

FELIPE BARBIERI

MÁGICAS PARA FAZER NA ESCOLA



IMPRESSIONE SEUS AMIGOS

&

TORNE-SE UM MÁGICO EM 30 DIAS



Planeta

MÁGICAS PARA FAZER NA ESCOLA

FELIPE BARBIERI

MÁGICAS PARA FAZER NA ESCOLA

IMPRESSIONE SEUS AMIGOS &
TORNE-SE UM MÁGICO EM 30 DIAS



Copyright © Editora Planeta do Brasil, 2019

Copyright © Felipe Barbieri, 2019

Todos os direitos reservados.

Preparação de textos: Diego Franco Gonçalves

Diagramação e revisão: Project Nine Editorial

Capa: Luiz Sanches

Fotografias de capa e miolo: Luiz Ipolito

Imagens de miolo: Francesco Abrignani / Shutterstock

Adaptação para eBook: Hondana

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

ANGÉLICA ILACQUA CRB-8/7057

Barbieri, Felipe

Mágicas para fazer na escola: impressione seus amigos & torne-se um mágico em 30 dias / Felipe Barbieri. – São Paulo: Planeta do Brasil, 2019. 176 p.

ISBN: 978-85-422-1545-8

1. Truques de mágica I. Título

18-2166

CDD 793.8

Índices para catálogo sistemático:

1. Truques de mágica

2019

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA PLANETA DO BRASIL LTDA.

Rua Bela Cintra 986, 4^o andar – Consolação

São Paulo – SP CEP 01415-002

www.planetadelivros.com.br

atendimento@editoraplaneta.com.br

SUMÁRIO

PREFÁCIO

DESPERTE O MÁGICO QUE EXISTE EM VOCÊ!

A MINHA HISTÓRIA NA MÁGICA

A HISTÓRIA DA MÁGICA

AFINAL, O QUE É MÁGICA?

E O QUE É ILUSIONISMO?

AS CATEGORIAS DA MÁGICA

MANDAMENTOS DO MÁGICO

MÁGICAS E SEUS BENEFÍCIOS PARA A MENTE
HUMANA

CURIOSIDADES

FILMES E SÉRIES PARA INSPIRAR

MÁGICAS COM BARALHO

HISTÓRIA DO BARALHO

COMO ESCOLHER O MELHOR BARALHO

VAMOS COMEÇAR?

DIA 1	ASES AMBICIOSOS
DIA 2	DUPLA ADIVINHAÇÃO
DIA 3	CARTA INVERTIDA
DIA 4	O COMPARSA
DIA 5	RESTA UM
DIA 6	PAR OU ÍMPAR
DIA 7	O HOTEL MÁGICO
DIA 8	DAMAS REBELDES
DIA 9	A PREVISÃO DOS DADOS
DIA 10	PREVISÃO 3 OBJETOS
DIA 11	BATIMENTO CARDÍACO
DIA 12	CELULAR NA BEXIGA
DIA 13	VOODOO GIZ
DIA 14	DESAPARECENDO COM UMA MOEDA
DIA 15	O QUADRADO
DIA 16	A PREVISÃO DO JAPÃO
DIA 17	O POST-IT MÁGICO
DIA 18	A PREVISÃO MATEMÁTICA
DIA 19	LEITURA DE PENSAMENTO 1
DIA 20	LEITURA DE PENSAMENTO 2
DIA 21	CLIPES MÁGICOS
DIA 22	ADIVINHAR A IDADE
DIA 23	EM QUE MÃO ESTÁ O OBJETO?
DIA 24	ADIVINHAR A MOEDA
DIA 25	MÃO 360 GRAUS
DIA 26	MÃOS ENTRELAÇADAS
DIA 27	O BARBANTE MISTERIOSO

DIA 28 O ANEL SALTITANTE
DIA 29 O MENTALISMO DAS BOLINHAS
DIA 30 BANANA KARATEKA

CRÉDITOS

PREFÁCIO

Certa vez encontrei um amigo de infância, que não via fazia muitos anos, que sempre vem com aquelas perguntas frequentes: o que você faz? Você se casou? Tem filhos? Com o que eles trabalham?

Sempre que me fazem essa pergunta sobre a profissão do meu filho Felipe eu costumo fazer uma aposta: eu dou a minha fazenda para quem adivinhar o que ele faz (eu sequer tenho uma fazenda).

As pessoas sempre chutam as mais diversas profissões, e ninguém nunca foi capaz de adivinhar. Quando eu finalmente revelo que tenho um filho que é MÁGICO, surgem os mesmos questionamentos:

“Mas ele faz aparecer dinheiro?”

“Ele sabe fazer minha sogra sumir?”

“Não tem como adivinhar os números da loteria?”

Ter um filho mágico é diferente de tudo o que você possa imaginar, as pessoas fazem diversas perguntas sobre como ele começou, quando, se dá para ganhar dinheiro com isso, se eu gosto da profissão dele e muitas outras.

Após conhecer a arte mágica, meu filho se tornou extremamente estudioso e comprometido com aquilo que sonhara para sua vida. Desde o momento que ele decidiu que aquilo seria a sua profissão ele se dedicou vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana a se aperfeiçoar, treinar, estudar e conhecer mais sobre o ilusionismo. Isso agregou muito conhecimento e cultura a ele, pois, pelo pouco que acabei conhecendo dessa profissão, um mágico precisa saber um pouco de tudo para poder criar e inventar novos números; e isso acabou desenvolvendo uma criatividade e habilidade de aprendizado muito apuradas nele. Acredito que toda criança e adolescente deva, pelo menos em uma fase da vida, se dedicar a pelo menos entender como funciona esse universo da mágica.

Lembro-me da primeira aparição dele na TV. Foi no programa *Woody Show* do SBT regional de Jaú. O Felipe tinha 13 anos, uma criança. Eu o levei ao estúdio da emissora achando que ele iria se tremer de medo das câmeras, mas estava totalmente enganado, foi um show! Após isso vieram mais e mais apresentações nos mais diversos tipos de eventos, emissoras de TV e agora no YouTube e até nesse livro. Aliás, falando do livro, pelo o que conheço o Felipe (e não é pouco), tenho certeza de que esta obra é a primeira de muitas, pois trata-se de um profissional altamente inteligente e arrojado,

que busca dia após dia se reinventar e criar novas maneiras de se relacionar com seu público.

Boa leitura e bem-vindo ao mundo do ilusionismo!

José Fernando Barbieri é graduado em Administração de Empresas e Direito pela Fundação Dr. Raul Bauab, pós-graduado em Administração-Geral pela Universidade de Ribeirão Preto e em Administração em Sistemas pela Universidade Santana, São Paulo. Também é mestre em Educação pela Fundação Universitária Ibero-americana (Funiber).

Trabalha como professor nas Faculdades de Administração e Engenharia na Fundação Dr. Raul Bauab e Anhanguera, além de ser auditor fiscal aposentado da Receita Federal do Brasil.

**DESPERTE
O MÁGICO
QUE
EXISTE
EM VOCÊ!**

A MINHA HISTÓRIA NA MÁGICA

Eu não queria escrever este capítulo do livro, pois não acredito que com a minha idade eu já possa escrever algum tipo de biografia, mas sinto que há uma grande curiosidade por parte das pessoas em saber como a mágica surgiu na minha vida.

Desde criança fui fascinado pelo mundo do ilusionismo. Quando os circos passavam por Jaú, interior de São Paulo, minha cidade natal, lembro-me de fazer meu pai me levar ao menos três vezes a cada um deles, sempre para ver o mágico. Quando algum ilusionista aparecia na televisão, meu pai me chamava e eu parava tudo o que estava fazendo para correr para a sala assistir. Atualmente, posso assistir a praticamente qualquer mágico do mundo pela internet, mas naquela época eram poucas as oportunidades que se tinha de assistir às apresentações. Eu nem sonhava que um dia entraria para esse mundo.

Nos meus 12 anos de idade, recebemos a visita de familiares que moravam em outra cidade. Com eles, um primo um pouco mais velho, que trouxe consigo uma caixa de madeira contendo dois baralhos, um lenço e mais alguns apetrechos comprados em

algum quiosque de magia de shopping. Ele começou a me mostrar vários truques. Como eu morava em uma cidade pequena, essas coisas nem passavam perto de serem vendidas por lá. Essa foi a primeira vez que eu tive contato tão de perto assim com a magia.

Sempre imaginei que para ser um mágico a pessoa tinha que nascer em uma família de mágicos, mas após ver esse meu primo fazendo tudo aquilo e sabendo que ele não tinha vindo de uma família de mágicos – até porque éramos da mesma família –, descobri que também poderia aprender. Foi aí que fiquei imerso na internet, procurando pelas palavras-chave “mágicas grátis”.

No entanto, após dois anos, compreendi que o que sabia do mundo da magia era superficial. Os sites ensinavam apenas os segredos e não os fundamentos, os caminhos mais densos da arte. Procurei então, pessoalmente, mágicos profissionais para me orientar sobre o estudo, os treinos de números diversos e o processo de aperfeiçoamento. Foi no Congresso Brasileiro de Mágicos em 2006, na cidade de Barueri, Grande São Paulo, o meu primeiro contato com um mágico profissional; na verdade foi com mais de 400 deles, inclusive mágicos que me influenciaram muito, como Paul & Jack, Gregory Wilson e Shawn Farquhar. Esse evento reunia mágicos do mundo todo com

palestras, feiras, competições e apresentações (ou galas, como dizem os mágicos) dos profissionais mais renomados da época.

Após aprender muita coisa e me aprofundar nos estudos da mágica, me dediquei a montar um show para crianças. Na época, em Jaú, havia pelo menos três festas infantis por dia. No começo apareceram alguns poucos shows, mas com o tempo a minha agenda já estava lotada, pelo menos nos fins de semana. Cobrava cerca de 350 reais por show, que era o valor de um salário mínimo na época. O espetáculo contava com números visuais e de fácil entendimento: lenços, bolinhas, pombos, caixas, fogo, fitas coloridas e tudo o que mais prendesse a atenção das crianças. Números que precisassem de raciocínio mais complexo não entravam nessa apresentação, pois as crianças preferem mágicas mais rápidas e visuais. Aos poucos fui juntando dinheiro e comprei uma aparelhagem de som para a trilha sonora e um microfone auricular sem fio; dessa forma podia me apresentar para um pequeno público ou para centenas de pessoas em eventos maiores.

Esse show me acompanhou até meus 18 anos, quando algumas coisas me fizeram repensar se esse era o formato de show e o público para quem eu realmente gostava de me apresentar. Apesar de ter conseguido bons recursos financeiros, levando em conta a minha idade, o mágico de festa infantil

ainda é uma atividade desvalorizada. Muitas vezes me tratavam como alguém que deveria apenas cuidar das crianças durante a festa, para que os pais tivessem alguns minutos para conversar tranquilamente. Outras vezes, distorciam o meu trabalho e me confundiam com palhaço circense ou algo do tipo. Embora fascinado pelo circo, o mágico e o palhaço são profissionais de atividades com características diferenciadas. Mas o pior mesmo ocorria antes do fechamento do contrato ou das apresentações: me ligavam perguntando se eu fazia locução em porta de loja, se eu poderia animar a festa do sobrinho de fulana e, na hora de falar sobre valores, a pessoa dizia que “vai ter bolo, coxinha, brigadeiro...”. Eu era muito desvalorizado e nunca voltava contente de minhas apresentações. Assim, desejando um maior reconhecimento profissional, resolvi parar de fazer mágicas em festas infantis e optei por me dedicar mais aos shows para públicos mais velhos.

Para conseguir reconhecimento desse novo mercado, tracei uma estratégia de divulgação. Em 2009, entrei no site de todas as emissoras de televisão. Pesquisei por programas em que poderia me apresentar e procurava pelo contato de algum produtor, ou então ligava na própria emissora, pedia para me transferirem para o ramal do programa que eu queria participar e me apresentava como o agente do mágico Felipe Barbieri, que

era eu mesmo. O único programa que me deu uma oportunidade foi o do Silvio Santos. Pediram para que eu fosse até o SBT fazer um teste. Fiquei encantado com a emissora. Logo na entrada foi possível ver todas as estruturas de brincadeiras do *Programa Silvio Santos*, os obstáculos que as pessoas têm que passar para vencer e ganhar determinada premiação em dinheiro. É gigantesco! Andando um pouco mais você chega aos inúmeros estúdios e às vagas vagas reservadas para cada apresentador, com os nomes gravados no asfalto ao lado de uma estrela vermelha. Fiquei encantado com tudo aquilo, mas ao mesmo tempo estava muito nervoso. Apresentei um número com copos e garrafas que trocavam de lugar e ao final se multiplicavam, mas devido à minha inexperiência e nervosismo, derrubei e quebrei um dos copos. Não passei no teste, obviamente, porém não voltei para casa triste. Aquele tinha sido só o primeiro de muitos desafios que estavam por vir. Não abaixei a cabeça e continuei focado em meu objetivo.

No ano seguinte recebi uma ligação do SBT. Antes mesmo de atender eu já sabia que eram eles, pois o número do telefone da emissora ficou gravado na minha agenda do celular por conta dos contatos que tive com os produtores do Silvio Santos no ano anterior. Por alguns segundos eu fiquei sem reação, mas atendi em seguida. Era a produção do extinto programa *Qual é o Seu*

Talento? me convidando para gravar e participar da competição. Para quem não conheceu, esse programa era uma competição de talentos dividida por fases, e que para passar para a fase seguinte você devia receber a aprovação de quatro dos quatro jurados do programa. Dessa vez não tinha teste, era para valer. Eu tinha que chegar lá e arrebentar, pois, independentemente do que acontecesse, eu estaria aparecendo para milhões de espectadores de todo o Brasil. Fiquei um mês aperfeiçoando minha rotina. Lembro que na época eu não tinha nenhuma câmera digital, então eu gravava toda a minha apresentação com uma câmera VHS antiga do meu pai, rebobinava a fita, assistia no videocassete, anotava os erros, rebobinava a fita de novo e repetia tudo mais uma vez, sempre anotando os erros e detalhes que poderiam ser aperfeiçoados. Me apresentei bem, mas não passei pelo crivo dos jurados. Contudo, fiquei feliz, pois já sabia que ainda não tinha experiência suficiente para representar a arte mágica no programa, no entanto, eu estava ali dando a cara a tapa, correndo atrás do meu sonho e sem medo nenhum de me expor. Aliás, aquela foi uma exposição muito maior do que eu esperava. Mesmo já tendo participado de outros programas de TVs menores e regionais, eu pude perceber a força da TV aberta e principalmente da internet. Recebi centenas de mensagens nas redes sociais me dando apoio, mas também muitas críticas.

Sempre lidei muito bem com elas. Filtrei e absorvi apenas o que era construtivo. Em Jaú, as pessoas começaram a me reconhecer na rua, cheguei até a ganhar alguns fãs na época, mas foi passageiro.

Após isso, comecei a fazer mágicas em bares e restaurantes, muitas vezes sem nem cobrar nada do dono do estabelecimento. Eu queria mesmo era mostrar a minha arte para o maior número de pessoas possível e entregar meus cartões de visita, mas não estava dando muito resultado.

No início de 2011 o stand-up comedy estava em alta no Brasil e resolvi me aventurar na área, criando um show de mágica com textos de humor. Foi horrível! Ninguém ria, mas insisti por um tempo até ver que fazer rir não era a minha praia.

No início de 2013, resolvi abandonar tudo e me mudar para San Diego, Califórnia, nos Estados Unidos. Fui com a intenção de aprimorar meu inglês, já que havia poucos livros e materiais na língua portuguesa sobre ilusionismo, e de tentar a vida por lá como mágico. Visitei Las Vegas, a capital mundial da mágica, em duas oportunidades, e assisti ao show do meu ídolo máximo do ilusionismo, David Copperfield, na primeira fila.

Quando voltei para o Brasil, sete meses depois, me dei conta de que havia perdido espaço no mercado dos mágicos. As pessoas já não lembravam mais de mim e fiquei muito tempo

sem fazer um show sequer. Tentei recomeçar do zero e consegui o contato de uma das produtoras do *Programa do Ratinho* com um colega de profissão. Mandeí um e-mail para eles falando mais sobre mim e em menos de trinta minutos eles me ligaram perguntando se eu poderia ir no dia seguinte lá, ao vivo, apresentar alguma mágica. Lembro que eles pediram apenas para eu não fazer mágica com baralho pois, segundo eles, não funcionava muito bem na televisão.

O problema é que eu estava longe de casa nesse dia e longe de todos os meus materiais, mas mesmo assim aceitei o convite. Lembro de desligar o telefone e pensar comigo: *O que diabos eu vou apresentar lá agora?* A única coisa que eu tinha comigo era um baralho. Fiquei pensando nisso e decidi que eu ia, sim, apresentar um número com baralho, e que ia provar que eles estavam enganados. Fui lá e apresentei o número da carta na laranja. FOI UM SUCESSO! O Ratinho adorou, recebi centenas de mensagens positivas e consegui uma certa notoriedade. Algumas outras pautas em rádios, revistas e programas de televisão apareceram, fechei alguns shows, mas as oportunidades esfriaram depois de um tempo.

Voltei ao *Programa do Ratinho* após alguns meses. Fiz alguns números de mentalismo, área da mágica que lida com adivinhações de pensamento, torção de metais e deslocamento

de objetos a distância. A apresentação não teve a mesma repercussão da anterior. O pessoal tinha gostado mesmo era das mágicas com baralho. Voltei a estudar e treinar números novos. Contratei uma assessoria de imprensa para me colocar em mais programas de TV, para dar entrevistas em rádios, revistas e blogs, mas eu tinha pouco material em vídeo para mandar para as produtoras, apenas alguns vídeos no *Programa do Ratinho*, *Qual é o Seu Talento?* e em alguns outros programas de TV em emissoras menores. Consegui algumas pautas, dei entrevista para a Rádio Globo, fui algumas vezes no programa *Revista da Cidade* da TV Gazeta, dei entrevista ao lado de famosos para revistas de celebridades (até hoje os leitores devem estar tentando descobrir quem era aquele cabeludinho ao lado do Kaká e da Fernanda Paes Leme). Entretanto essas pautas não estavam obtendo o retorno que eu desejava. Os shows não apareciam, pautas em emissoras de TV maiores também não, e eu já estava quase desistindo. A minha assessoria dizia que não estavam conseguindo pautas melhores que eu tanto almejava pois eu tinha pouco material em vídeo – como tudo o que tinha era gravações de programas de TV que participava, não era interessante mandar uma apresentação minha em um canal para a produtora de outro.

Em 2014 comecei então a ver quais eram as possibilidades e o

que precisava para começar a produzir de forma independente. Eu já acompanhava alguns canais no YouTube e pensei: *Por que não fazer vídeos independentes que sirvam tanto para a minha assessoria enviar para as emissoras quanto para atrair um público que gosta de magia e que busque por esse conteúdo dentro da internet?* Pensei em produzir e colocar esses vídeos no meu antigo canal, criado em 2006, onde postava todas as minhas apresentações na televisão, mas como praticamente todo o material que lá estava era de propriedade das emissoras, o meu canal foi bloqueado para receber monetização. Foi aí então que eu decidi que tinha que criar um novo canal no YouTube, mesmo sem imaginar que um dia eu poderia viver disso.

Muita coisa aconteceu de 2014 para cá. Hoje eu tenho um público superior a meio milhão de pessoas. Meu canal começou falando de rock com algumas pitadas de magia, hoje já mudamos um pouco e focamos apenas nos conteúdos de ilusionismo, e nos tornamos o maior canal de magia do Brasil.

A vontade de escrever este livro começou há muitos anos, antes mesmo de criar o meu canal. Sou um grande fã do Jô Soares, e meu sonho era um dia poder ser entrevistado por ele em seu programa, sonho essa que nunca será realizado pois o apresentador se aposentou, mas na época em que ele ainda estava na televisão eu tentei por inúmeras vezes me apresentar

lá, sem sucesso. Percebi que boa parte dos entrevistados do programa tinham escrito algum livro e isso abria portas e facilitava uma atenção maior dos produtores. Quando percebi isso eu decidi que um dia escreveria um livro para poder ser entrevistado pelo Jô. Estou cumprindo minha promessa, mas infelizmente não será por meio deste livro que alcançarei meu sonho.

Uma outra motivação para escrever este livro é fomentar a leitura dos jovens, e não digo isso para parecer alguém que se importa com o futuro da juventude, mas porque eu simplesmente fico muito triste quando leio os comentários dos meus vídeos e vejo os mais absurdos erros de português. Espero que este livro desperte em você uma paixão pela leitura assim como essa paixão foi despertada em mim quando eu comecei a estudar mágica. Um bom mágico tem que estar sempre lendo e estudando todo e qualquer tipo de assunto. Um mágico que não domina bem a sua própria língua dificilmente conseguirá criar bons textos e roteiros para suas apresentações. Então a primeira dica desse livro é: LEIA MUITO!

Falando em ler, me lembro que quando eu comecei a estudar mágica era muito difícil encontrar livros em português sobre o tema. Eu costumava ler alguns artigos de mágicos brasileiros e até mesmo de alguns portugueses, mas a língua portuguesa

ainda não foi tão presenteada com obras sobre ilusionismo como as línguas inglesa e espanhola, por exemplo. Essa foi mais uma das coisas que me motivaram a escrever este livro.

