

ESP

Effect

The magician pulls out a mobile phone turned off, and leaves it visible, he begins to talk about the vibrations of the pictures in the retina of the member of the audience and about the influence of these vibrations on the butterfly effect, how small choices make changes in the environment, the beating of the heart changes and just as the heartbeat changes, the choices that we make are externalized without perceiving it. Choosing a SQUARE is not the same as choosing a CIRCLE, the geometric shapes are perceived by the retina and heart, the life-giving organ reacts to these pictorial expressions in a wonderful way, the brain reveals what it is thinking and this results in this experience.

The magician takes a card with the five ESP symbols, or uses pen and paper to write them, he/she asks a member of the audience to mark one of the symbols and to think about it, then the person will turn on the mobile phone and a program called ESP will be launched. A BALL OF LIGHT POWER appears and it will magically know the choice made, the member of the audience touches the BALL OF LIGHT POWER and without doing anything, the figure of the symbol chosen appears.

The magician never touches the phone, the member of the audience did everything, his palpitations change the wind direction and in a remote forest at this moment, it started to rain.



Preparation and presentation

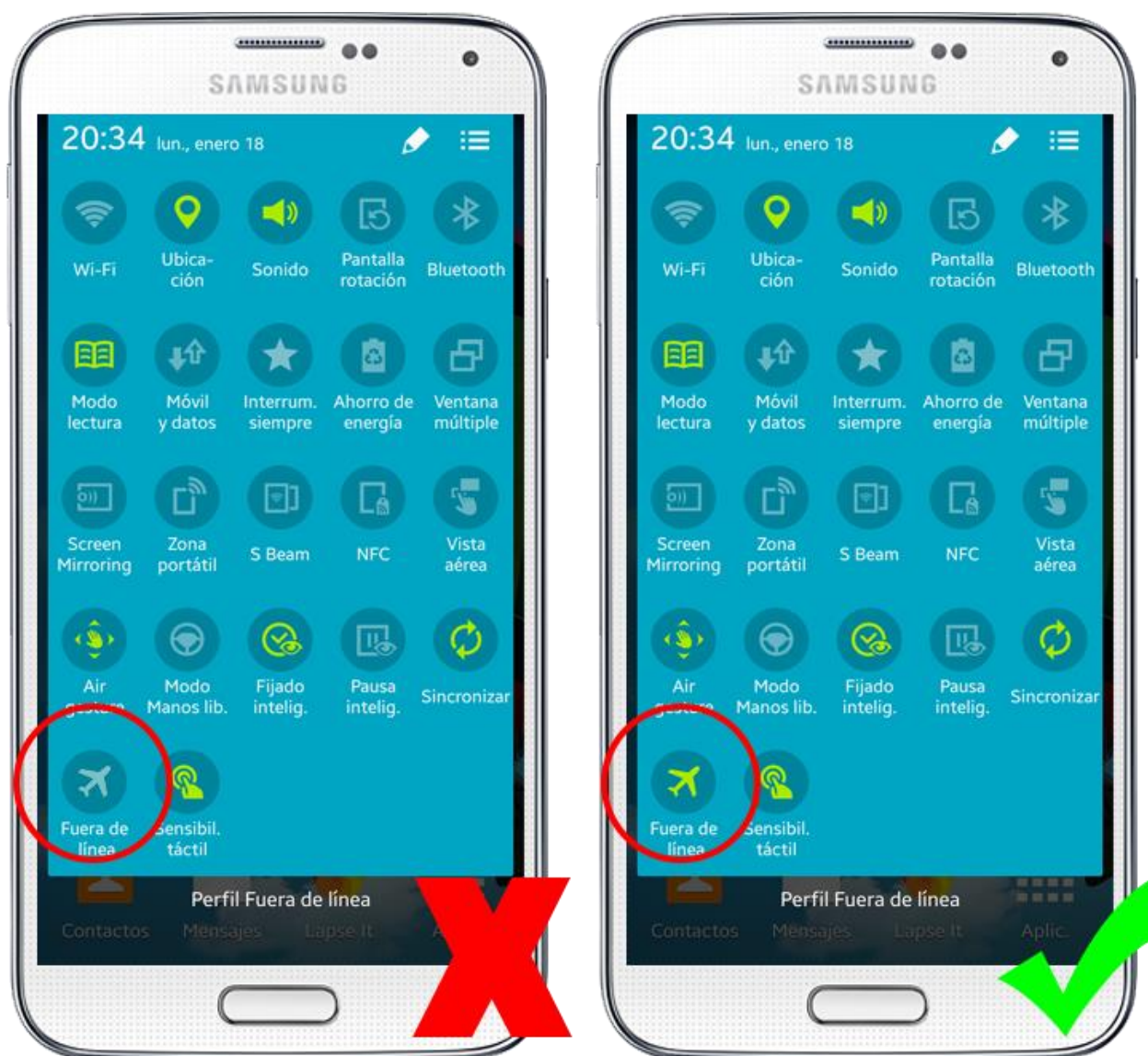
The effect can be showed on both mobile phones and tablets, being standing or sitting according to the magician's preferences.

With this in mind, there are two ways of performing this effect, being standing or sitting at a table, both are very similar and simple, also totally imperceptible, we can repeat the effect several times and nobody will discover what we are doing.

More over the possibilities of developing strategies for showing the effect are infinite and inexhaustible.



Before pulling out the phone, the magician runs the ESP program, it is suggested that the phone does not have a **PASSWORD** so that the effect may be completely clear, and that during the performance, the mobile phone is in Airplane Mode so that we are not interrupted with messages or calls during the presentation.