Por último, quero lembrar que a melhor maneira de se aprender magia é lendo livros sobre o tema. Assistir a uma aula presencial é excelente, um DVD, um curso on-line ou vídeos tutoriais no YouTube, mas nada se compara ao livro, e eu posso explicar o porquê. Quando você vê e aprende a fazer uma magia com outra pessoa, será muito difícil você se desprender do texto, apresentação e da forma que essa pessoa faz aquele número. Se você lê sobre uma magia, automaticamente seu cérebro é forçado a criar e imaginar instantaneamente uma maneira única de ver aquele número, aquela apresentação. Livros de magia são muito melhores para formar mágicos criativos e únicos, e é isso que você tem que buscar sempre ao executar uma magia. Não estou dizendo que aprender magias em vídeos, por exemplo, não é uma boa maneira, mas será muito mais difícil de você colocar a sua cara naquele número do que se tivesse aprendido ele em algum livro.



A HISTÓRIA DA MÁGICA

O mais antigo registro de uma apresentação de mágica é retratado no Papiro Westcar, escrito por volta dos anos de 1500 a 1700 a.C. que conta sobre um homem chamado Dedi que decapitava gansos e, em seguida, colocava a cabeça de volta ao corpo do animal, ressuscitando-o. Entretanto, como todas as histórias retratadas nesses textos, essa também se tratava de uma ficção. Mesmo assim, isso mostra que o conceito de mágica já existia nessa época.

Não é possível ainda dizer quando o primeiro mágico surgiu, mas se sabe que uma das primeiras mágicas surgiu poucos anos após o nascimento de Jesus. Em 50 a.C. os romanos inventaram o truque dos covilhetes, que é apresentado até hoje, contando com incríveis variações de performance e atuação. Com certeza é um dos números mais intrigantes que existem.

Com o crescimento do cristianismo nos séculos seguintes, qualquer coisa que a religião não era capaz de explicar era associada ao diabo, e por conta disso vários mágicos sofreram nas mãos da Igreja Católica. No século XV, muitos ilusionistas caíram na censura da Inquisição e foram mortos por religiosos

que acreditavam que a mágica tinha algum tipo de ligação com pactos com o demônio e, infelizmente, até hoje algumas pessoas pensam dessa forma. Eu mesmo em meus shows já sofri preconceito de religiosos pelo fato de ser mágico. Alguns até se negaram a assistir a meus números pois acreditavam que aquilo ia contra seus princípios. Mal sabiam eles que eu ia apenas esconder uma moeda por entre meus dedos e dizer que ela havia desaparecido. Perderam a oportunidade de se encantar com um intrigante número de ilusionismo.

Mesmo naquela época já existiam pessoas que acreditavam que essa forma de demonizar os mágicos era exagerada. Alguns escritores ingleses até publicaram livros desbancando alguns segredos, provando que magia e bruxaria não existiam, sendo apenas truques. A própria ciência já começava a questionar a religião, apresentando explicações plausíveis baseadas em conceitos da Física, Química e Biologia para acontecimentos que, até então, eram considerados paranormais ou inexplicáveis. Felizmente, com o tempo, os mágicos deixaram de ser vistos como demônios.

Louis Comte, o inventor da mágica da cartola, em 1814, foi um dos primeiros mágicos a conquistar notoriedade internacional, mas foi superado por Jean Eugène Robert-Houdin, que foi quem levou os shows de mágica para os grandes

teatros. Foi ele quem inspirou um dos maiores (se não o maior) mágicos de todos os tempos, Harry Houdini.

Houdini se destacou pelos seus números de escapismo, categoria de magia onde o ilusionista escapa de algemas, correntes, tanques de água e celas trancadas.

Em se tratando dos tempos atuais, no século passado os espetáculos chegaram aos grandes teatros de Nova York, que lançaram nomes como Penn & Teller. Em 1980, David Copperfield começou a se apresentar em programas de TV, o que fez com que televisões do mundo inteiro comesçassem a dar mais atenção para os ilusionistas, inclusive no Brasil. Na década de 1990 teve a estreia do quadro “Inimigo Número 1 dos Mágicos”, no programa *Fantástico* da TV Globo. Nesse quadro, o mágico Val Valentino, que no Brasil ficou conhecido como Mister M, revelava os segredos de diversos números de magia. Oculto atrás de uma máscara, o ilusionista foi perseguido e ameaçado de morte na época por mágicos que não aceitavam o fato dele estar quebrando a regra número um da categoria: JAMAIS REVELE SEUS SEGREDOS.

Em 2007 ele retornou à televisão brasileira no quadro “A Volta do Mágico Mascarado”, no programa *Tudo é Possível*, na TV Record, apresentado na época pela Eliana.

Hoje a magia retornou às suas origens por meio da

popularidade da magia de rua, com truques realizados bem perto do público. Entretanto, com o crescimento das revelações de seus segredos, os mágicos estão deixando para trás magias como as da moeda que aparece atrás da orelha das crianças para se concentrar em uma nova era que deve surgir a qualquer momento, a de magias que nem a internet, com toda a sua imensidão, é capaz de revelar. Será que vamos conseguir dar esse passo importantíssimo?

AFINAL, O QUE É MÁGICA?

Mágica, ilusionismo ou prestidigitação é a arte de entreter o público dando a entender que algo impossível aconteceu. Os mágicos costumam sempre parecer estar desafiando a lógica e as leis da Física, quando na verdade esses elementos são seus principais aliados para a realização de suas ilusões. O grande desafio do mágico é usar de forma inteligente um truque que possa surpreender as pessoas que estão ao seu redor. A mágica se utiliza de princípios naturais, mas que são camuflados pelo mágico para transformar suas ações em atividades que pareçam ser impossíveis. Esses princípios são os chamados TRUQUES.

Aproveito para fazer um apelo aos leitores deste livro. Não há nada mais ofensivo para um mágico que chamar seus números de ilusionismo de truques. Truque é a técnica empregada pelo mágico, é a artimanha que ele precisa esconder de você para que a mágica pareça real. Quando um mágico empalma um objeto sem que seu espectador veja, esse ato pode ser chamado de truque, mas a mágica é muito mais do que isso. A mágica é um conjunto de ações elaboradas pelo ilusionista, que vão desde a

atmosfera criada por ele antes do início da performance, seu texto, seus gestos, olhares, sua habilidade manual, concentração, a psicologia empregada no número e todo um conjunto de atuação, técnicas e estudos colocadas em prática ao mesmo tempo. O truque é simplesmente uma técnica utilizada para a mágica funcionar. Se você apresentar um truque para o seu espectador, ele muito provavelmente irá se impressionar e questionará sobre como aquilo foi feito, ou irá tecer um elogio, dizendo que você é ágil e conseguiu enganá-lo, diferente da reação de uma pessoa ao presenciar uma mágica. A mágica causa reações semelhantes ao que você sente quando vê um bom filme, uma boa pintura ou uma boa peça de teatro. Aquilo o cativa, o joga para um estado mental onde sua realidade foi toda alterada. Você faz questionamentos mentais, você muda seu modo de pensar, você cresce intelectualmente. A mágica é uma arte, um truque é apenas uma demonstração de habilidade.

E O QUE É ILUSIONISMO?

Vocês podem notar que muitas vezes eu utilizei a palavra ilusionismo como sinônimo de mágica, e é realmente assim que essas duas palavras devem ser compreendidas.

Algumas pessoas acreditam que ilusionismo é aquela mágica de palco, que nós mágicos costumamos chamar de Grandes Ilusões. Essa é uma categoria da mágica (leia mais no capítulo As categorias das Mágicas) onde os mágicos se apresentam em grandes palcos e realizam números gigantescos, como serrar a mulher ao meio, fazer um carro aparecer no teatro, levitar e se teletransportar para o meio da plateia etc. Nesse caso, o termo “mágica” fica mais associado aos números vistos em festas infantis, em mágicas de rua e circos. Como eu disse, essa interpretação está equivocada, mágica e ilusionismo são sinônimos. Um mágico também é um ilusionista e vice-versa. Grandes ilusões é uma categoria da mágica, assim como o Close-up, a manipulação, a magia infantil, a cartomagia etc. Falarei mais sobre as categorias da mágica a seguir.

AS CATEGORIAS DA MÁGICA

Assim como a música tem suas diferentes vertentes como o rock, blues, samba, reggae etc., a magia também não se limita a uma única área, digamos assim. Vou comentar sobre algumas das áreas da magia a seguir.

♣ **Mentalismo**

Nessa categoria da magia, os ilusionistas criam efeitos que utilizam a mente humana como forma de demonstração artística. O interessante é que essa mente humana pode ser a do mágico ou a do próprio espectador. Adivinhação de pensamentos, previsões, torções de metais e mover objetos a distância são alguns dos números que podem ser encaixados nessa área da magia.

♣ **Manipulação**

Essa é a categoria que mais exige habilidade manual por parte do mágico. Os efeitos dependem muito da agilidade e da destreza do ilusionista. Aqui são raros os números que dependem de

aparelhos que produzem os efeitos automaticamente. Praticamente tudo acontece devido a uma extrema habilidade do mágico.

♣ **Mágica de Salão**

Nessa categoria o mágico é colocado em uma posição de destaque, seja um palco ou apenas um local aberto onde todos os espectadores presentes possam enxergar o que o ilusionista está fazendo. Ele apresenta um show que pode variar entre trinta e sessenta minutos, apresentando números de maior porte com objetos do cotidiano, como cordas, baralho, tesoura, lenços, caixas, papéis etc. Muitos mágicos costumam adicionar toques de humor a essas apresentações.

♣ **Mágica de Rua ou *Street Magic***

Essa categoria ganhou muita popularidade devido ao sucesso do mágico David Blaine no final dos anos 1990. Ela é praticamente uma irmã gêmea da mágica de proximidade ou *close-up magic*, só que apresentada na rua. Objetos simples e comuns são utilizados para impressionar os espectadores nessa categoria.

♣ ***Close-up Magic* ou Mágica de Proximidade**

Essa é a categoria preferida dos mágicos iniciantes, mas nem por isso deve ser menosprezada, muito pelo contrário. Aqui os mágicos executam seus números a menos de um metro de distância dos espectadores, utilizando objetos comuns do dia a dia, muitas vezes emprestando esses materiais dos próprios espectadores como anéis, relógios, lenços, celulares, bexigas, cordões, moedas e baralhos. Nessa categoria o mágico pode se apresentar tanto sentado atrás de uma mesa como em pé.

♣ **Magia Geral**

Muitos mágicos apresentam um único ato de dez minutos, em sua maioria sem falar uma palavra, apenas acompanhados de uma trilha musical elaborada e uma rotina que conecta todos os efeitos apresentados com uma história e um roteiro que caminham em harmonia.

♣ **Grandes Ilusões**

Mulher serrada ao meio, grandes explosões, fumaça, belas assistentes, iluminação e efeitos especiais. Quem nunca se impressionou com os grandiosos efeitos de mágicos como David Copperfield? Essas apresentações geralmente são realizadas em grandes palcos, teatros ou cassinos, onde um grande público possa acompanhar a apresentação. Para quem gosta dessa

categoria da magia, a cidade de Las Vegas nos Estados Unidos é um destino obrigatório para assistir aos melhores mágicos do mundo.

♣ **Cartomagia**

A arte de fazer magia com baralhos. As possibilidades de efeitos com apenas um maço de cartas são infinitas. Nessa categoria o mágico pode se apresentar tanto sentado atrás de uma mesa como em pé.

♣ **Mágica Infantil**

Não adianta você querer fazer uma magia com cartas para uma criança de 5 anos pois provavelmente ela não entende como funciona um baralho, então dificilmente irá se impressionar com a sua apresentação, agora experimente transformar um lenço azul em um lenço vermelho para ela. Existem mágicos especializados apenas em magias para crianças. Nesses shows são utilizados aparelhos e objetos com grande impacto visual como lenços, caixas coloridas, bolinhas, pombos e tudo o que possa prender a atenção dos pequenos. Algumas pessoas podem achar que é fácil se apresentar para crianças, mas eu me arrisco a dizer que esse é o público mais difícil. Se um adulto consegue ver alguma falha em seu número, muitas vezes ele guarda para

si, agora se uma criança conseguir visualizar uma faísca do que possa ser o truque da sua mágica, ela dificilmente irá ficar quieta.

♣ **Mágica Tecnológica**

Provavelmente meus colegas de profissão nem considerem essa como uma categoria da mágica no momento, mas eu acredito que em pouco tempo ela tomará conta dos shows de ilusionismo. São mágicas com celulares, tablets, aplicativos e tudo o que envolva tecnologia e inovação. Existem mágicos que são especializados em mágicas que utilizem apenas tecnologia. Quando essa categoria começou a surgir eu confesso que torcia um pouco o nariz para ela, pois achava que o espectador sempre acharia que o segredo era algum aparelho eletrônico e inteligente que fez todo o serviço, mas admito que eu mesmo que fiquei boquiaberto com várias mágicas que assisti utilizando apenas um celular. Todo mágico pega carona com as novidades tecnológicas de sua época para criar novos truques e montar seus espetáculos

♣ **Escapismo**

Categoria da mágica onde o ilusionista é preso a algemas, correntes, cordas, tanques de água ou celas trancadas e, de

alguma forma, consegue escapar de todas elas. O maior mágico de todos os tempos, Harry Houdini, ficou mundialmente conhecido por ser um especialista nessa área da mágica.

MANDAMENTOS DO MÁGICO

Para embasar este capítulo, vou utilizar as treze regras do mágico Henri Decremps, que viveu no século XVIII e foi autor de vários livros e artigos. Alguns chamam essas regras de mandamentos, mas eu gosto de seguir a linha de que as regras estão aí para servirem de base, e não como algo que deve ser seguido milimetricamente.

I – Não anuncieis, jamais, ao público a natureza do que ides apresentar ou o efeito que pretendes obter, uma vez que o público, já prevenido, terá mais facilidade de descobrir vosso manejo.

Essa regra é muito importante. Se você conta o final de uma piada, a graça e o riso já foram perdidos antes mesmo de você terminar de contá-la. Com a mágica acontece a mesma coisa. Se eu disser para o espectador que vou fazer a bolinha que está nas minhas mãos desaparecer, ele deixará de prestar atenção na mágica para instantaneamente procurar pelo segredo. Ele não mais estará ali para assistir ao número, mas para desbancá-lo.

II – A consequência lógica do princípio anterior é a seguinte: jamais repitais, no mesmo espetáculo, e por mais instado que sejais, o mesmo número. É evidente que a repetição de um número equivale a um número anunciado e quanto mais o número tiver agradado o público, mais interessado se mostrará esse em descobrir o segredo de sua execução.

Vou continuar utilizando o exemplo da piada. Se eu repetir a mesma piada, para as mesmas pessoas, elas vão rir novamente? Pode até ser que sim, mas não tanto quanto na primeira vez que a ouviram. Com a mágica acontece a mesma coisa. Se a pessoa viu a mágica acontecer uma vez, ela irá se impressionar, pois não estava esperando por aquilo. Na segunda vez ela não mais estará preocupada em assistir à sua mágica, mas sim em descobrir o seu segredo. No entanto, alguns mágicos se utilizam da repetição da mesma mágica para induzir a pessoa a acreditar que toda vez, por exemplo, que ele estala os dedos, a carta do espectador sobe para o topo do baralho. Ele faz isso uma, duas e até três vezes. Na quarta vez a pessoa estará esperando que a carta suba novamente para o topo, mas aí ele supera as expectativas dela fazendo a carta aparecer dobrada dentro da sua boca, na sua carteira ou no bolso do espectador. Essa técnica de repetição pode ser utilizada para maximizar as reações dos seus

espectadores, porém deve ser utilizada apenas por mágicos profissionais e com muita experiência, pois é muito difícil executar a mesma ação por mais de uma vez sem deixar com que os espectadores descubram algum movimento que deve ser escondido. Por isso os mágicos costumam utilizar-se de técnicas diferentes para executar o mesmo efeito quando é necessário repeti-lo.

III – Se, contudo, a insistência para repetir um número for tão grande que seja descortesia não a atender, fingis concordar e executai um número que tenha alguma semelhança com o outro, mas que se baseie em princípio inteiramente diferente. Assim, sereis atencioso para com o público e dareis nova demonstração de vossa habilidade.

Essa regra eu costumo seguir bastante. É muito comum quando você faz um número de magia surpreendente que sua plateia não o deixe em paz até você repeti-lo. Quando isso acontece, eu começo a fazer uma outra magia, que a princípio pareça a mesma que eles estão querendo ver novamente, no entanto, que tenha um final diferente. Dessa forma eu não corro o risco de ser descoberto, pois os olhares agora estão muito mais atentos, ofereço uma experiência mágica diferente para a minha plateia e saio dessa situação delicada sem ser rude. Pode ter

certeza, quando eles se impressionarem com a sua segunda mágica, não mais pedirão para que você repita a primeira.

IV – Convém saber realizar cada número de vosso repertório de mais de uma maneira e, se for possível, aplicar-lhe, de cada vez, um princípio diferente. Isso é útil não somente para os casos em que fosseis obrigado a repetir um número como também para o caso de surgir algum contratempo inesperado, como falta ocasional de objeto indispensável ou algum movimento desastrado.

Como eu disse anteriormente, quando for necessário repetir um número, é interessante apresentá-lo utilizando uma técnica diferente, mas que cause o mesmo efeito. Por isso é sempre bom estudar diferentes técnicas para apresentar um mesmo número.

V – Quando empregardes um artifício, procurai sempre um meio indireto de fazer com que o público acredite que estais empregando outro. Essa arte, chamada de misdirection, tem enorme importância no ilusionismo.

Mais à frente falaremos sobre *misdirection*, ou desvio de atenção. Essa é uma das técnicas mais importantes dos mágicos, e com certeza você deve familiarizar-se com ela. Fazer com que as pessoas foquem sua atenção em determinado local ou objeto

enquanto você faz suas artimanhas em outro local, fora da visão da plateia, pode ser muito difícil, mas quando aplicada com maestria, lhe permitirá fazer verdadeiros milagres.

VI – Levei sempre em consideração a classe de pessoas de que se compõe o público. Ainda que à primeira vista possa parecer absurdo, não vos esqueceis de que o público mais difícil é o infantil. Diante de crianças, não pratiqueis nenhum movimento falso, nenhuma falta de atenção, por menor que seja, pois imediatamente se levantariam inúmeras vozes para vos acusar de mistificação. Isso se dá porque a criança, criatura feliz, crê na ilusão, vive na fantasia como se fosse realidade, e qualquer negligência que revele a existência do truque corta, brutalmente, seu sonho e provoca sua reação. Se todo espetáculo deve ser preparado cuidadosamente, isto se torna duplamente necessário quando se trata de espetáculos perante o público infantil.

As crianças são um público difícil de ser enganado, pois qualquer movimento suspeito será notado por elas, e muito dificilmente elas não vão gritar alertando as demais sobre o que viram. Entretanto, as crianças são muito mais criativas e sonhadoras do que os adultos, e caso você consiga realmente encantá-las, com certeza elas vão acreditar que você tem superpoderes.

VII – *Procurai conhecer-vos bem, não somente para corrigirdes possíveis defeitos artísticos, como, principalmente, para parecerdes natural, condição essencial para o êxito de um ilusionista. Somente vosso temperamento deve guiar-vos na escolha do gênero de espetáculo, pois o gênero cômico, o sério e o misterioso em que se dividem os diversos tipos de mágica, segundo a classificação tradicional, exigem aptidões e sistemas diferentes. O artista que teima em parecer cômico quando não tem queda para a comicidade, quando lhe falta a inata vis cômica, está condenado ao fracasso, ao passo que sua destreza e seus conhecimentos poderiam assegurar-lhe uma carreira triunfal, se escolhesse outro gênero.*

Um bom mágico sempre tem um personagem que interpreta em cena. David Blaine, por exemplo, costuma ser mais quieto e falar apenas o necessário durante as suas mágicas, já David Copperfield é sempre elegante, cordial e educado. Criss Angel gosta de passar aquela imagem mais sombria, enquanto Penn & Teller se portam como se fossem amigos de sua plateia. Seria bizarro assistir a um número de David Blaine onde ele tenta ser engraçado, ou então ver Penn & Teller com uma maquiagem sombria fazendo os números que o Criss Angel apresenta em seus episódios. Não tente ser engraçado, misterioso, cordial ou espalhafatoso caso isso não combine com você. Crie um

personagem que você possa interpretar e que não pareça forçado demais. Isso não quer dizer que você não possa criar o personagem que você quiser. Dentro do teatro e da arte não existem limites para a imaginação, mas qualquer coisa que pareça forçada será notada pela plateia, e isso pode ofuscar seu show.

VIII – Tende sempre confiança em vós mesmos e em vossa habilidade e, sobretudo, não desanimeis diante de algum contratempo imprevisto. Se fracassar um número qualquer, não penseis mais nisso e, sobretudo, não procureis desculpar-vos. Passai logo a outro número, sempre alegre e bem-disposto. Na maior parte dos casos, o público não notará o fracasso e, se notar, distrair-se-á com os novos números e esquecer-se-á do contratempo.

Eu já errei muita mágica durante meus catorze anos de carreira. No começo eu ficava nervoso e demonstrava para a plateia. Com isso todos perdiam a confiança em mim, inclusive eu, e era quase impossível retomá-la. Caso ocorra algum erro trate com naturalidade. Se der para consertar, faça; senão, inicie outra mágica, dê um sorriso, faça alguma piada com o acontecimento e foque na sequência da sua apresentação. Se depois de um erro você conseguir impressionar sua plateia com

algum outro número, aquele deslize será esquecido.

IX – Tirai a máxima vantagem possível das circunstâncias. Nada contribui melhor para o renome do artista que a capacidade de tirar partido de qualquer circunstância favorável. Se for preciso, interrompei o número que estais executando e iniciai um outro, mas não desperdiceis as oportunidades que o acaso puser ao vosso alcance.

Eu não sei você, porém o mais engraçado para mim em um show de humor são os momentos em que o comediante improvisa alguma piada com algum acontecimento inesperado que acabou de ocorrer. Na mágica não é diferente, caso aconteça alguma coisa que possa favorecer a sua apresentação, não hesite em abraçá-la.

X – Quando organizares vosso programa, obedecei à regra: do mais fácil para o mais difícil. Nas apresentações em sociedade, que são as que mais merecem nossa atenção, quando o artista trabalha numa sala, no meio do público, convém sempre começar com números bem simples e de pouca importância, para ir atraindo, gradativamente, a atenção do público que, em geral, se mostra distraído, ou mesmo hostil. Não vos preocupeis. Continuai, imperturbável.

É um tanto quanto desafiador conseguir a atenção de uma

plateia que não está ali para lhe assistir. Quando eu saio para fazer mágica na rua, por exemplo, a última coisa que as pessoas imaginam é que um mágico irá pará-las para apresentar alguns números de ilusionismo. Por isso, comece sempre fazendo algo rápido e simples para logo de cara mostrar para sua plateia que você merece a atenção dela. Muitas vezes, quando você para um grupo de pessoas para fazer mágica, quando você menos esperar estará rodeado por um número dez vezes maior de espectadores. As pessoas que estão passando vão querer saber por que aquele amontoado de gente está rindo, gritando e se impressionando. A partir daí começa a ficar mais fácil obter a atenção de quem está passando.

XI – Conservai-vos sempre a par de todas as novidades do ilusionismo, adquirindo livros e assinando revistas sobre o assunto, mas não vos limitando a copiar o que os outros fazem, mas sim imprimindo ao vosso trabalho um cunho pessoal.

Essa é uma regra não só para mágicos, mas para qualquer pessoa, em qualquer profissão. Não se limite a aprender alguns números de mágica e parar por aí. Continue sempre estudando e se aperfeiçoando, buscando sempre criar coisas novas. No começo é difícil não imitar aquele seu mágico favorito, mas com

o tempo comece a criar seus próprios textos e sua própria maneira de apresentar as mágicas, sempre de uma maneira que seja adequada ao personagem que você criou para si mesmo.

XII – Tendes cuidado ao fixar a duração do programa. Nas reuniões familiares ou em sociedade, é necessário, naturalmente, levar em conta as circunstâncias. Nos espetáculos teatrais, é aconselhável dividir o programa em duas partes, sendo a primeira de três quartos de hora e a segunda, após um intervalo de quinze minutos, de meia hora a três quartos de hora. Em suma: o espetáculo não deve durar mais de duas horas. Não vos esqueçais de que a prestidigitação é uma arte que exige constante atenção do público; se o espetáculo for muito prolongado, poderá cansar o espectador e falhar em sua finalidade, que é justamente a de distrair e alegrar o público.

Essas regras foram escritas em 1875, por isso algumas coisas podem e devem ser adaptadas para o período atual. Quando Henry Decremps fala sobre as divisões em partes do espetáculo, ele se baseava nos shows e apresentações teatrais que existiam na época. Pessoas iam para os teatros ver os shows, e essa era uma das únicas maneiras de se assistir a uma apresentação de ilusionismo. Hoje em dia pode-se ver apresentações de mágica na internet, na televisão, em feiras, escolas, aniversários,

confraternizações nas ruas e em centenas de lugares diferentes. Entretanto, neste parágrafo ele diz algo importante, atente-se ao local de sua apresentação e ao seu público para ter uma noção de quanto tempo durará sua performance. Caso esteja fazendo magia para algumas pessoas na rua, não demore muito: faça entre 2 e 3 magias, agradeça e deixe com que sigam seu caminho. Se elas estiverem indo para algum compromisso e acharem que você está demorando muito, vão deixar de dar a atenção devida para seus números. Agora, se estiver se apresentando em um evento, para uma plateia que está sentada e aguardando seu show, e você fizer uma magia de dois minutos e for embora, com certeza estará frustrando seus espectadores, pois eles estavam preparados para ver dez, trinta ou até sessenta minutos de magias. Adapte a duração da sua apresentação e também os seus números à ocasião e à plateia que lhe assiste. Não vá fazer magia com baralho para crianças de 4 anos e não faça um lencinho colorido desaparecer para uma plateia de empresários em uma feira de inovação tecnológica, por exemplo.

XIII – Não expliqueis jamais ao público os números que tiverdes executado. E isso por um duplo motivo: em primeiro lugar, vosso interesse pessoal, pois explicando um número que parecia a todos

verdadeiramente maravilhoso, a reação do público será: “Como é fácil!” E, em segundo lugar, no interesse da coletividade dos ilusionistas pelos espetáculos de prestidigitação, pois é evidente que o público perderá o interesse pelos espetáculos de prestidigitação se souber explicar todos os números neles apresentados.

Quando um segredo é revelado, acabou a graça da magia, pois ela só existe quando o espectador não sabe como aquilo aconteceu. Se você faz uma magia para alguém e, na sequência, explica como aquilo foi feito, ela deixará de se encantar com a magia e deixará de considerá-lo um bom mágico, pois se sentirá capaz também de executar aquilo que acabou de ver. Mas como você bem sabe, meu canal é conhecido por conter diversos tutoriais de ilusionismo e agora, além do meu canal, também temos este livro que contém o segredo de trinta números de magia. Estou sendo hipócrita? A resposta é NÃO!

Existe uma diferença entre revelar o segredo de uma magia apenas para sanar a curiosidade das pessoas ou então revelar com o propósito de desbancar algum ilusionista e ensinar um efeito mágico para pessoas que tenham interesse em se tornarem mágicos, amadores ou profissionais. O meu propósito com meu canal e também com este livro é despertar o interesse

das pessoas pela arte mágica. Jamais tive a intenção de desbancar mágicos ou acabar com os segredos dessa profissão milenar, muito pelo contrário. Meu sonho é despertar nas crianças, jovens e até adultos uma admiração pela arte mágica e também a vontade de conhecer mais sobre ela. Espero saber no futuro que muitos mágicos profissionais começaram a se interessar pelo ilusionismo por meio do meu trabalho.

Notem que eu jamais ensinei um número ou técnica extremamente profissionais ou avançados, de forma que isso prejudicasse o trabalho de algum colega de profissão. Meu objetivo é formar e incentivar novos mágicos a estudarem a arte, quem sabe, se tornarem grandes ilusionistas no futuro.

Além dessas regras mencionadas por Decremps, quero deixar registradas aqui algumas outras dicas que os mágicos iniciantes devem saber antes de se apresentar para amigos, familiares ou até mesmo para um público desconhecido.

- A melhor maneira de se treinar um número é em frente a um espelho. O espelho é o melhor amigo do mágico. Muitas vezes é interessante também você se filmar executando uma técnica ou um número, mas o espelho lhe dirá instantaneamente se aquele movimento está legal ou não,

sem precisar gravar e assistir depois.

- Treine até a exaustão, até estar absolutamente seguro para fazer uma apresentação tranquila, sem tremer ou gaguejar. Não basta apenas dominar a mágica que irá fazer, você precisa também estar familiarizado com o texto a ser falado e de toda a sequência do número apresentado. É sempre importante também estar preparado com saídas para possíveis falhas que possam ocorrer.
- ACREDITE NA SUA MÁGICA! Aja sempre da forma mais natural possível. De nada adianta conseguir fazer uma técnica extremamente difícil se você demonstra por meio de suas expressões ou gestos que você está designando um grande esforço para executá-la. Lembre-se que para a plateia você tem habilidades mágicas, então atue como uma pessoa realmente MÁGICA. Essa dica também serve para casos de acidentes ou falhas. Caso ocorra algum incidente, sorria e tente agir com serenidade como se tudo já estivesse programado e fizesse parte do seu número.
- Um bom mágico é curioso por natureza, e deve ser aplicado, informado e estudar sempre todos os assuntos: política,

atualidades, química, física, matemática, redação, comunicação, corte e costura, mecânica, TV, rádio, pintura, programação, edição de vídeo, cinema, roteiro, elétrica, teatro, dança, informática, iluminação, construção, biologia, geometria, boas maneiras, moda, oratória, ioga, humor, maquiagem e por aí vai. Todo conhecimento agrega de alguma maneira à sua arte e à sua vida.

- Use a mágica para entreter as pessoas, e não para se gabar ou se mostrar superior aos outros. Busque sempre a diversão do espectador.
- Guarde o melhor para o final.
- Divirta-se e faça tudo com amor e carinho.

MÁGICAS E SEUS BENEFÍCIOS PARA A MENTE HUMANA

Você tem um hobby ou passatempo? Um hobby é uma atividade que lhe proporciona algum tipo de satisfação, seja ele pintura, videogame, esportes, leitura, séries, culinária, teatro, música ou qualquer outro. Ter um passatempo é fundamental para que não se viva uma vida baseada em estudar, trabalhar, se aposentar e morrer. Em países subdesenvolvidos como o Brasil, é comum que as pessoas dividam seu dia entre trabalho e afazeres pessoais, deixando de lado atividades que realmente despertem algum tipo de paixão. A mágica era o meu hobby – isso mesmo, era. No passado. Depois disso a mágica se tornou a minha profissão, e não tem problema nenhum nisso. Poucas pessoas têm a oportunidade de trabalhar com o que gostam, e eu sou um desses sortudos. Além de trabalhar com algo que eu gosto, eu trabalho com o que me diverte. Quer coisa mais gostosa do que isso?

Claro, quando seu hobby vira o seu trabalho, nem tudo são flores. Algumas atividades chatas vêm no pacote, mas no geral é

bem gratificante. E isso pode acontecer com alguém que toca um instrumento, que joga muito bem algum game, que gosta de escrever ou que cozinha muito bem. Entretanto, geralmente, os passatempos não trazem um retorno financeiro, muito pelo contrário. Um gamer gasta um bom dinheiro comprando jogos, fones de ouvido, uma cadeira confortável, aquela roupa legal para o seu personagem, etc., já um cozinheiro está sempre adquirindo novos temperos, livros, cursos e instrumentos de cozinha. E não tem problema. O importante é ser apaixonado por aquilo que faz.

Já foi comprovado que jogar videogame estimula o cérebro de jovens e adultos. Fazer um esporte agrega bem-estar, disposição e saúde. Ler nos dá conhecimento. E fazer mágica, pode nos agregar o quê?

Primeiramente, posso dizer com convicção que a mágica me tornou uma pessoa extremamente criativa. Quando você assiste a uma nova mágica e tenta descobrir como ela foi feita, seu cérebro está sendo extremamente treinado para ser mais criativo. Eu já perdi a conta de quantas vezes eu assisti a uma mágica, sabendo o segredo dela ou não, e em seguida criei uma nova maneira de apresentá-la, uma nova técnica, diferente, melhor e mais adaptada para o meu personagem. A mágica exige o tempo todo a criatividade do ilusionista, seja para criar novos

números, adaptar números já existentes ou então improvisar em situações positivas ou negativas que ocorrem dentro da sua apresentação. Além disso, um mágico sempre acaba se tornando um expert das gambiarras, no bom sentido. Mágica nada mais é que uma gambiarra feita para convencer as pessoas de que elas viram algo quando, na verdade, elas não viram nada daquilo. Fazer uma gambiarra nada mais é do que resolver um problema, ou seja, a criatividade que os mágicos desenvolvem com o passar do tempo acabam refletindo na sua capacidade de resolver problemas, e isso com certeza vai ajudar muito na sua vida.

Além da criatividade, a mágica desenvolve também a sua coordenação motora e seus reflexos. Existem muitas mágicas que não exigem nenhum tipo de habilidade manual, entretanto há uma infinidade delas que você vai ter que praticar muito para conseguir executar com perfeição. Esses treinamentos vão levá-lo a adquirir destreza com as mãos e também com a mente, e isso com certeza vai melhorar os seus reflexos, coordenação motora e consciência corporal.

Muitas pessoas procuram na mágica uma maneira de lidar com a timidez, ou então algum reconhecimento social, e com certeza elas estão procurando no lugar certo. No início você vai sentir alguma dificuldade em se apresentar para as pessoas, mas não se preocupe, isso vai passar com o tempo. Comece fazendo

mágicas para amigos e familiares. Com o tempo, aproveite alguns eventos para também se apresentar para conhecidos de pessoas próximas a você, caso ainda não tenha segurança para se apresentar a um público completamente desconhecido. Você verá que com o tempo fazer mágicas para alguém totalmente estranho não é um bicho de sete cabeças, e, o melhor de tudo, vai perceber que sua timidez vai diminuir até quando não estiver fazendo mágica, como em apresentações na escola, faculdade ou trabalho. Uma dica que eu sempre dou para diminuir o nervosismo nessas apresentações é sempre dominar completamente o que você está fazendo. Se estiver apresentando um trabalho, conheça-o de ponta cabeça e de trás para a frente. Se estiver fazendo uma mágica, tenha certeza que a treinou ela até que seus movimentos estejam naturais e sutis. Dominando o conteúdo do que se está apresentando, no momento do vamos ver, sua energia será designada mais para o momento e para a situação do que para ficar buscando informações que já eram para estar gravadas em sua memória. Poupe esforços para focar no que realmente interessa, domine o que você está fazendo.

Falando em memória, aqui está o último ponto que quero mencionar a respeito dos benefícios da mágica para o ilusionista. Para apresentar um número de mágica, você precisará ter decorado as técnicas que ele irá utilizar, a sequência em que elas

serão empregadas, o roteiro e a história da sua apresentação. Além disso, diversos números exigem que você tenha uma excelente memória para gravar alguns detalhes, cartas ou números durante a apresentação. Um bom mágico tem a memória afiada, mas se você não tem, não se preocupe. Praticá-las irá ajudá-lo e desenvolver essas habilidades.

CURIOSIDADES

♣ **O mágico mais rápido do mundo**

Você imagina fazer 225 mágicas em apenas dois minutos? Essa proeza foi realizada pelo ilusionista Eldon D. Wigton em 21 de abril de 1991. Mais conhecido como Dr. Eldoonie, o mágico faleceu em 3 de março de 2013.

♣ **A mágica mais perigosa do mundo**

Madame Delinsky, Arnold Buck, Adam Epstein, Chung Ling Soo, Ralf Bialla, Michael Hatal, Bosco Blumenfeld e muitos outros mágicos tem uma característica bem triste em comum: todos eles morreram realizando o truque de pegar uma bala de revólver no ar. Esse é considerado o número de mágica mais perigoso do mundo e pelo menos 15 mágicos já morreram tentando realizá-lo, e outros acabaram ferindo ou matando seus assistentes.

♣ **Mágico recordista**

Imagine passar quase sessenta e quatro horas preso dentro de um bloco de gelo? E ficar pendurado de cabeça para baixo por

sessenta horas? E não respirar por dezessete minutos? Todos esses e muitos outros recordes de resistência foram quebrados por David Blaine, que também tem várias séries de mágica de rua e é um dos principais nomes da mágica moderna.

♣ **Mágico popstar**

David Copperfield, além de ter sido o primeiro mágico vivo a receber uma estrela na calçada da fama em Hollywood, também foi quem entregou o prêmio em 2013 à dupla de ilusionistas Penn & Teller. Harry Houdini só recebeu a sua anos após sua morte.

♣ **Os mágicos e os animais**

Em 3 de outubro de 2003, durante uma apresentação dos ilusionistas Siegfried & Roy, no Mirage, um de seus tigres brancos, chamado Montecore, aparentemente mordeu o pescoço de Roy Horn, que logo após o ataque disse ainda no palco: “Montecore é um grande gato. Certifique-se de que nenhum mal vai acontecer a ele”, provavelmente para que o tigre não fosse sacrificado. Alguns colegas chegaram até a dizer que Roy havia sofrido um derrame e não um ataque do tigre, na expectativa de pouparem o animal de alguma punição. Montecore faleceu aos 17 anos em março de 2014. “O mundo perdeu uma de suas criaturas

mais majestosas e eu perdi um irmão”, disse Roy.

♣ **Sério que eles são mágicos?**

Sabe o que celebridades como Neil Patrick Harris, Johnny Carson, Don Johnson, Woody Allen, Dick Cavett, Dick Van Dyke, Milton Berle, Cary Grant, Bill Bixby, Jimmy Stewart, Steve Martin, Muhammad Ali, Bob Barker, George Bush, Jerry Lewis, Charles Dickens e Orson Welles têm em comum? Todos eles são praticantes do ilusionismo e são considerados mágicos amadores.

♣ **Mágica na guerra**

Você sabia que um mágico já foi contratado para auxiliar o exército britânico na Segunda Guerra Mundial? Jasper Maskelyne era um ilusionista inglês que trabalhou junto ao exército britânico e liderou um grupo de 12 mágicos e combatentes conhecido como Magic Gang. Eles utilizavam técnicas e truques de mágico para combater batalhões inteiros. Um dos episódios mais marcantes dessa guerra foi quando a gangue de mágicos ocultou uma tropa de 150 mil homens entre o porto de Alexandria e o Canal de Suez, no Egito, elaborando um porto falso como isca para os ataques nazistas. Além disso, utilizando jogo de espelhos e luzes, eles cegavam e confundiam

pilotos inimigos. Isso fez com que o ilusionista ganhasse um espaço bem especial na lista negra de Adolf Hitler. Essa história foi retratada no filme *The War Magician*, protagonizado por Benedict Cumberbatch.

FILMES E SÉRIES PARA INSPIRAR

Existem alguns filmes, séries e documentários que retratam de forma bem interessante a vida de mágicos, desde os mais clássicos e antigos até os ilusionistas contemporâneos. Quero aproveitar para indicar alguns deles para você. Assumo que não sou um conhecedor da arte do cinema, muito pelo contrário, então a minha sinopse será a mais curta possível para não falar alguma besteira.

♣ ***Deception***

Nesta série, um ilusionista arruinado torna-se agente do FBI. Lá, usa seus conhecimentos em ilusão, fraudes e influência para ajudar a polícia e o governo a resolver crimes e prender espões.

♣ ***Magicians: Life in the Impossible***

Esse é o melhor documentário que já assisti a respeito de mágica até hoje. Ele retrata a vida de quatro ilusionistas bem diferentes, mas que amam a arte exatamente da mesma maneira. Acredito que esse seja um dos materiais mais inspiradores para quem está iniciando na arte mágica,

recomendo muito.

♣ ***Fool Us: Penn & Teller***

Série da dupla mais famosa de ilusionistas, Penn & Teller, no estilo desses programas de talentos que temos na TV aberta, mas com um diferencial: apenas mágicos podem participar. A ideia é simples, você vai lá, mostra um número de mágica que você acredita que vá enganar dois dos maiores ilusionistas de todos os tempos, se eles descobrirem sua mágica, você volta para casa, se não, você ganha uma apresentação em Las Vegas, a capital mundial da mágica.

♣ ***Truques da mente***

Essa não é uma série de mágica especificamente, mas qual mágico não vai se interessar por algo que contenha em seu título as palavras “truque” e “mente”, não é mesmo? Essa série aborda ilusões, experimentos e até alguns jogos que você pode participar enquanto assiste. Ela mostra falhas, habilidades, labirintos e até mesmo pontos cegos da mente humana, explicando em todos os episódios um pouco mais de como o nosso cérebro funciona.

♣ ***O grande truque***

No século XIX, em Londres, dois amigos ilusionistas e mágicos, Alfred Borden e Rupert Angier, acabam construindo uma rivalidade, uma batalha por supremacia, que se estende ao longo dos anos e que se transforma em obsessão, cujos resultados serão inevitavelmente trágicos.

♣ ***O mundo imaginário do Dr. Parnassus***

Neste filme, Dr. Parnassus, líder de um espetáculo artístico, tem um obscuro segredo: há muitos anos, ele trocou a alma de sua filha com o diabo. Agora o diabo voltou para cobrar o acordo, e Dr. Parnassus terá que coletar cinco almas para salvar a jovem.

♣ ***David Blaine – Real or Magic?***

David Blaine, americano nascido em 1973, é a estrela dessa série de desafios e testes do corpo e da mente. Por sua simplicidade, ele é considerado a maior revelação do ilusionismo atual.

♣ ***David Blaine – Além da magia***

Este especial de televisão de quarenta e dois minutos foi ao ar em 15 de novembro de 2016 na ABC. Como no anterior, Blaine executa mágica para várias figuras públicas. Destaque para a mágica em que Blaine pega uma bala com um pequeno copo de

metal em sua boca, frente a 20 mil pessoas.

♣ ***David Blaine – O ilusionista***

Nesta compilação de alguns de seus números mais inusitados, Blaine não trabalha em palcos: ele sai às ruas e exhibe suas magias no cotidiano, como a capacidade de levitar por alguns segundos ou de adivinhar a carta que o público escolheu em pensamento.

♣ ***David Blaine – O que é mágica?***

Por mais de uma década, Blaine tem conquistado o mundo com suas façanhas de alta resistência. Ele procura o que parece impossível e o realiza mesmo assim.

♣ ***Truque de mestre***

Neste filme, um grupo de ilusionistas é caçado por um agente do FBI, porque além de seu sucesso nos palcos de mágica são também ousados ladrões de bancos internacionais. Entre os agentes que os perseguem, está um desmistificador de mágicos.

♣ ***Atos que desafiam a morte***

O filme retrata o maior mágico de todos os tempos, Harry Houdini, num momento crítico da carreira. Famoso demais, e

por isso quase sem contato com o mundo exterior, Houdini está amargurado, e por isso lança um desafio: pagará uma alta recompensa para quem descobrir as últimas palavras de sua mãe antes de morrer. Com isso, ele é alvo de golpistas que tentam enganá-lo.

♣ ***Mágicos***

Uma ex-dupla de grandes mágicos – Harry e Karl – são os personagens principais dessa comédia. Depois de um desafortunado número envolvendo uma guilhotina, Harry busca um prêmio financeiro em um torneio de mágica para sair da falência, mas terá que enfrentar vários concorrentes – entre eles o ex-parceiro Karl, agora disfarçado de médium.

♣ ***O ilusionista***

Situado na Europa do começo do século XX, o filme retrata um ilusionista chamado Eisenheim. Numa história de mágica e intrigas, o ilusionista, muito popular, se vê em meio a uma disputa com a família real do Império Austro-Húngaro: o príncipe Leopold busca a todo custo desmascará-lo.

♣ ***O incrível mágico Burt Wonderstone***

Uma dupla de mágicos de Las Vegas – Burt e Anton, que já

foram amigos, mas agora se odeiam – passa a enfrentar a concorrência de um mágico de rua, Steve Gray. A única chance de eles conseguirem reverter a perda de público é voltarem a se conectar com aquilo que amam – a mágica.

MÁGICAS COM BARALHO

Ofoco principal deste livro é deixar o leitor apto a fazer mágicas com objetos comuns e que temos ao nosso alcance no dia a dia, principalmente com materiais escolares. Entretanto, um mágico não pode deixar de dominar as técnicas de mágicas com baralho. A cartomagia encantou gerações, impressiona desde a mais pura criança até o mais sábio idoso. Todo mundo um dia já tentou fazer alguma mágica com baralho, mas pouca gente sabe que existem pessoas que dedicam toda uma vida apenas para estudar essa categoria da mágica. O contato com o baralho, ao contrário do que muitos acreditam, é importantíssimo para o desenvolvimento pedagógico da criança e do adolescente, pois incentiva o raciocínio lógico, a memória e a criatividade do indivíduo. Eu mesmo tive uma prova de matemática no colégio que questionava sobre algumas regras e composições do baralho, mas como eu já era mágico na época, tirei de letra.

A cartomagia também é fruto infinito de literatura. Cada número ou ato acompanha uma história ou poema que ilustra todos os movimentos do mágico, de forma lúdica, mostrando

realidades do nosso dia a dia que, somadas à magia do ilusionismo, nos levam a experiências ricas e inesquecíveis.

Além de desenvolver habilidades mentais, a cartomagia pode lhe fornecer uma aptidão motora incrível, ajudando a adestrar as mãos, a psicomotricidade e também o tato, ajudando em outras áreas que exigem essas habilidades. A cartomagia é usada, inclusive, no tratamento de recuperação motora de pessoas que por algum motivo tem limitações de movimentos ou paralisias, até mesmo cerebral.

E, para finalizar, os melhores cartomágicos do mundo desenvolvem uma disciplina de treinamento e estudo semelhante à disciplina militar, buscando sempre a perfeição de seus movimentos, falas e gestos.

Por todos esses motivos irei fazer um breve apanhado sobre cartomagia, começando pela história do baralho.

HISTÓRIA DO BARALHO

Muitos especialistas afirmam que o baralho surgiu na China juntamente com o papel, já outros dizem que ele tem uma origem árabe. Não se sabe ao certo, o que se sabe é que ele chegou à Europa no século XIV, mas só foi se popularizar no século seguinte.

Os naipes que conhecemos e utilizamos hoje surgiram de uma junção das versões espanhola e francesa dos baralhos. Os nomes dos naipes vieram da versão espanhola e os símbolos que conhecemos vieram da versão francesa, por serem mais simples e fáceis de imprimir.

O baralho espanhol é diferente do que estamos habituados. Ele é composto por 48 cartas: as numeradas de 1 a 9 e as três figuras, valete, cavaleiro e rei. Os naipes são bem parecidos com os nossos: *oros*, espadas, copas e *bastos*, que representam os comerciantes, militares, religiosos e os camponeses.

Já o baralho francês é mais parecido com o que utilizamos hoje em dia. São 52 cartas de quatro naipes. Os nomes originais eram *carreaux* (que significa quadrado e é equivalente a “ouros”), pique (que significa “ponta de lança” e é equivalente

ao naipe de “espadas”), *coeurs* (que significa corações, equivalente ao naipe de “copas”) e *trèfles* (que significa “trevos”, ou seja, equivalente ao nosso naipe de “paus”). Diferente do baralho espanhol, no baralho francês o cavaleiro deu lugar à dama.

Uma semelhança desses dois baralhos é que eles ainda não haviam trocado a carta 1 pelo ás. Muitos acreditam que isso tenha ocorrido no baralho alemão. A palavra *ás* significa “uma unidade” e vem do latim.

Além de todas as cartas mencionadas anteriormente, nós temos também os emblemáticos coringas. Existem duas versões para o surgimento e significado deles. A primeira é de que ele seja de origem inglesa e tenha surgido no século XIX de uma carta chamada *imperial bower*, que tinha o poder de vencer as demais. A outra versão é oriunda do baralho italiano, que tinha uma carta chamada de “louco”, sem naipe e sem número.

Por fim, as emblemáticas figuras “rei”, “valete” e “dama”. Elas existem desde que os árabes passaram a homenagear a corte, sendo que o valete simbolizava o servo real. As figuras que conhecemos vieram da França, mas com outras letras, o V, o D e o R. Nós aqui utilizamos as letras do baralho inglês, onde o J vem de *Jack* (valete), o Q vem de *Queen* (rainha) e o K vem de *King* (rei).

Nomenclatura

♠ BARALHO

Conjunto de 52 cartas diferentes e diferenciadas pelos quatro naipes, quatro figuras e nove números, além de dois coringas.

♠ CARTA DA BOCA

Com o baralho todo virado para baixo, a carta da boca é a última delas.

♠ CARTA DO TOPO

Com o baralho todo virado para baixo, a carta do topo é a primeira delas.

♠ CORTE

Prática comum entre jogadores de cartas que serve para alterar a ordem das cartas. Você tira uma porção de cartas do topo do baralho e joga para o final dele.

♠ **CORTE FALSO**

Técnica onde o mágico parece ter cortado as cartas, mas na verdade a ordem de nenhuma delas é alterada.

♠ **EMBARALHAMENTO**

Embaralhamentos servem para alterar a ordem das cartas aleatoriamente, fazendo com que elas fiquem misturadas.

♠ **FALSO EMBARALHAMENTO**

Dar a impressão de que você embaralhou todas as cartas, quando na verdade você não misturou (ou misturou só uma parcela delas).

♠ **ESPECTADOR**

Pessoa que está assistindo à mágica.

♠ **EMPALMAR**

Técnica onde o mágico esconde uma ou mais cartas na palma de sua mão sem que ninguém veja ou perceba.

♠ *DOUBLE LIFT* OU VIRADA DUPLA

Uma das mais importantes e mais utilizadas técnicas. O mágico mostra duas cartas como se fossem uma, onde a segunda delas está escondida atrás da primeira. São diversas as possibilidades de efeitos a serem executados com essa técnica, acredite!

♠ *FORCES*

Técnica utilizada para induzir o espectador a escolher uma carta previamente e secretamente selecionada pelo mágico, mas de uma maneira onde ele acredite que a escolha foi completamente aleatória.

♠ *NAIPE*

Os naipes do baralho são: paus, copas, espadas e ouros. Todas as cartas do baralho têm um naipe, cada um deles tem treze cartas, de às a rei.

♠ *FIGURAS*

As figuras do baralho são as cartas que não são números nem o ás, ou seja, as damas, os valetes e

os reis.

♠ **FACE DA CARTA**

É a parte da frente da carta que mostra seu número ou letra e seu naipe.

♠ **VERSO DAS CARTAS**

É a parte de trás das cartas, que é igual em todo o baralho. Pelo verso não é possível saber qual é a carta.

♠ **CARTA DUPLA FACE**

É uma carta especial onde os dois lados da carta são a face dela, podendo ser a mesma carta dos dois lados ou cartas diferentes.

♠ **CARTA DUPLO DORSO**

É uma carta especial onde os dois lados da carta são o verso.

♠ **CARTA CURTA**

Uma carta com a borda milimetricamente cortada, na vertical ou horizontal. Essa carta pode ser

utilizada como carta guia.

♠ CARTA GUIA

Uma carta específica e escolhida pelo mágico, que é usada como guia. O mágico a coloca sobre ou abaixo da carta do espectador para depois, por meio da carta guia, saber onde se encontra a carta dele.

♠ CONTROLAR A CARTA

Muitas vezes, quando os mágicos estão cortando ou embaralhando as cartas, na verdade, ele está controlando uma ou mais cartas para cima, baixo ou para determinada posição do baralho sem que o espectador perceba.

♠ EMBARALHAMENTO AMERICANO – *RIFFLE SHUFFLE*

Embaralhamento que demonstra toda a sua habilidade manual. Com uma metade do baralho em cada mão, o mágico mistura as cartas apenas com os movimentos dos dedos.

♠ LEQUE

Forma de distribuir as cartas na mão de maneira com que formem um leque. Esse movimento é bastante utilizado para fazer com que a pessoa escolha uma carta, e também na hora que ela precisa devolvê-la ao baralho.

♠ *MISDIRECTION*

Técnica utilizada para distrair a atenção dos espectadores ou fazê-los prestar atenção em um determinado local ou objeto que o mágico queira para poder fazer um movimento secreto em outro local ou objeto sem que os espectadores vejam.

♠ **SEPARAÇÃO OU BREAK**

Técnica utilizada para marcar uma posição do baralho com os dedos sem que as pessoas vejam.

♠ **ABRIR AS CARTAS EM CINTA**

Movimento parecido com o leque onde as cartas ficam espalhadas de forma quase uniforme sobre uma mesa.

♠ **FOLHEAR AS CARTAS**

Movimento de passar o dedo pela lateral do baralho, folheando-o.

♠ *GIMMICK*

Acessório ou aparelho que faz a mágica funcionar.



COMO ESCOLHER O MELHOR BARALHO

Você sabe que apesar dos baralhos conterem 52 cartas diferentes, separadas por letras, números e naipes, eles podem ter características diferentes e fundamentais para uma boa execução de um número de cartomagia?

Normalmente no Brasil o baralho mais conhecido é o Copag, por ser de fabricação nacional e ser facilmente encontrado, mas mesmo os mágicos brasileiros não costumam utilizá-lo em suas apresentações.

Os baralhos de papel, após um certo uso, costumam ficar com uma aparência suja, amassada e com pouco deslize, principalmente se utilizado para jogos onde as mesas estão sujas e molhadas. O primeiro conselho que posso te dar nesse tópico é separar um baralho para jogar e outro para fazer mágicas. Para jogar eu sempre recomendo baralhos de plástico pois eles não absorvem sujeira e umidade (por mais que seja quase impossível jogar com um baralho de plástico onde as cartas ficam grudando umas nas outras). Para mágica, eu recomendo sempre utilizar

baralhos importados, de preferência o Bicycle, e eu posso explicar o porquê.

Existem diversos baralhos com qualidade e durabilidade melhores, mas os baralhos Bicycle se tornaram um baralho padrão entre os mágicos. A maioria dos acessórios e *gimmicks* para baralhos são feitos em cartas Bicycle: caixinhas preparadas, cartas dupla face, duplo dorso, face branca etc. Ou seja, além das cartas Bicycle serem de excelente qualidade, deslize e durabilidade, praticamente todos os materiais que você encontrar em lojas de mágica serão feitos no padrão Bicycle. Além disso, as cartas desses baralhos têm maiores dimensões que os baralhos nacionais, vendidos em lojas de conveniência. Se você não tem um Bicycle, recomendo começar a praticar desde já com baralhos que tenham as dimensões maiores, pois uma hora ou outra você vai passar a fazer mágicas apenas com baralhos dessa qualidade e tamanho, e se já começar a treinar desde já com baralhos maiores, você encontrará menos dificuldade para se adaptar depois.

Além do Bicycle, os mágicos também são muito apaixonados pelos baralhos Bee, que se diferenciam do Bicycle pelo fato de não possuírem as bordas brancas; e o Tally Ho, que é extremamente parecido com o Bicycle, mas é considerado por muitos mágicos como o melhor de todos pela sua durabilidade

ser maior. Infelizmente, não existem muitos acessórios e *gimmicks* fabricados com cartas Tally Ho.

Resumindo: ao escolher seu baralho, opte por cartas de dimensões maiores, de papel, com um bom deslize e que não estraguem com facilidade!

Lembre-se que seu baralho é sua ferramenta de trabalho, então mantenha-o sempre limpo e apresentável, até porque sua performance também vai depender do estado das suas cartas. Sempre que seu baralho estiver em mau estado, descarte-o ou guarde para apresentações em que você vai precisar de cartas duplicadas (mas cuidado para não misturar uma carta suja com um baralho novo, sua plateia irá estranhar a situação). Uma outra dica que eu dou é utilizar um baralho apenas para treino e outro apenas para apresentações.

**VAMOS
COMEÇAR?**

DIA 1

ASES AMBICIOSOS

Efeito:

O mágico mostra os quatro ases do baralho ao público e começa a coloca-los um a um, perdidos no meio do baralho. Com um simples estalo de dedos, o mágico retira as quatro cartas do topo do baralho, uma a uma, e para a surpresa de todos se tratam dos quatro ases que subiram misteriosamente ao topo do baralho.

Preparação:

Separe os quatro ases e outras quatro cartas quaisquer. Coloque as quatro cartas quaisquer atrás dos quatro ases e segure tudo conforme a imagem a seguir:

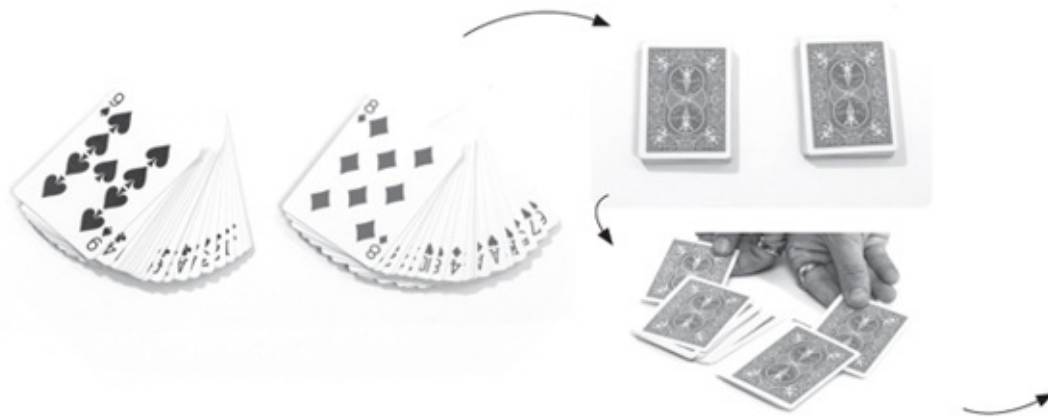
Feito isso, mostre os quatro ases todos juntos à sua plateia, alinhe todos e já coloque tudo rapidamente sobre o resto do baralho, para que ninguém veja que havia quatro cartas atrás dele. Comece a colocar então quatro cartas de cima do baralho, que o espectador acredita serem os ases, no meio do baralho. Na

verdade você não está mexendo nos ases, mas sim nas cartas aleatórias que nós separamos e colocamos atrás dos ases lá no início da preparação. Após colocar a quarta carta no meio do baralho, faça um passe mágico e comece a retirar os quatro ases, que agora se encontram em cima do baralho.



DIA 2

DUPLA ADIVINHAÇÃO



Efeito:

O mágico separa na mesa dois montes de cartas e pede a duas pessoas que cada uma escolha uma carta, uma de cada monte. Em seguida, após um pouco de concentração, o mágico adivinha a carta de cada um deles.

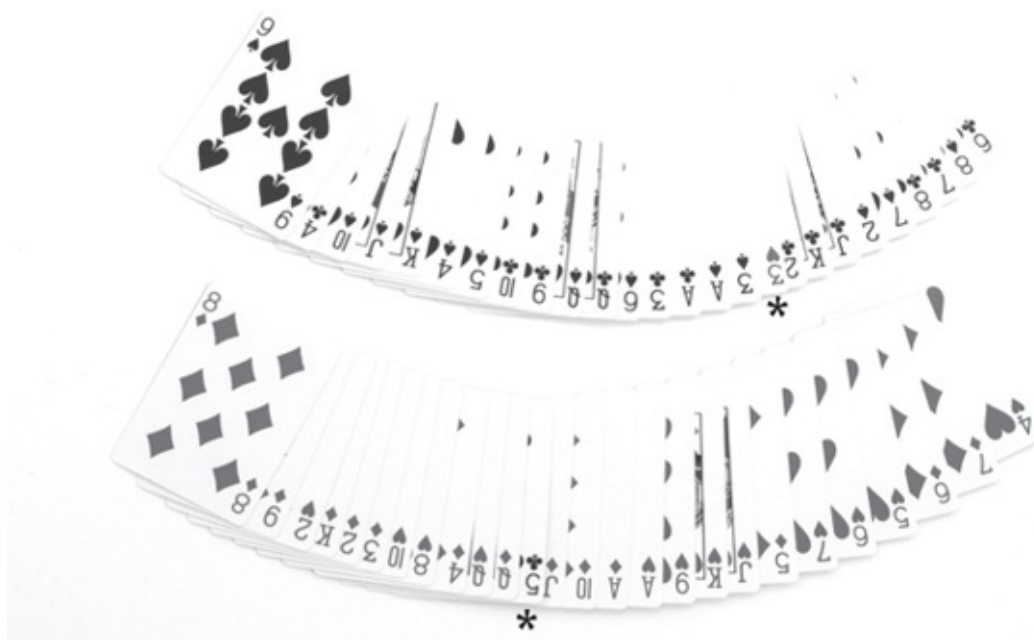
Preparação:

Separe um monte só de cartas vermelhas e o outro só de cartas pretas e deixe-os sobre a mesa.

Apresentação:

Peça para os espectadores escolherem um monte cada um

sem olhar, e que retirem, respectivamente, apenas uma carta do meio de seus montes. Peça a eles que cada um olhe e memorize a sua carta e entregue-a ao outro espectador, que deverá colocá-la no meio do seu monte, ou seja, as cartas devem ser devolvidas em montes opostos. Ambos podem embaralhar seus maços, e depois de satisfeitos devem colocá-los na mesa. O mágico pega o primeiro monte, se concentra e retira uma carta, deixando-a virada para baixo na mesa. Faz o mesmo com o segundo monte. No final, pede aos espectadores que virem as cartas que serão exatamente as duas cartas selecionadas por eles.



Segredo:

É muito simples. Como um monte tem apenas cartas vermelhas e o outro apenas cartas pretas, basta procurar a única

carta vermelha no maço de cartas pretas e vice-versa. Uma dica interessante é aproveitar o momento que os espectadores estão virando as cartas na mesa para saber se o mágico acertou e juntar os dois montes de cartas pretas e vermelhas e embaralhar, dessa forma se os espectadores pedirem para ver o baralho, ele não mais estará separado entre pretas e vermelhas.

DIA 3

CARTA INVERTIDA

Efeito:

O espectador escolhe uma carta, mostra a todos sem que o mágico veja e devolve ao baralho. O mágico abre o baralho na mesa e mostra a todos que a única carta invertida no baralho é exatamente a carta escolhida.

Segredo:

Abra um leque com as cartas e peça ao espectador para que retire uma carta qualquer. Diga que você vai virar de costas para que ele possa mostrar sua carta aos outros espectadores sem que você veja e, enquanto estiver de costas, vire secretamente a carta da boca do baralho para cima, ou seja, todas as cartas do baralho deverão estar viradas para baixo, exceto a última, que está virada para cima. Feito isso, vire todo o baralho ao contrário. Nesse momento, a primeira carta do baralho (a que está em cima) deve estar virada para baixo, enquanto todas as outras estão viradas para cima. Peça para o espectador devolver a carta dele no meio do baralho, mas tome cuidado para que ele não

movas as cartas e veja que o baralho todo está invertido, com exceção da primeira carta. Se preferir, pegue você mesmo a carta da mão dele e, sem olhar, coloque-a no meio do baralho. Nesse momento você já está colocando a carta invertida, pois todo o baralho está virado para cima exceto a carta do espectador e a primeira carta, que serve para esconder esse segredo e dar a impressão que todo o baralho está normalmente virado para baixo.





Sem que ninguém perceba, inverta todo o baralho novamente, e vá passando as cartas para as pessoas verem que todas as cartas estão viradas para baixo até encontrar a carta escolhida invertida lá no meio. Entregue a carta para exame, e se quiser repetir o número, o baralho já estará preparado, pois a última carta ainda estará invertida.



DIA 4

O COMPARSA

Efeito:

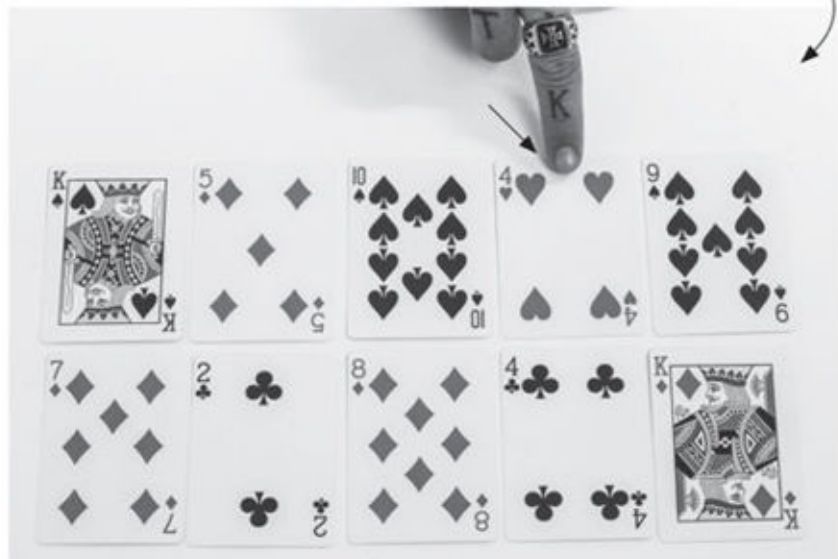
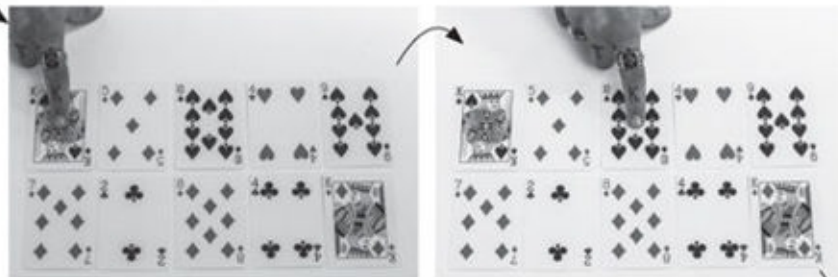
O mágico deixa um baralho sobre a mesa e sai da sala. O espectador escolhe dez cartas quaisquer do baralho, espalha todas na mesa, escolhe uma e chama o mágico de volta. Uma outra pessoa é convidada pelo mágico a ir apontando as cartas lentamente até que em determinado momento o mágico diz: “PARE! Essa foi a carta escolhida!”.

Segredo:

Para fazer esse número você vai precisar de um comparsa. Combine com ele para que quando for solicitado para apontar as cartas, que aponte todas elas tocando no meio da carta, mas para quando for apontar a carta correta, que aponte em um de seus cantos.

Após isso, peça para um espectador selecionar dez cartas do baralho e colocá-las viradas para cima na mesa, escolher uma e avisar quando já estiver tudo feito. Saia da sala e se quiser diga ao espectador para que embaralhe as cartas e as coloque uma ao

lado da outra. Volte para a sala e peça ao outro espectador (seu comparsa) que aponte uma a uma, seguindo a ordem colocada na mesa e vá dizendo: “Não, não, não” até quando ele apontar alguma carta no canto, e então você diz: SIM! Esta é a carta escolhida!



DIA 5

RESTA UM

Efeito:

O espectador retira à vontade dez cartas do baralho e as embaralha bem. Depois ele abre um leque com as cartas e memoriza uma delas. O mágico pede para o espectador ir colocando uma carta na mesa, outra embaixo do monte, uma na mesa e outra embaixo do monte, até que reste apenas uma carta em sua mão. Feito isso o mágico pede para o espectador olhar qual foi a carta que sobrou em sua mão e, para sua surpresa, é exatamente a carta que ele havia pensado.



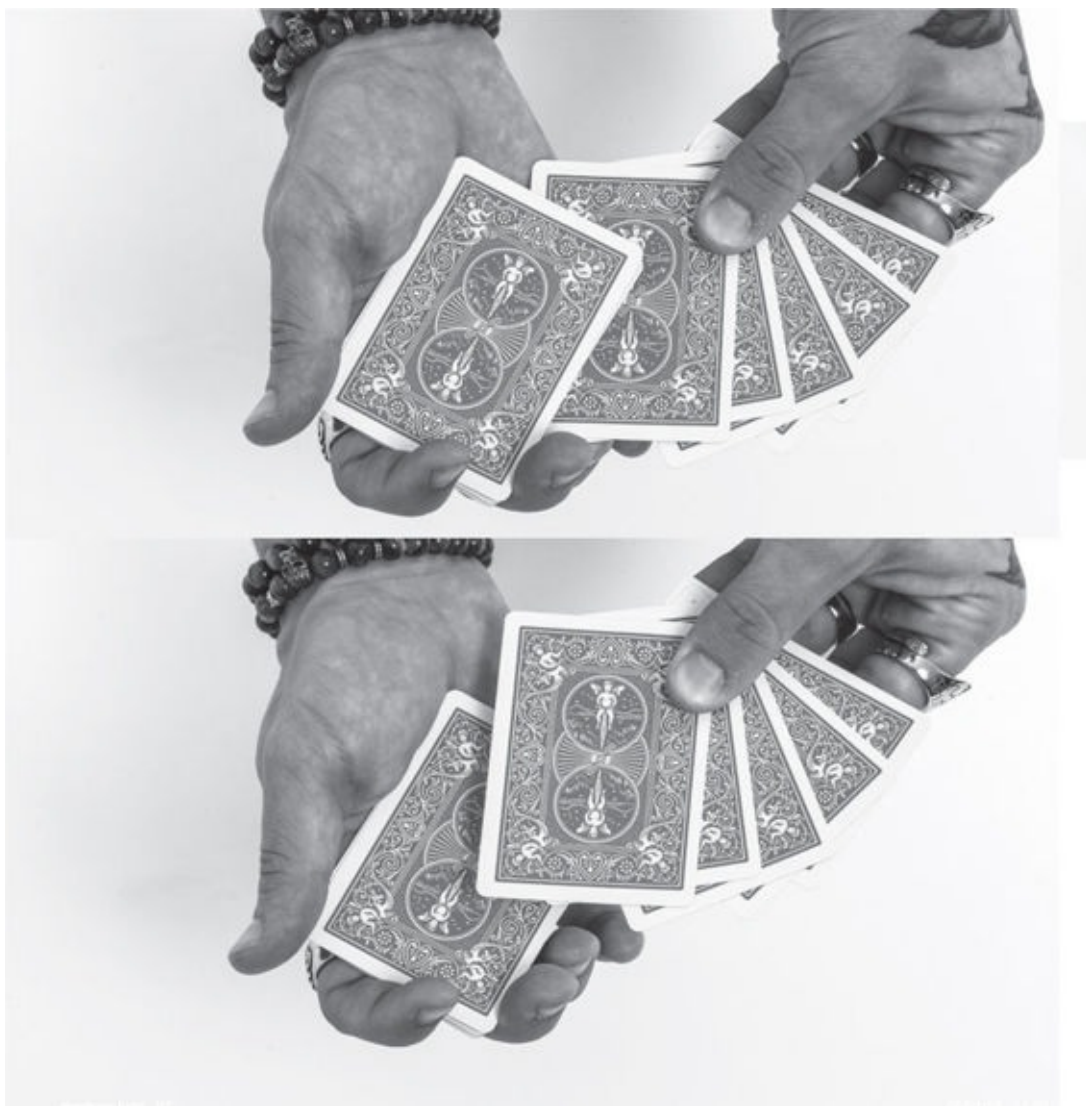
Como fazer:

Peça ao espectador selecionar dez cartas do baralho, embaralhar e abrir em leque de forma que ele consiga visualizar todas as cartas. Peça então para que ele memorize uma carta e também a posição que ela se encontra a partir da boca das cartas, ou seja, da direita para a esquerda. Tudo isso deve ser feito de maneira que o mágico não saiba nem a carta nem a posição dela.

O espectador deve fechar seu leque e entregá-lo ao mágico, que fará um simples corte nas cartas para dificultar; entretanto, o que você deve fazer é passar três cartas de baixo do baralho para o topo. Você deve fazer isso de uma forma natural e que pareça que você está cortando o baralho e não contando três cartas para passar para cima.



Agora, devolva o monte ao seu espectador e peça que ele se lembre da posição em que a carta dele estava contando a partir da boca. Peça então para que ele retire, uma a uma, exatamente esse número de cartas da boca do baralho e passe para o topo (por exemplo, se a carta estava na quarta posição, ele deve retirar quatro cartas de baixo do baralho e colocar em cima).



Pronto, agora já está tudo preparado. Peça para o espectador colocar uma carta de cima na mesa e a seguinte passar para a boca do baralho e repetir isso até que sobre apenas uma carta na mão dele, sempre colocando a primeira carta na mesa e passando a seguinte para baixo do baralho. Uma na mesa, uma embaixo, uma na mesa, outra embaixo, até que vai restar apenas uma carta na mão dele. Peça para ele, antes de olhar, dizer em

voz alta para todos saberem qual era a carta que ele havia pensado. Após isso deixe ele olhar a carta e receba seus merecidos aplausos.



DIA 6

PAR OU ÍMPAR

Efeito:

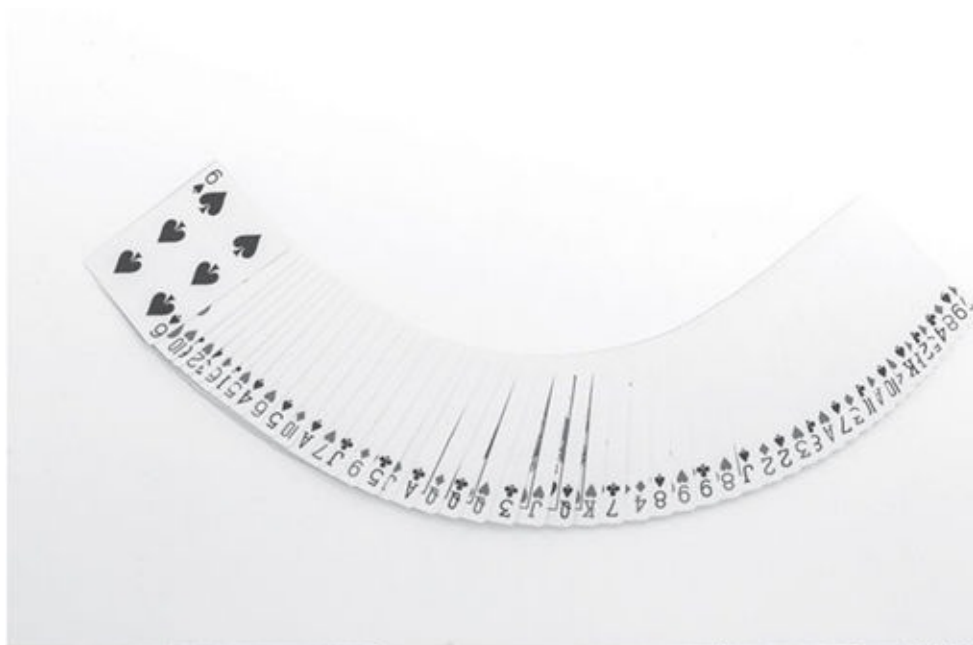
Peça para um espectador cortar o baralho, mas não completar o corte. Temos agora dois montes de cartas. Peça para ele escolher um dos dois montes. Você o coloca na palma da sua mão, sente bem o peso das cartas e diz imediatamente se ali tem um número par ou ímpar de cartas.

Preparação:

Primeiramente retire os dois coringas, depois prepare o baralho da seguinte maneira: uma carta vermelha, uma carta preta, uma carta vermelha, uma carta preta, seguindo assim até o final do baralho. Dessa forma, quando o espectador cortar o baralho e deixá-lo sobre a mesa, o que precisamos fazer é olhar a carta que ficou na boca desse monte. Se ela for preta, ele tem cartas pares, se for vermelho, ímpares. Isso serve para ambos os montes.

Para olhar a carta da boca basta pedir para o espectador cortar o baralho e colocá-lo na palma da sua mão, nesse

momento você finge que vai alinhar as cartas e dá uma espiada. Isso também pode ser feito com o monte na mesa. Quando for alinhar as cartas, aproveite para sutilmente observar qual é a carta do corte.



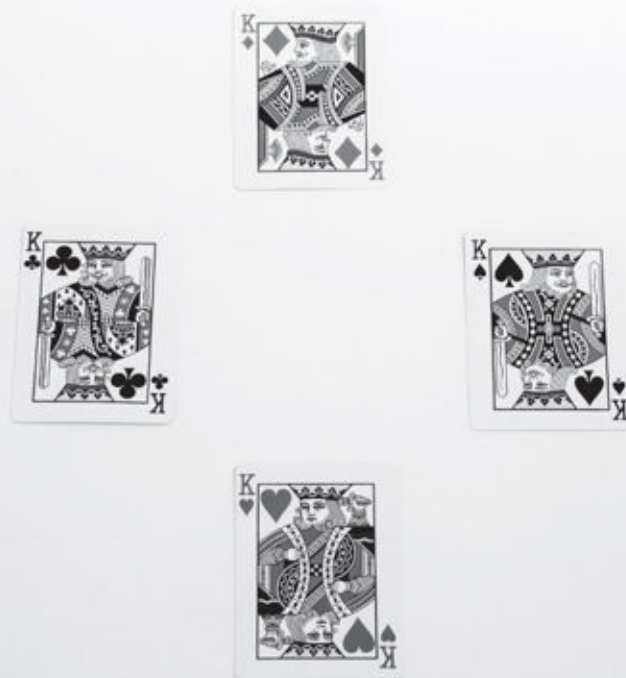
DIA 7

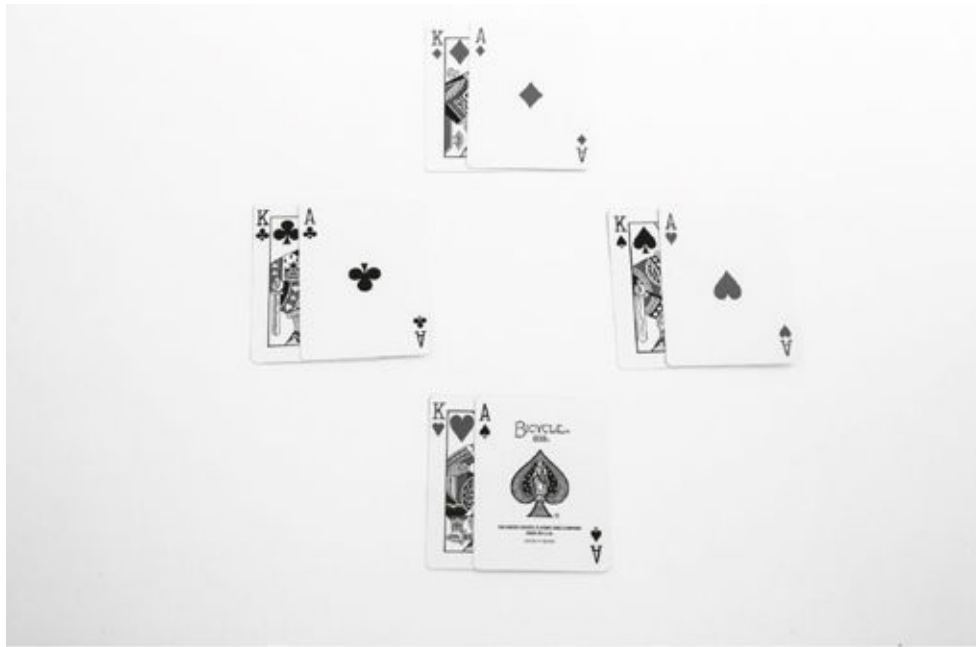
O HOTEL MÁGICO

Efeito:

O mágico mostra quatro grupos de cartas, contendo cada um deles um ás, uma dama, um valete e um rei. Diz então que cada grupo desses simboliza uma família. A dama é a mãe, o rei é o pai, o valete é o filho e o ás é o cachorro. Conta então a história dessas quatro famílias que eram amigas e foram viajar. Coloca então os quatro reis separados na mesa e diz que cada um deles está em um quarto de hotel. Sobre cada rei o mágico coloca uma dama, dizendo que as mães se juntaram aos pais. Também ficaram nos quartos os filhos e, junto a eles, os cachorros. Dessa forma temos agora quatro montes na mesa, cada um deles contendo um rei, uma dama, um valete e um ás. O mágico diz então que a luz acabou no hotel, e simboliza isso virando todas as cartas para baixo. Após a luz ter acabado, todas as famílias foram para o corredor do hotel tentar ver o que estava acontecendo, e nesse momento o mágico junta todos os montes em um só, sem misturar as cartas. Como as luzes estavam apagadas, todas as famílias começaram a se misturar, nesse

momento o mágico ilustra o ocorrido embaralhando as cartas. No final, todos decidiram encontrar um quarto para se abrigar, e nesse momento o mágico começa a colocar as cartas na mesa, divididas em quatro montes, uma a uma, uma no monte 1, outra no monte 2, outra no 3, outra no quatro, depois volte ao monte 1, depois no 2, até que todas se esgotem, ficando com quatro montes de quatro cartas novamente. No final de tudo, ele vira as cartas para cima e mostra que, magicamente, todos os pais ficaram em um quarto, todas as mães em outro, todos os filhos em outro e todos os cachorros em outro.











Segredo:

O segredo dessa mágica é não embaralhar ou inverter a ordem das cartas no momento do embaralhamento. Para fazer isso, basta fingir que está embaralhando enquanto você apenas corta as cartas. Fazendo isso, as cartas vão continuar em ordem e no momento que forem sendo colocadas na mesa uma a uma, estarão separadas em damas, valetes, reis e ases, cada um em um monte.



DIA 8

DAMAS REBELDES

Efeito:

O mágico pede para um espectador embaralhar um baralho. Em seguida pede para que ele divida o maço em dois montes, escolher um e entregar o outro ao mágico. Agora o espectador deve fazer tudo o que o mágico fizer. O mágico coloca o baralho atrás das costas, virado para baixo, e o espectador repete. O mágico retira uma carta do seu monte e entrega ao espectador, pedindo para ele colocá-la virada ao contrário em seu monte. O espectador faz isso e depois repete o movimento, escolhendo uma carta de seu monte e entregando ao mágico, que também a coloca virada ao contrário em seu monte. Repetem a escolha e a troca de cartas. Por fim, juntam ambos os maços. O mágico espalha todo o maço virado para cima na mesa e lá estão as quatro cartas viradas para baixo e pede para o próprio espectador verificar quais foram. Para a surpresa de todos, se tratam das quatro damas!

Segredo:

Antes de iniciar esse número separe as quatro damas do baralho e coloque-as em seu bolso de trás da calça. Entregue o baralho para o espectador e peça para ele embaralhar. Em seguida, peça a ele que divida o baralho em dois montes, escolha um deles e lhe entregue o outro.

O mágico pede para o espectador repetir tudo o que ele fizer. Coloca o maço de cartas atrás das costas, virado para baixo, e pede para o espectador fazer o mesmo. Nesse momento, sem que ninguém perceba, você deve colocar as quatro damas no topo do seu monte, viradas para baixo.

Agora o mágico pede para o espectador escolher qualquer carta do monte dele, avisando que fará o mesmo, ou seja, também vai escolher uma carta. Nesse momento você deve pegar uma das damas do topo e entregar ao espectador, pedindo que ele coloque essa carta virada ao contrário no monte que ele está segurando, ou seja, virada para cima. O mágico deve pegar a carta do espectador e colocar embaixo do baralho virada para baixo e, logo na sequência, pegar uma dama do topo do baralho e colocar virada para cima no meio do seu próprio monte. Tudo isso com as cartas nas costas, sem que ninguém veja. Você deve repetir essa operação mais uma vez, entregando uma dama para que seu espectador coloque virada ao contrário em seu monte e pegar uma carta aleatória que seu espectador lhe entregar,

colocá-la embaixo do monte e pegar uma dama do topo e colocá-la invertida no meio do baralho. Depois disso é só juntar os dois montes, o seu e o do espectador, virar tudo para cima e espalhá-lo na mesa. As quatro damas serão as únicas cartas viradas ao contrário das demais.

(Observação: você pode também executar esse número substituindo as damas pelos ases ou por qualquer outro conjunto de cartas que ilustrem melhor a história que você irá criar.)





DIA 9

A PREVISÃO DOS DADOS

Efeito:

O espectador joga dois dados várias vezes enquanto o mágico está de costas e vai somando as faces de cima com as faces de baixo. O mágico se vira e adivinha exatamente o valor da soma.

Apresentação:

Peça a ajuda de alguém da plateia, vire de costas e peça para que alguém jogue os dados. Diga para que um espectador some o valor das faces de cima dos dados. Exemplo: 3 e 5, então $3+5=8$. Peça agora para que ela escolha um dos dados e que some o valor da face de baixo.

Exemplo: escolhi o dado do número 5, então a face de baixo é 2. Somando $8+2=10$. Agora será pedido que apenas esse dado seja jogado e somado novamente o novo valor da face de cima. Exemplo: joguei o dado e o novo valor é 4. $10+4=14$. Vire e diga que vai adivinhar o valor da soma. Olhe para os dados, e mentalmente some os valores das faces de cima, e some ainda o número 7. Exemplo: $3+4=7+7=14$.

DIA 10

PREVISÃO 3 OBJETOS

Materiais:

1 envelope

3 objetos (você que escolhe)

2 fotos de 2 desses objetos

Cola branca

Caneta

Efeito:

Um envelope com a palavra PREVISÃO escrita nele é entregue para o espectador. Na mesa são colocados três objetos: uma caneta, óculos e um relógio. O mágico pede para o espectador que aponte um dos objetos. Vamos supor que ele escolha o relógio. O mágico faz cara de surpreso, pega o envelope e tira de dentro dele uma foto exatamente igual a foto do relógio.

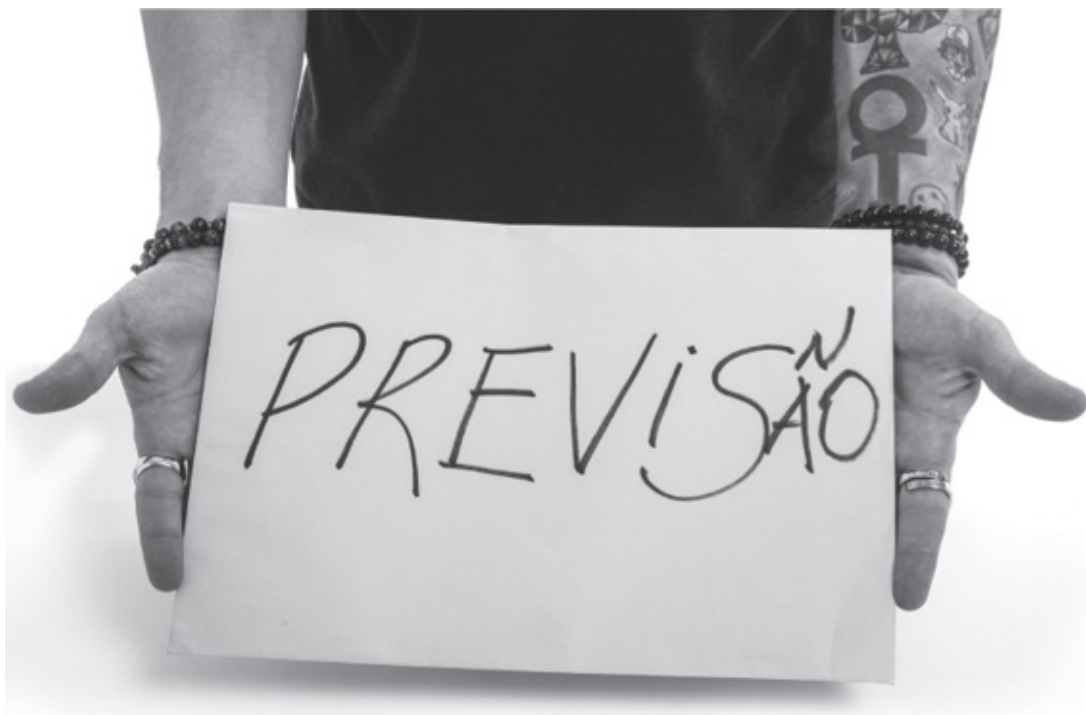


Preparação:

Escreva a palavra PREVISÃO em seu envelope. Pegue as fotos dos dois objetos (vamos usar como exemplo o relógio e os óculos) e cole uma na outra com a cola branca, sendo que de um lado fique a foto de um objeto e do outro lado a foto do outro. Coloque as fotos coladas dentro do envelope. Utilize a aba do envelope para memorizar de qual lado está a foto do relógio e de qual lado está a foto dos óculos.

Como fazer:

Entregue o envelope fechado para alguém segurar, mas lembre-se de verificar antes de qual lado está o relógio e de qual lado estão os óculos. Coloque os três objetos na mesa e peça para o espectador escolher um deles. São três as possibilidades:



1 – Se ele apontar os óculos, pegue de volta o envelope da previsão e tire de dentro a foto dos óculos (tomando cuidado para não tirar com o envelope virado do lado do relógio).



2 – Se ele apontar o relógio, pegue de volta o envelope da previsão e tire de dentro a foto do relógio (tomando cuidado para não tirar com o envelope virado do lado dos óculos).



3 – Se ele apontar a caneta, diga que ela será eliminada da mágica e que agora restam dois objetos e pergunte qual deles o espectador quer eliminar e qual ele vai querer usar na mágica. Independentemente se forem os óculos ou o relógio, você já sabe como proceder agora.



DIA 11

BATIMENTO CARDÍACO

Material:

Um baralho completo

Efeito:

O espectador escolhe uma carta e perde ela no meio do baralho. O mágico abre as cartas em cinta na mesa, pega o braço do espectador pelo pulso, pede para ele esticar o dedo indicador e diz que a pulsação sanguínea da pessoa irá avisar quando o dedo passar sobre a carta selecionada. O mágico vai passando o dedo do espectador sobre todas as cartas até que para em uma delas e diz: seu pulso ficou mais forte aqui, essa foi sua carta!

Preparação:

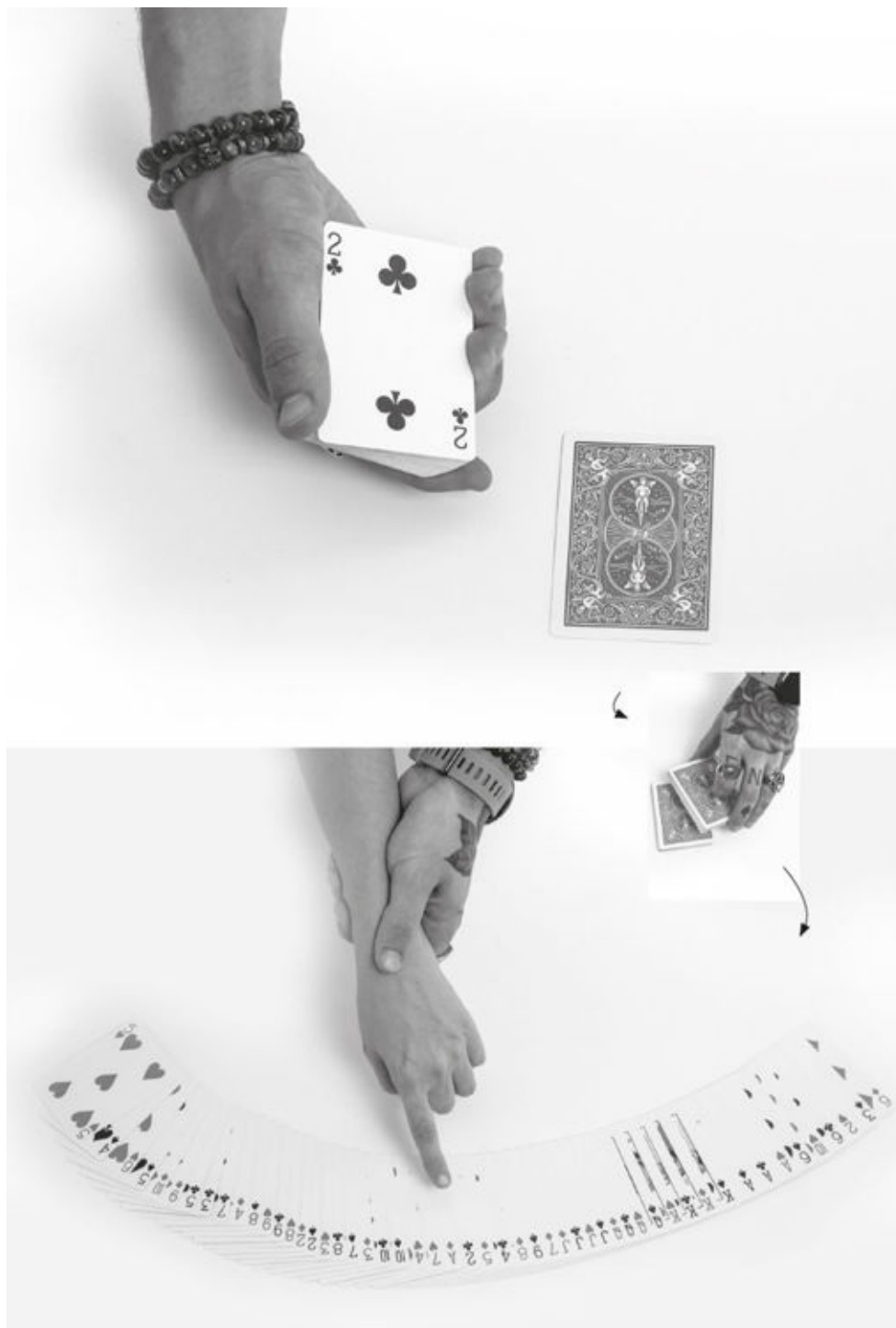
Primeiro, deixe o espectador embaralhar as cartas. Quando ele terminar, faça um leque com o baralho virado para baixo e peça para que a pessoa escolha uma carta e não mostre a você. Enquanto ele estiver olhando e memorizando a carta dele, sutilmente olhe a carta da boca do baralho – essa será sua carta

guia, memorize-a!

Coloque o baralho sobre a mesa e peça para o espectador colocar a carta dele em cima do baralho e, após isso, fazer um corte nas cartas. Pronto, dessa forma a carta dele está perdida lá no meio. Se ele quiser, poderá dar quantos cortes ele quiser, haja visto que os cortes não alteram a ordem das cartas. No momento que deu o primeiro corte, ele simplesmente colocou a carta da boca, que você havia memorizado, sobre a sua carta, então já sabemos que a carta da pessoa está embaixo da nossa carta guia.

Vire o baralho para cima e abra as cartas na mesa. Se você abrir as cartas na mesa da esquerda para direita, a carta da pessoa será a carta à direita da sua carta guia. Se você abrir as cartas da direita para a esquerda a carta da pessoa estará logo à esquerda da sua carta. O resto vai do seu poder de encenação!







DIA 12

CELULAR NA BEXIGA

Materiais:

1 bexiga de qualquer cor

1 celular

Efeito:

O mágico enche uma bexiga, mas sem amarrá-la no final. Pega um celular emprestado, encosta no fundo dela fazendo pressão enquanto vai soltando o ar de dentro dela. Ao terminar de esvaziar o ar da bexiga, o celular acaba entrando dentro dela. O mágico rasga o balão, tira o celular de dentro dele e devolve à plateia.

Preparação:

Essa mágica é muito simples de ser feita, mas precisa de uma certa prática e treino. Após encher bastante o balão, continue segurando na ponta dele de forma a não permitir que o ar saia. Pressione o celular contra o fundo do balão enquanto vai soltando o ar de dentro dele. Quanto mais a bexiga esvazia, mais

you should press the cell phone against it. Doing it correctly, the bottom of the balloon will “grab” the cell phone and when it empties completely it will give the impression that the cell phone went through the balloon, so that it will have become a kind of “protective cap” of the cell phone. If you want to show both sides of the cell phone, be careful to cover well with your fingers the part that would reveal the secret. To take it out, tear the balloon and give everything for examination.









DIA 13

VOODOO GIZ

Materiais:

1 giz ou batom

Efeito:

O mágico pede para o espectador estender as mãos e fechá-las. Pega um pedaço de giz (que também pode ser um batom) e faz uma marquinha nas costas da sua própria mão. Diz que vai fazer essa marquinha atravessar sua própria mão até que ela apareça na palma dela. Ele esfrega bem a marquinha, mas quando olha para a palma da mão, não há nada lá. O mágico diz então que muitas vezes essa mágica é tão potente que, ao invés da marquinha sair de um lado da mão e ir para o outro ela acaba indo parar na mão de outra pessoa, e pede para o espectador abrir sua mão. Para o espanto dele, a marquinha se teletransportou para lá.

Preparação:

Antes de iniciar a mágica, passe um pouquinho de giz ou

batom na ponta do seu dedo médio da mão direita, sem que ninguém veja. Peça para um espectador estender as duas mãos para a frente. Nesse momento você segura as duas mãos dele, com seus polegares encostando nas costas das mãos dele e seus dedos médios encostando nas palmas das mãos dele, fazendo com que seu dedo médio da mão direita secretamente marque a mão dele com o giz ou o batom. Para esse movimento parecer o mais natural possível você, no momento que encostar nas mãos dele, vai levemente abaixá-las um pouco dizendo: “Coloque-as um pouco mais baixas... isso, assim mesmo!”. Dessa forma você terá justificado o ato de tocar nas mãos dele, mas acredite, ele não se lembrará disso no final do número.

Logo após tocar as mãos dele e abaixá-las, desencoste enquanto você diz: “Agora feche as duas mãos assim”, e feche as suas mãos mostrando como ele deverá fazer. Pergunte se ele é destro ou canhoto. Se ele disser “destro”, diga: “Ok, então abaixe sua mão esquerda e deixe a direita dessa maneira, vamos usar apenas ela!”. Se ele disser “canhoto”, você diz: “Então abaixe a sua mão esquerda, quero tentar fazer com a sua mão mais fraca”. Independentemente se ele é destro ou canhoto, você só vai utilizar isso para disfarçar o fato de ter encostado nas mãos dele e, agora, vai precisar usar apenas a mão direita, já que foi nela que você deixou a marquinha.

Pronto, a partir de agora é tudo encenação. Faça uma marca com o giz ou batom no verso da sua mão, diga que vai fazê-la atravessar para a palma, esfregue e apague a marca. Diga então que a marca foi parar na mão do espectador e receba seus merecidos aplausos.





DIA 14

DESAPARECENDO COM UMA MOEDA

Materiais:

Tesoura sem ponta

Papel-alumínio

1 moeda de 50 centavos nova

Efeito:

O mágico pega uma moeda de 50 centavos e, lentamente, a coloca atrás de um pedacinho de papel. Vai contando até três e amassa o papel, fazendo a moeda sumir.

Preparação:

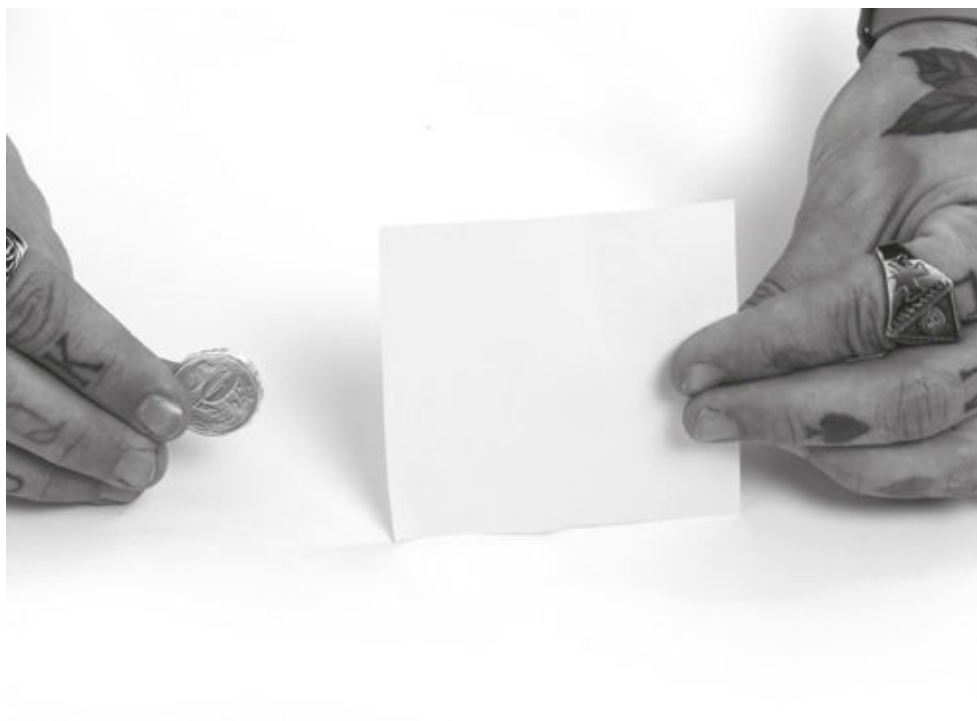
Corte um pedaço de papel-alumínio de mais ou menos 2 cm por 2 cm. Coloque a moeda de 50 centavos na mesa e sobre ela coloque esse pedaço de papel-alumínio e vá passando o dedo sobre ele, como se estivesse moldando a moeda. Por conta do alto-relevo da moeda, o papel-alumínio começará a tomar a mesma forma da moeda. Faça com bastante cuidado e você terá uma perfeita imitação da moeda de 50 centavos. Após sentir que

a forma pegou bem, retire o papel-alumínio e corte o papel tirando os excessos, formando um círculo. Se necessário, molde novamente o papel agora que ele tem o mesmo formato circular da moeda. Agora que você tem uma réplica da moeda de 50 centavos, basta mostrá-la para as pessoas, coloque-a atrás de um papel e amasse-o junto com a moeda. Dessa forma todo mundo vai achar que ela desapareceu, sendo que ela só está amassada dentro do outro pedaço de papel.











DIA 15

O QUADRADO

Materiais:

15 cartas de baralho (todas de dorso vermelho) onde 7 são de naipes vermelhos (de copas ou ouros) e 8 de naipes pretos (paus ou copas). O valor das cartas não importa.

1 ás de copas de dorso azul com um X desenhado no verso (pode ser um adesivo para você não estragar seu baralho)

1 envelope com instruções

1 objeto pequeno (anel, moeda, tampa de caneta...)

Efeito e apresentação:

Arrume as cartas da seguinte maneira, todas de face para cima, tomando cuidado para não mostrar o verso das cartas, principalmente o do ás de espadas:

PRETA	VERMELHA	VERMELHA	VERMELHA
VERMELHA	PRETA	PRETA	PRETA
VERMELHA	PRETA	ÁS DE COPAS	VERMELHA
VERMELHA	PRETA	PRETA	PRETA

Inicie o número colocando o envelope com as instruções (as

instruções que devem estar escritas no envelope estão logo abaixo) sobre a mesa e dizendo: “Dentro desse envelope tenho algumas instruções imutáveis dessa mágica. O risco de algo dar errado é totalmente meu, que as escrevi!”.

Escolha um apresentador que tenha um anel ou uma moeda e diga: “Agora você abrirá o envelope e seguirá todas as instruções nele descritas, lendo-as em voz alta”.

O texto dentro do envelope deverá ser o seguinte:

- 1 –Coloque seu objeto sobre qualquer carta de naipe vermelho.
- 2 –Mova seu objeto horizontalmente – para a direita ou para a esquerda – até encontrar a carta mais próxima que seja de naipe preto e deixe-o sobre ela.
- 3 –Mova verticalmente – para cima ou para baixo – até encontrar a carta mais próxima que seja de naipe vermelho e deixe o objeto sobre ela.
- 4 –Mova diagonalmente seu objeto até encontrar a carta mais próxima que seja de naipe preto e deixe-o sobre a carta.
- 5 –Última instrução: mova o seu objeto para baixo (na sua direção) ou para a direita – em qualquer um dos casos para a mais próxima carta vermelha que houver e deixe-o sobre ela.

Independentemente de onde a pessoa colocou o objeto no início, ele sempre terminará sobre o às de copas. Reforce sempre que todas as instruções foram feitas antes mesmo de a pessoa selecionar uma carta, tudo de forma livre. Vire todas as cartas,

exceto a que tem o objeto em cima (o ás de copas), e mostre que todas elas têm o dorso da mesma cor, ou seja, vermelho. Ao final, diga que você já sabia que o final seria esse, e para provar isso mostre que a única carta azul e que contém um X no dorso é a carta em que o objeto está posicionado acima.

DIA 16

A PREVISÃO DO JAPÃO

Efeito:

Peça para uma pessoa pensar em um número entre 1 e 50, que tenha dois algarismos, ambos ímpares e diferentes entre si. Pegue um papel e escreva o número pensado pela pessoa. Guarde a caneta e pergunte pela primeira vez qual foi o número que ela pensou. Vamos supor que seja o 37. Mostre sua previsão e diga que está escrito exatamente 37, mas as pessoas ficam sem entender nada pois trata-se de uma escrita em língua japonesa. Então você brinca dizendo que escreveu sim 37 ali, mas como sabia que ninguém iria entender sua escrita em japonês, mostre o outro lado do papel com o número 37 escrito da forma que todos conhecem.

Segredo:

Esse número pode ter dois finais. O final simples e engraçado e o final surpreendente. Quando é solicitado ao espectador que pense em um número entre 1 e 50, que tenha dois algarismos e que ambos sejam ímpares e diferentes entre si, não sobram

muitas opções.

Veja: 13 – 15 – 17 – 19 – 31 – 35 – 37 – 39

Mas, por incrível que pareça, em 80% dos casos as pessoas pensam no 37.

Sabendo disso, já deixe preparado em um papel alguma coisa escrita em japonês (não precisa ser exatamente um número, essa é apenas uma brincadeira) e do outro lado escreva o número 37. Se você der sorte e a pessoa escrever o 37, mostre primeiro o número japonês e brinque a respeito disso e diga que ali está escrito 37. Depois, para finalizar com chave de ouro, mostre o outro lado com o número 37 escrito. Caso ela não escolha o 37, você faz apenas a brincadeira com o número japonês e não mostra o verso do papel, terminando aí o seu número.



DIA 17

O *POST-IT* MÁGICO

Materiais:

Bloco de *post-it*

Caneta ou lápis

Efeito:

Peça para alguém pegar um bloquinho de *post-it* e escrever um nome, uma banda, um número ou uma carta de baralho e, sem que você veja, retire o papel, dobre várias vezes e coloque na sua mão. Você coloca as mãos para trás e diz que vai tentar adivinhar o que está escrito lá. Finge estar tendo algumas dificuldades, se vira de costas para a pessoa, estende suas mãos para trás e pede para que ela aperte suas mãos e se concentre no que acabou de escrever. Você vira de frente para ela de novo e diz exatamente o que estava escrito no *post-it*.

Segredo:

Peça para ela tirar esse *post-it* e dobrá-lo algumas vezes. Pegue o *post-it* com a sua mão e feche-a, deixando-o dentro

dela. Coloque as mãos para trás do seu corpo e fique atento, pois agora vem o segredo. Secretamente, enquanto as suas mãos estiverem atrás do seu corpo, vá desdobrando o *post-it* e utilize a aderência dele para colar o papel na parede atrás de você, na altura da sua cintura. Isso tudo deve ser feito de maneira natural enquanto você conversa com o espectador. Feito isso você diz que precisa que ele o ajude a mentalizar o que está escrito no papel. Nesse momento, você, ainda com as mãos fechadas, volte-as para a frente do seu corpo, ergue-as até a altura do rosto da pessoa e diz que precisará que ela segure suas mãos bem firme. Nesse momento a pessoa estará olhando para as suas mãos, então aproveite para virar de costas para ela, ou seja, de frente para a parede, e coloque suas mãos para trás na altura da cintura para que a pessoa possa segurá-las. Nesse momento você olha para a parede e lê o que está escrito no *post-it*, enquanto finge que está utilizando as mãos da pessoa para descobrir o que estava escrito no papel. Lembre-se que a pessoa deve estar achando que o *post-it* ainda se encontra dentro das suas mãos. Peça para ela soltar as suas mãos e vá virando, ainda com as mãos para trás, de maneira que você consiga novamente olhar para a pessoa. Nesse momento não fique muito longe da parede pois o seu corpo precisa cobrir o *post-it* que está colado nela. Após se virar, continue falando com a pessoa enquanto

pega novamente o *post-it* que está na parede, dobre-o e coloque-o apertado dentro da sua mão. Faça uma cena e diga para ela o que estava escrito no papel, pois você já olhou o que tinha escrito lá quando ele estava colado na parede. Abra as mãos e entregue o *post-it* de volta para ela pedindo para que abra e mostre para todos que você adivinhou o pensamento dela.





DIA 18

A PREVISÃO MATEMÁTICA

Materiais:

9 cartões

1 lousa

Lápis ou caneta

Envelope

Efeito:

Nove cartões, cada um contendo um número de 1 a 9, são distribuídos para três pessoas da plateia, sendo que cada uma ficará com três números. Uma outra pessoa fica responsável por tomar conta de um envelope que contém uma previsão.

O mágico pede para que uma delas escolha um dos três números que tem em mãos e o anote em uma lousa, fazendo o mesmo para a segunda e para a terceira pessoa. Ao final dessa primeira etapa, ele terá anotado um número de três dígitos – uma centena. Em seguida o mágico pede para a primeira pessoa, novamente, escolher um dos dois outros números que restaram com ela, e anota esse número embaixo do número da etapa

anterior, fazendo isso com as outras duas pessoas também. Para terminar, ele pede para as pessoas dizerem, na mesma ordem que antes, os números que restaram em suas mãos, e anota essa última centena abaixo das outras duas anteriores. Diz para a plateia que agora existem três números anotados na lousa, aleatoriamente, e faz a soma dos 3, chegando a um resultado final. Pede então para a pessoa que estava segurando o envelope desde o início da mágica abra e mostre o que há lá dentro, e para a surpresa de todos é o mesmo resultado que está na lousa.

Apresentação:

O segredo desse número incrível está na ordem que você manda as pessoas dizerem os números. Vamos supor que a pessoa A tenha ficado com os cartões 1, 2 e 3, que a pessoa B esteja com os cartões 4, 5 e 6 e que a pessoa C esteja com os cartões 7, 8 e 9.

Se você sempre mandar a pessoa A dizer um número primeiro, as casas das centenas sempre terão os números dela, que são o 1, o 2 e o 3. Se a pessoa B sempre escolher o segundo dígito, ela sempre estará definindo as dezenas e, dessa maneira, a pessoa C escolhera a unidade. Para entender melhor:

Pessoa A – 1, 2 e 3

Pessoa B – 4, 5 e 6

Pessoa C – 7, 8 e 9

Se você sempre pedir para a pessoa A escolher primeiro um número, a pessoa B o segundo e a pessoa C o terceiro, a organização dos números ficará assim:

Número da pessoa A – Número da pessoa B – Número da pessoa C

Número da pessoa A – Número da pessoa B – Número da pessoa C

Número da pessoa A – Número da pessoa B – Número da pessoa C

Independentemente de qual número elas escolherem, a casa das unidades ficará apenas com números da pessoa C, a casa das dezenas ficará sempre com números da pessoa B e a casa das centenas ficará sempre com números da pessoa A. O resultado, então, se o número for feito dessa forma será 774, independente de qual ordem as pessoas escolherem dizer seus números, desde que a pessoa A sempre seja a primeira a escolher (casa da centena), a pessoa B ser a segunda (casa da dezena) e da pessoa

C ser a terceira (casa da unidade).

Você não precisa fazer necessariamente dessa maneira, se quiser dar os cartões 4, 8 e 1 para a pessoa A, o 2, 3 e 9 para a pessoa B e o 5, 6 e 7 para a pessoa C não tem problema, basta você saber que se a pessoa A sempre for a primeira a escolher um número, a pessoa B for a segunda e a pessoa C for a terceira, que o resultado sempre será 1.458, pois os números 5, 6 e 7 sempre ficarão na casa das unidades, os números 2, 3 e 9 ficarão na casa das dezenas e os números 4, 8 e 1 sempre ficarão na casa das centenas, dessa forma teremos a seguinte soma (mesmo que em ordens diferentes).

$$\begin{array}{r} 425 \\ 836 \\ + 197 \\ \hline 1458 \end{array}$$

Note que mesmo que as pessoas digam os números em ordens diferentes, as colunas terão sempre os mesmos números e, conseqüentemente, darão sempre o mesmo resultado.

DIA 19

LEITURA DE PENSAMENTO 1

Efeito:

Você pede para uma pessoa pensar em qualquer número e digitá-lo em uma calculadora. Pede então para ela fazer algumas operações matemáticas e no final diz exatamente qual é o resultado que deu. Você pode também fazer uma previsão, deixando o resultado escrito em um papel antes mesmo do espectador pensar em um número.

Apresentação:

Essa mágica é matemática pura! Você saberá desde o começo qual será o resultado da operação, pois é você quem escolhe esse resultado.

A operação deverá ser a seguinte:

X = número escolhido pela pessoa

N = número que você escolhe para ela somar (o resultado sempre será a metade desse número)

$$X \cdot 2 + N/2 - X = N/2$$

Não entendeu? É muito simples. Vamos supor que a pessoa tenha pensado no número 10, e que a gente quer que o resultado seja igual a 2. Temos que pedir para a pessoa multiplicar o número dela por 2. Feito isso, ela deve somar 4, pois se a gente quer que o resultado final seja 2, devemos sempre fazer ela somar o dobro desse resultado, ou seja, $2 \times 2 = 4$. Agora que ela somou 4 ela deve dividir esse número por 2 e, ao final, subtrair o número que ela pensou. Olha como ficaria:

$$10 \times 2 = 20$$

$$20 + 4 = 24$$

$$24 / 2 = 12$$

$$12 - 10 = 2$$

O resultado sempre será igual à metade do número que você fizer a pessoa somar. Quer tentar aí em casa? Pegue um papel e uma caneta para fazer as contas ou utilize uma calculadora.

Pense em um número...

Pronto?

Agora multiplique seu número por 2.

Certo. Agora eu preciso que você some 50 a esse número.

Somou? Agora divida o resultado dessa soma por 2.

Agora para finalizar, pegue o resultado dessa divisão e subtraia o número que você tinha pensado lá no início.

Ok. O resultado foi 25?

Simples, como eu queria que o resultado fosse 25, eu pedi para você somar o dobro de 25, que é 50.

Caso ainda tenha dúvidas sobre esse número, peça ao seu professor de matemática para lhe explicar. Com certeza ele ficará feliz por ver você interessado na matéria dele.

DIA 20

LEITURA DE PENSAMENTO 2

Efeito:

Você pede para uma pessoa pensar em um animal e em um país. Depois de uma boa encenação você diz que não tem certeza, mas que provavelmente não existam muitos macacos na Dinamarca. Seu espectador ficará surpreso pois ele estará pensando exatamente no macaco e na Dinamarca.

Apresentação:

Nesse número você deverá forçar a pessoa a pensar no macaco e na Dinamarca. Mas como fazer isso? Usando a matemática.

Para começar, a pessoa deverá pensar em um número entre 1 e 9, e multiplicá-lo por 9. Se ela pensar no 3, deverá fazer $3 \times 9 = 27$, por exemplo. Após ser feita essa multiplicação, ela deverá pegar os dois dígitos do resultado e somá-los. Se o resultado for 55, ela deverá somar $5 + 5 = 10$. No nosso caso, $2 + 7 = 9$. Feito isso, vamos para a última conta matemática, que é subtrair 5 do resultado, ou seja, o nosso resultado foi 9, então se

tirarmos 5 ficaremos com 4. Pronto, esse é o número que a pessoa deverá estar pensando agora.

Diga a ela que agora nós vamos associar esse número que ela está pensando a uma letra. Explique que o 1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5=E e assim por diante. Fale para ela associar o número dela à letra do alfabeto correspondente. Feito isso, peça a ela que pense em um país com essa letra. Agora, para finalizar, peça para ela pegar a quinta letra desse país e pensar em um animal comum em zoológicos. Pronto, agora basta encenar e dizer que ela está pensando no macaco e na Dinamarca. Mas como isso?

Quando ela pensou em um número de 1 a 9 e multiplicou por 9, os resultados possíveis são:

$$1 \times 9 = 09$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$3 \times 9 = 27$$

$$4 \times 9 = 36$$

$$5 \times 9 = 45$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$7 \times 9 = 63$$

$$8 \times 9 = 72$$

$$9 \times 9 = 81$$

Lembra que depois disso eu pedi para somar os dois dígitos do resultado? Veja só quais são as possibilidades:

$$0+9=9$$

$$1+8=9$$

$$2+7=9$$

$$3+6=9$$

$$4+5=9$$

$$5+4=9$$

$$6+3=9$$

$$7+2=9$$

$$8+1=9$$

Independentemente do número que ela escolher entre 1 e 9, multiplicar por 9 e somar os dois dígitos, o resultado será 9.

Nesse momento, qualquer pessoa que você apresentar essa mágica estará pensando no 9. Mas precisamos que ela passe a pensar no 4, e você já vai entender o porquê. Para isso, finalizamos as operações matemáticas pedindo para ela subtrair 5. Agora todo mundo estará, com toda certeza, pensando no número 4.

Pronto, agora precisamos que ela pense em uma letra, mais especificamente na letra D. Para isso, pedimos para que ela

associe o número que está pensando a uma letra do alfabeto, e nesse momento você explica que o 1 corresponde à letra A, o 2 corresponde à B e assim por diante. Ou seja, o 4 corresponde ao D, então ela estará pensando no D agora.

Bom, não sei se você sabe, mas só existem 3 países que começam com a letra D. Um deles é a Dinamarca, que em 99,9% das vezes é o país que a pessoa irá pensar com a letra D. Os outros são a Dominica e o Djibuti, que eu tenho certeza que quase ninguém nunca ouviu falar deles. Sabendo disso, a não ser que a pessoa use o Google para procurar um país com a letra D, ela com certeza estará pensando na Dinamarca.

Peça a ela para pensar agora na quinta letra desse país, que você já sabe que é o M.

1=D

2=I

3=N

4=A

5=M

6=A

7=R

8=C

9=A

Agora ela deve pensar em um animal com essa letra, mas se você falar simplesmente “um animal” ela poderá pensar na mosca, no morcego ou na minhoca. Para diminuir essas possibilidades, peça a ela para pensar em um animal comum no zoológico. Dessa forma a probabilidade de ela pensar no macaco é muito grande.

Pronto, nesse momento a pessoa já pensou na Dinamarca e no macaco, agora basta você criar sua própria maneira de apresentar esse número ao seu público.

DIA 21

CLIPES MÁGICOS

Materiais:

2 cliques

1 cédula de dinheiro ou um papel em formato de nota

Efeito:

Uma nota de qualquer valor é emprestada do público. Você a prende com dois cliques, formando um S com a nota. Rapidamente, ao puxar as duas extremidades da nota, os cliques saltam para fora dela e magicamente se entrelaçam no ar, ficando presos. Tudo pode ser dado para exames no final do número.

Preparação:

Dobre a nota em três partes, como se fosse um S achatado, mas sem marcar as dobras.

Coloque um clipe prendendo as duas camadas superiores, como na foto.

Coloque o outro clipe nas duas camadas de baixo, como na foto.

Agora basta puxar as pontas da nota rapidamente que os cliques vão andar em direção um ao outro e vão se juntar automaticamente quando pularem para fora do papel.



DIA 22

ADIVINHAR A IDADE

Efeito:

O mágico mostra seis cartelas contendo diversos números para o espectador e pede a ele que memorize a sua idade. Caso você já saiba a idade do espectador, peça a ele para pensar em um número aleatório entre 1 e 60. Diga para que ele, com calma, lhe aponte em quais cartelas esse número aparece. Após ele apontar a última cartela, em questão de segundos, você diz a ele qual número ele estava pensando.

Preparação:

Tenha com você seis cartelas exatamente iguais a da imagem que você verá. Você pode mandar fazer em uma gráfica, imprimir na sua casa, fazê-las à mão ou então tire uma foto delas com seu celular. O segredo é pura matemática. Se o espectador te apontar três cartelas, some os três primeiros números de cada uma delas e esse será o número escolhido por ele. Se ele apontar apenas uma, o número escolhido por ele é exatamente o primeiro número daquela cartela. Se ele apontar

todas, some o primeiro número de todas as cartelas e esse será o número escolhido por ele. Duvida? Faça o teste com as cartelas a seguir e depois aproveite para copiá-las em algum lugar ou então tirar as suas fotos.



2	11	22	31	42	51
3	14	23	34	43	54
6	15	26	35	46	55
7	18	27	38	47	58
10	19	30	39	50	59

1	11	21	31	41	51
3	13	23	33	43	53
5	15	25	35	45	55
7	17	27	37	47	57
9	19	29	39	49	59

8	13	26	31	44	57
9	14	27	40	45	58
10	15	28	41	46	29
11	24	29	42	47	60
12	25	30	43	56	*

4	13	22	31	44	53
5	14	23	36	45	54
6	15	28	37	46	55
7	20	29	38	47	60
12	21	30	39	52	

32	37	42	47	52	57
33	38	43	48	53	58
34	39	44	49	54	59
35	40	45	50	55	60
36	41	46	51	56	*

16	21	26	31	52	57
17	22	27	48	53	58
18	23	28	49	54	59
19	24	29	50	55	60
20	25	30	51	56	*

DIA 23

EM QUE MÃO ESTÁ O OBJETO?

Efeito:

Pegue algum objeto pequeno e que caiba na mão do espectador, como uma moeda, uma tampinha de garrafa ou uma bolinha de papel, e entregue para a pessoa. Vire de costas ou até mesmo amarre uma camiseta ou lenço sobre seus olhos e peça para ela colocar o objeto em uma das mãos, fechar e levantar a mão até que ela fique de frente para os olhos da pessoa. Diga para ela olhar bem para sua própria mão enquanto mentaliza a imagem do objeto. Peça para ela abaixar a mão. Você se vira. Tira a camiseta ou lenço que está cobrindo seus olhos e sem fazer nenhuma pergunta diz exatamente em qual mão encontra-se o objeto. Essa magia pode ser repetida e o mágico nunca erra.

Preparação:

Essa magia não tem nenhuma preparação prévia, a não ser na escolha da pessoa que irá esconder o objeto em uma das mãos. Dê preferência para pessoas que não sejam tão brancas. Você vai entender o motivo mais para a frente.

Segredo:

O segredo deste número está no momento em que a pessoa ergue a sua mão na altura dos olhos e fica nessa posição por algum tempo. Não é à toa que eu peço para ela mentalizar o objeto por algum tempo, na verdade eu estou enrolando para que ela fique o maior tempo possível com a mão suspensa, pois dessa forma o sangue vai descer para o seu braço e a mão que está com o objeto ficará mais pálida que a outra mão. Quando você for olhar para descobrir em qual mão está o objeto, basta apontar para a que está mais pálida. Simples, né?

Sobre o fato de escolher pessoas muito brancas é que fica mais difícil notar qual das mãos está mais pálida ou mais branca, e isso pode acabar fazendo com que você erre a mágica.



DIA 24

ADIVINHAR A MOEDA

Efeito:

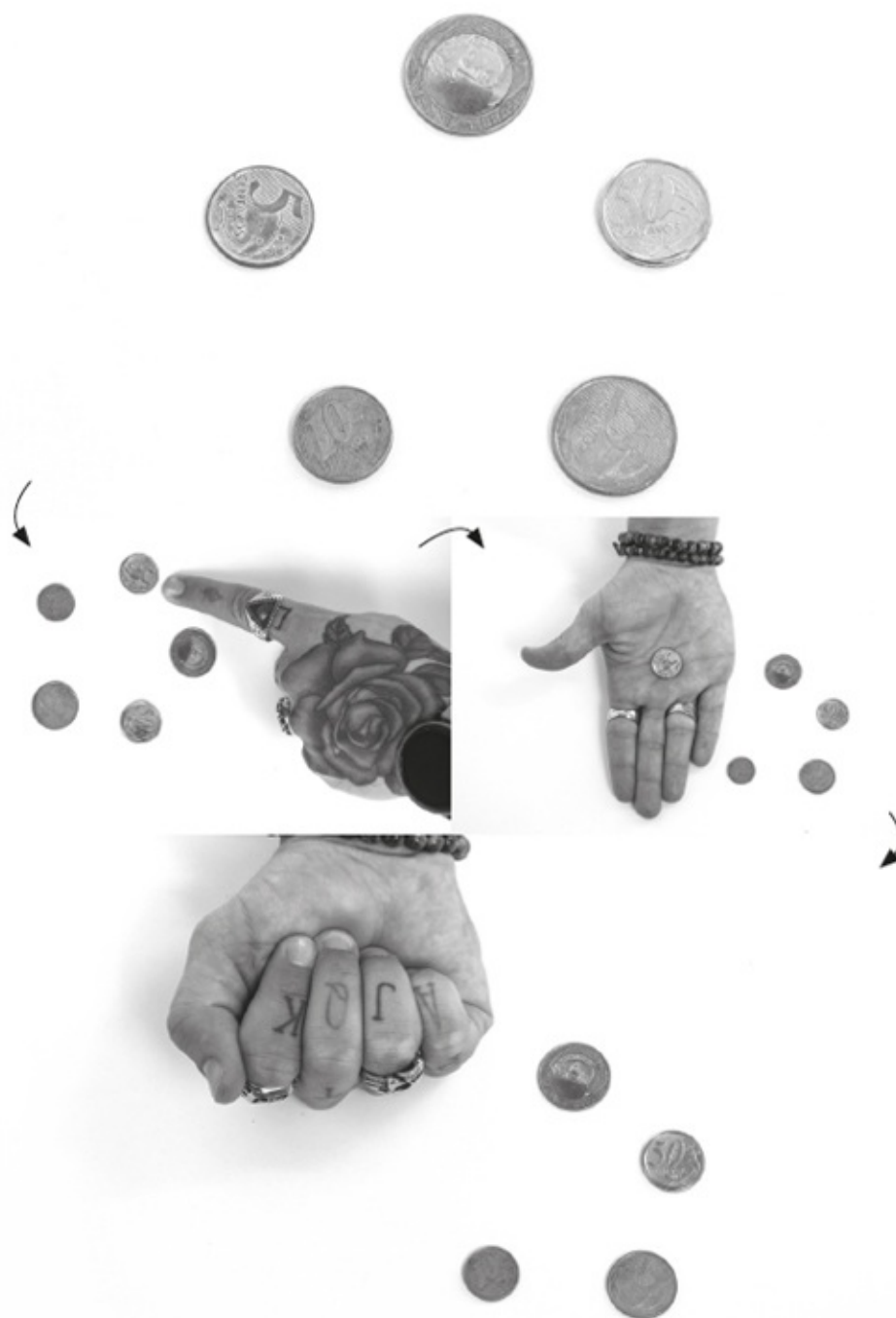
Várias moedas de valores ou até mesmo de países diferentes são colocadas na mesa. Você vira de costas e pede para o espectador pegar uma delas, colocar em sua mão, fechar e mentalizar bem o valor e o país dessa moeda. Pede então para ele devolvê-la junto às outras e misturar bem. Você volta, vai pegando uma por uma e finge estar sentindo algo nas moedas e sem pestanejar diz qual foi a moeda escolhida pela pessoa.

Segredo:

Essa mágica é muito fácil de ser feita e não exige nenhuma habilidade manual, mas só terá uma boa reação de seus espectadores se você fizer uma boa apresentação do número.

Comece colocando várias moedas na mesa, entre quatro e oito. Vire de costas e peça para o espectador escolher uma delas e colocar na mão e mentalizar bem seu valor e seu país. Isso na verdade serve apenas como desculpa para a pessoa ficar entre cinco e dez segundos com a moeda na mão, já que isso fará com

que seu corpo transfira calor para a moeda, pois essa será nossa maneira de descobrir qual moeda ele selecionou. Quando ele devolver a moeda na mesa e misturá-las um pouco (não pode ser muito demorado se não a moeda começará a perder calor), você vai pegando uma com cada mão e fingindo sentir algum peso diferente, ou alguma telepatia das moedas, para que a pessoa não perceba que, na verdade, você está sentindo o calor delas. Após tocar cada moeda, lembre-se de qual delas estava mais quente. Essa foi a moeda escolhida pela pessoa!



DIA 25

MÃO 360 GRAUS

Efeito:

Este é um número que ficou mundialmente conhecido por ter sido executado no especial de magia de rua do mágico David Blaine. O ilusionista se agacha, pedindo para o espectador colocar a palma de sua mão encostada no chão, enquanto faz o mesmo. Pede então para que a pessoa, sem tirar a mão do chão, vá girando ela em sentido anti-horário até onde conseguir. Normalmente as pessoas conseguem mover a mão, no máximo, uns 45° . O mágico pede então para que todos prestem atenção em suas mãos e começa a girar até que a mão dê uma volta completa em 360° .

Preparação:

Para esse número é necessário que o mágico esteja usando uma blusa de manga comprida.

Segredo:

O segredo está em preparar a magia começando pelo fim.

Quando você pede para o espectador colocar a mão dele em contato com o chão você está, na verdade, designando uma função para ele se ocupar enquanto você prepara seu truque, desviando a atenção dele (lembra-se do *misdirection*?) para que você possa fazer o seu movimento secreto.

Nesse efeito, o movimento secreto é colocar a sua mão já virada, girando ela em 360° em sentido horário, encostada no chão. Como você está utilizando manga comprida, o espectador não perceberá que seu braço já está virado. Peça para ele tentar fazer o movimento de mover a mão em sentido anti-horário, dessa forma todos que estão assistindo poderão confirmar que é muito difícil fazer esse movimento por mais de 45°, até que você vai lá e surpreende a todos dando um giro completo com a sua mão. Ao final do número, arregace as suas mangas para mostrar que não há nenhum segredo ali e receba os merecidos aplausos.



Dica:

Tome muito cuidado no momento de preparar seu número e tenha certeza de que ninguém vai perceber que você já vai colocar a mão “girada” no chão. Esse é um número clássico e que já foi apresentado por diversos mágicos profissionais na televisão, inclusive por mim, e merece muita atenção, respeito e treinamento para ser executado.



DIA 26

MÃOS ENTRELAÇADAS

Efeito:

O mágico pede para sua plateia esticar os braços de forma que os polegares fiquem voltados para baixo, enquanto ele faz o mesmo. Depois disso, encosta a palma das duas mãos e entrelaça os dedos, pedindo para que todos façam o mesmo. Nesse momento os seus dois pulsos devem estar se encostando, e os da plateia também. O mágico começa então a pedir para a plateia mexer o dedinho da mão esquerda. Depois de algum tempo e de uma certa confusão, as pessoas conseguem distinguir as mãos e repetem o movimento do mágico. Ele pede agora para que elas mexam o dedo indicador da mão direita, e agora a plateia consegue com uma maior facilidade. Por último, ele pede para todos mexerem o dedo anelar da mão esquerda. Após muita confusão na cabeça das pessoas, o mágico mostra qual é o dedo anelar da mão esquerda, mas desiste dessa parte dizendo que a parte mais complicada vem agora. Pede para todos esticarem os dedões voltados para baixo e que repitam o movimento dele. Nesse momento o mágico, sem soltar as mãos, faz um giro com

elas, e agora os dois dedões estão para cima, enquanto as mãos continuam entrelaçadas. A plateia, entretanto, está aos risos tentando repetir o movimento, porém sem conseguir.

Apresentação:

Esse é um número muito bom para se fazer para mais de cinco pessoas ao mesmo tempo e que também funciona para grandes plateias. O segredo está no momento em que o mágico pede para a plateia mexer o dedo anelar da mão esquerda. Muita gente se confunde nessa hora, então esse é o momento em que você solta as suas mãos para mostrar qual é o dedo anelar da mão esquerda e, na hora de voltar para a posição que você estava, você volta em uma outra posição que lhe permitirá fazer esse giro. Veja nas imagens.

A imagem 1 mostra como você deve iniciar o número:



As imagens 2 e 3 mostram como as mãos ficarão entrelaçadas.



A imagem 4 mostra como você deve voltar as mãos após mostrar aos espectadores qual é o dedo anelar. Esse movimento deve ser feito, de preferência, enquanto eles estão distraídos em mover o dedo anelar.



As imagens 5 e 6 mostram o giro que deve ser feito pela sua mão sem que o espectador veja, enquanto ele está distraído em saber qual é o dedo anelar da mão esquerda.



A imagem 7 mostra como deve ficar sua mão antes de fazer o giro mágico.



A imagem 8 mostra como ficará sua mão após fazer o giro mágico.



Note que a imagem 3, que mostra a sua mão entrelaçada, é a mesma posição que a sua plateia deve estar neste momento, é muito parecida com a imagem 6, que mostra a sua mão preparada para dar o giro final. Tente girar as suas mãos estando na posição 3 e verá que é impossível, agora tente o mesmo fazendo os movimentos 4, 5 e 6 e verá que é extremamente simples. O que acontece é que o movimento mágico que você faz, na verdade, é apenas o movimento contrário que fez entre as imagens 4, 5 e 6. O segredo aqui é fazer com que os espectadores acreditem que as mãos estão entrelaçadas da mesma maneira que as suas, sendo que você desviou a atenção de seu público a fim de alterar a posição delas para uma maneira que lhe permita fazer um movimento que antes era impossível.

DIA 27

O BARBANTE MISTERIOSO

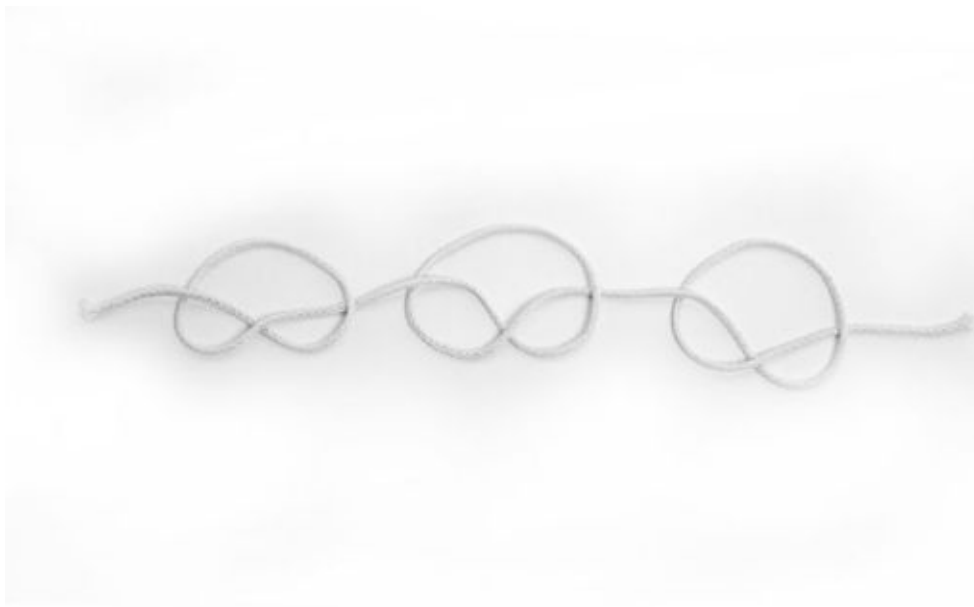
Material:

Barbante de aproximadamente 1 metro

Apresentação:

Faça três nós no barbante formando três laços, um ao lado do outro aproximadamente da mesma distância um do outro e mostre à plateia. Coloque um laço sobre o outro. Esconda os laços com os dedos e, secretamente, passe uma das pontas por dentro dos três laços. Dê um sopro mágico e puxe as pontas. Os três laços desaparecerão magicamente!





DIA 28

O ANEL SALTITANTE

Material:

1 anel ou aliança

Apresentação:

Mostre o anel. Coloque o anel na ponta do dedo médio de uma de suas mãos. Use a mão que você tem mais habilidade. Apoie seu dedo médio com o anel e o dedo indicador na palma da outra mão, mostrando para a plateia. Afaste os dedos da palma da mão e retorne para a palma. Faça esse movimento umas três vezes rapidamente. Quando quiser que a mágica aconteça, ao retornar para a palma da mão, dobre o dedo indicador e estique o anular. Sem parar, afaste os dedos da palma e agora, dobre o anular e estique o indicador. Repita essa troca mais vezes, mas faça sempre os movimentos bem rápidos. A plateia verá o anel trocar de dedo.



DIA 29

O MENTALISMO DAS BOLINHAS

Material:

3 quadrados de papel de mesmo tamanho, mas de cores diferentes

1 chumbada pequena de pesca

1 moeda pequena

Preparação:

Escolha um dos papéis e faça uma bolinha. Com outro pedaço de papel de outra cor, embrulhe a moeda fazendo uma bolinha igual a primeira. Com a última folha de papel embrulhe uma chumbada fazendo outra bolinha igual as duas primeiras. Você terá agora três bolinhas iguais, mas de pesos diferentes. Guarde na memória a cor das bolinhas relacionando com o peso de cada uma.

Apresentação:

Chame alguém da plateia. Mostre as bolinhas, vire de costas e peça para a pessoa escolher uma delas e colocar na sua mão, sem

que você veja. Diga em voz alta coisas que são da mesma cor da bolinha para criar um suspense e no final adivinhe a cor da bolinha.



DIA 30

BANANA KARATEKA

Materiais:

1 banana

1 agulha ou palito de dente

Efeito:

O mágico pega uma banana e mostra para a sua plateia. Se concentra e finge dar um golpe de karatê nela. Repete esse movimento mais três ou quatro vezes. As pessoas ficam sem entender, até que ele descasca a banana e mostra a todos que conseguiu cortar apenas a parte de dentro da fruta sem abri-la!

Preparação:

Encontre na banana alguns pontos pretos e enfie a agulha ou o palito de dente, fazendo movimentos para cima e para baixo, cortando a banana. Faça isso em três ou quatro lugares diferentes, desde que tenham pelo menos uns 2 cm de distância entre eles. Limpe bem a banana no final e deixe-a pronta para a apresentação.

Apresentação:

A mágica já está feita, e tudo o que você precisa fazer agora é convencer a plateia que você vai cortar aquela banana com movimentos mágicos. Faça a encenação do golpe de karatê e no final abra a banana, mostrando que ela foi cortada “magicamente”.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este espaço é pra você anotar seus truques, dicas, instruções e o que mais for descobrindo do universo da magia.

Créditos

DECEPTION. Criação: Chris Fedak. 2018. American Broadcasting Company – ABC.

MAGICIANS: Life In The Impossible. Direção: Christoph Baaden E Marcie Hume. 2016. Film For Thought, Subjective Films, Abs Payroll & Production Accounting Services.

FOOL US: PENN & TELLER. Direção: Dennis Rosenblatt E Richard Van't Riet. 2011. 117 Productions E September Films.

TRUQUES DA MENTE. Direção: Trey Nelson. 2011. National Geographic Channel.

O GRANDE TRUQUE. Direção: Christopher Nolan. 2006. Warner Bros.

O MUNDO IMAGINÁRIO DO DR. PARNASSUS. Direção: Terry Gilliam. 2009. Sony Pictures.

DAVID BLAINE – REAL OR MAGIC? Direção: Matthew Akers. 2013. American Broadcasting Company – ABC.

DAVID BLAINE – ALÉM DA MAGIA. Direção: Matthew Akers. 2016. American Broadcasting Company – ABC.

DAVID BLAINE – O ILUSIONISTA. Direção: Matthew Akers. 1996. American Broadcasting Company – ABC.

DAVID BLAINE – O QUE É MÁGICA? Direção: Matthew Akers.
1996. American Broadcasting Company – ABC.

TRUQUE DE MESTRE. Direção: Louis Leterrier. 2013. Paris
Filmes.

ATOS QUE DESAFIAM A MORTE. Direção: Gillian Armstrong.
2008. Imagem Filmes.

MÁGICOS. Realização: Andrew O' Connor. 2007.

O ILUSIONISTA. Direção: Neil Burger. 2006. Imagem Filmes.

O INCRÍVEL MÁGICO BURT WONDERSTONE. Direção: Don
Scardino. 2014. Warner Bros.



 planetadelivros.com.br

 planetadelivrosbrasil

 PlanetadeLivrosBrasil

 PlanetaLivrosBR

**JÁ IMAGINOU COMO SERIA SE VOCÊ PUDESSE LER
PENSAMENTOS? ACERTAR RESULTADOS
MATEMÁTICOS? ADIVINHAR A IDADE DE ALGUÉM? E
SE VOCÊ PUDESSE FAZER UMA MOEDA
DESAPARECER? OU TORCER A SUA MÃO 360 GRAUS?**

EM MÁGICAS PARA FAZER NA ESCOLA,
O MÁGICO E ILUSIONISTA **FELIPE BARBIERI** ENSINA
TRUQUES E MÁGICAS COM OBJETOS DO DIA A DIA,
PRA VOCÊ IMPRESSIONAR QUALQUER PESSOA E SE
TORNAR UM MÁGICO EM ATÉ UM MÊS. VOCÊ VAI
CONHECER A HISTÓRIA DA MÁGICA, SUAS
DIFERENÇAS COM RELAÇÃO AO ILUSIONISMO, OS
TIPOS DE MÁGICAS E SEUS BENEFÍCIOS PARA A
MENTE HUMANA, ALÉM DE COLOCAR EM PRÁTICA
TUDO O QUE APRENDER NESTE LIVRO.

• **ASES AMBICIOSOS • DUPLA ADIVINHAÇÃO • CARTA INVERTIDA • O
COMPARSA • RESTA UM • PAR OU ÍMPAR • O HOTEL MÁGICO • DAMAS
REBELDES • A PREVISÃO DOS DADOS • PREVISÃO 3 OBJETOS • BATIMENTO
CARDÍACO • CELULAR NA BEXIGA • VOOODOO GIZ • DESAPARECENDO COM
UMA MOEDA • O QUADRADO • A PREVISÃO DO JAPÃO • O *POST-IT* MÁGICO •
A PREVISÃO MATEMÁTICA • LEITURA DE PENSAMENTO • CLIPES MÁGICOS •
ADIVINHAR A IDADE • EM QUAL MÃO ESTÁ O OBJETO? • ADVINHAR A**

**MOEDA • MÃO 360 GRAUS • MÃOS ENTRELAÇADAS • O BARBANTE
MISTERIOSO • O ANEL SALTITANTE • O MENTALISMO DAS BOLINHAS •
BANANA KARATEKA**



VICTOR
FERNANDES

PRA
VOCÊ
QUE TEVE
UM DIA
RUIM

 Planeta



Pra você que teve um dia ruim

Fernandes, Victor

9788542215465

192 páginas

[Compre agora e leia](#)

Para todas as pessoas que precisam voltar a acreditar que vai ficar tudo bem. Este livro é para todas as pessoas que precisam de um abraço, de uma dose de afeto, de luz, de amor. Para todas as pessoas que precisam voltar a acreditar que vai ficar tudo bem. Não vai ter mágica. Não vai ter um clique onde tudo vai passar de uma maneira brusca. Não vão ter soluções caindo do céu. A única solução mágica que eu conheço é continuar seguindo em frente apesar de tudo. Continuar vivendo,enfrentando, caminhando mesmo cambaleando e tropeçando e sentindo dor. É preciso se permitir seguir em frente. Permitir-se

levantar e continuar. Parar de se achar fraco. Você não é fraco, você só está passando por dias ruins, por momentos dolorosos, por algumas situações incômodas. Você está longe de ser fraco. Olhe quantas coisas você superou, quantas coisas você precisou enfrentar e conseguiu dar a volta por cima. Eu sei que é difícil, mas a única coisa que posso te dizer agora é que vai passar. O resto é o tempo quem diz. E, sim, vai passar. Vai, sim. Você sabe.

[Compre agora e leia](#)

♥ FABI SANTINA ♥

VOCÊ
acredita
MESMO
em
AMOR
à primeira
VISTA?

 Planeta



Você acredita mesmo em amor à primeira vista?

Santina, Fabi

9788542214468

224 páginas

[Compre agora e leia](#)


Um romance sobre o amor verdadeiro e sobre a pessoa mais importante da sua vida: você mesma! Quando nos deparamos com o amor pela primeira vez podemos perder as estruturas, fazer loucuras, viver com mais intensidade e acabar até nos esquecendo de nós mesmos. Não que amar não seja bom, mas é que ele não vem com manual de instruções, nos deixa perdidos, sem saber como agir e anestesiados. O amor por si só deveria se bastar! Mas nem sempre é assim. Somos seres humanos, queremos mais, criamos expectativas e sonhamos longe. Então vem a vida nos ensina a

viver um dia de cada vez... Levei muitos tombos, engoli alguns (muitos) sapos e passei por poucas e boas. Quem nunca, não é mesmo? Mas uma lição aprendi: é impossível amar o outro se você não aprendeu a amar a si mesmo. Este livro é sobre o amor verdadeiro, mas também sobre o amor que devemos aprender a nos dar, mesmo que não seja à primeira vista. Você acredita mesmo em amor à primeira vista? "Fim? Foi isso mesmo que aconteceu. Era o fim! Fim de longos anos! Fim de um relacionamento! Fim de uma linda história de amor! Fim do nosso futuro! Fim da minha vida! Pera aí! Fim da minha vida? Era isso mesmo? Eu estava apostando todas as fichas da minha vida e felicidade em alguém?".

[Compre agora e leia](#)

GUILHERME PINTTO

SEJA O AMOR DA SUA VIDA

 **Planeta**

Seja o amor da sua vida

Pintto, Guilherme

9788542213546

224 páginas

[Compre agora e leia](#)

EU SEI QUE VOCÊ PROCURA O AMOR Eu sei por que você está aqui lendo este livro e levantando os olhos enquanto se pergunta mentalmente: "como ele sabe?". Eu sei por que, de alguma maneira, as pessoas se atraem. E, por alguma razão que não saberei explicar, este livro será importante para você. O meu desejo é iniciar um processo: não vai ser o livro que vai te ajudar a encontrar o amor da sua vida, mas o modo como você prestar atenção nos detalhes fará toda a diferença. Ele não é responsável por te salvar, assim como ninguém na sua vida é. Apenas você mesmo! Aliás, este livro não vai te ajudar a procurar nada por aí, mas

encontrar o lado mais bonito que há em você.

[Compre agora e leia](#)

IANDE ALBUQUERQUE

Onde
não existir
reciprocidade,
não se
demore

 Planeta

Onde não existir reciprocidade, não se demore

Albuquerque, Iandê

9788542212495

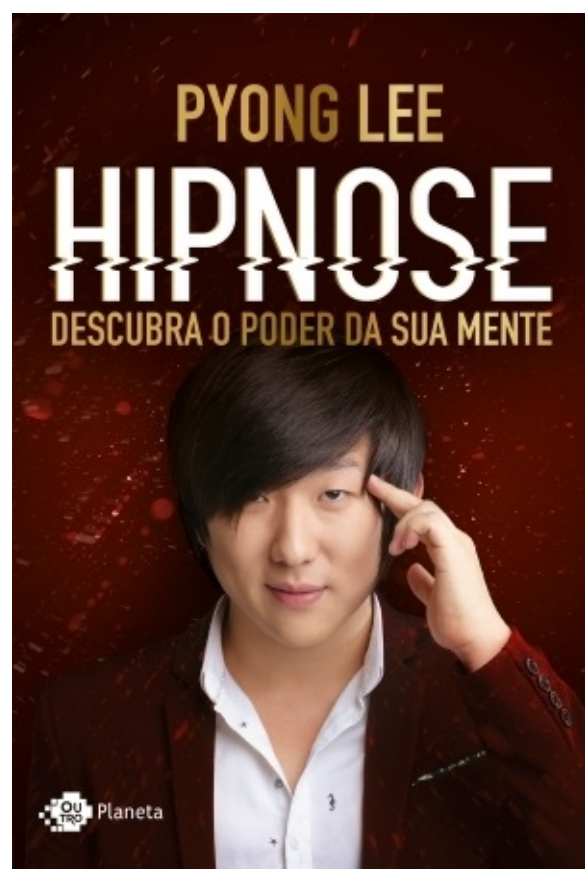
240 páginas

[Compre agora e leia](#)

FINAIS MACHUCAM, RECOMEÇOS CURAM Certa vez ouvi alguém dizer que "quem realmente ama não desiste nunca", e essa frase causou um turbilhão de conflitos dentro de mim. Por que tentamos o tempo todo nos convencer de que o amor é de fato permanecer? Ficar, somente por não termos coragem de partir? Às vezes ir embora se torna necessário: você se envolve em uma relação abusiva, que só consegue te fazer mal. Você se vê insatisfeito em uma relação, mas ainda assim insiste em acreditar que tudo vai melhorar. Ou quando você ama tanto alguém que não consegue

aceitar o fato de que a maior prova de amor que podemos ter é deixando o outro ir. Eu já desisti algumas vezes, mesmo querendo tanto ficar, porque aprendi que não adianta um só querer. É preciso ter muita coragem pra desistir de alguém que você ama pra caramba só porque não faz mais sentido. É preciso acreditar que onde não existir reciprocidade, a gente não deve demorar.

[Compre agora e leia](#)



Hipnose

Lee, Pyong

9788542213263

176 páginas

[Compre agora e leia](#)

Descubra como a hipnose pode transformar a sua vida! Você acredita em hipnose? Pensar em hipnose te causa medo ou curiosidade? Acha que teria coragem de ser hipnotizado? Acredita que algum dia conseguiria hipnotizar alguém? Hipnose é uma das técnicas mais comentadas e procuradas por curiosos, médicos, clientes e, até mesmo, pelos céticos que se recusam a acreditar na efetividade. Neste livro, Pyong Lee apresenta a hipnose de forma simples, acessível e completa. Revela que, por mais que você não perceba, a técnica já faz parte de sua rotina, e aplicá-la de forma correta poderá ajudar a melhorar seu empenho diário,

reprogramar seus hábitos, sensações,
pensamentos e até a autoconfiança.

[Compre agora e leia](#)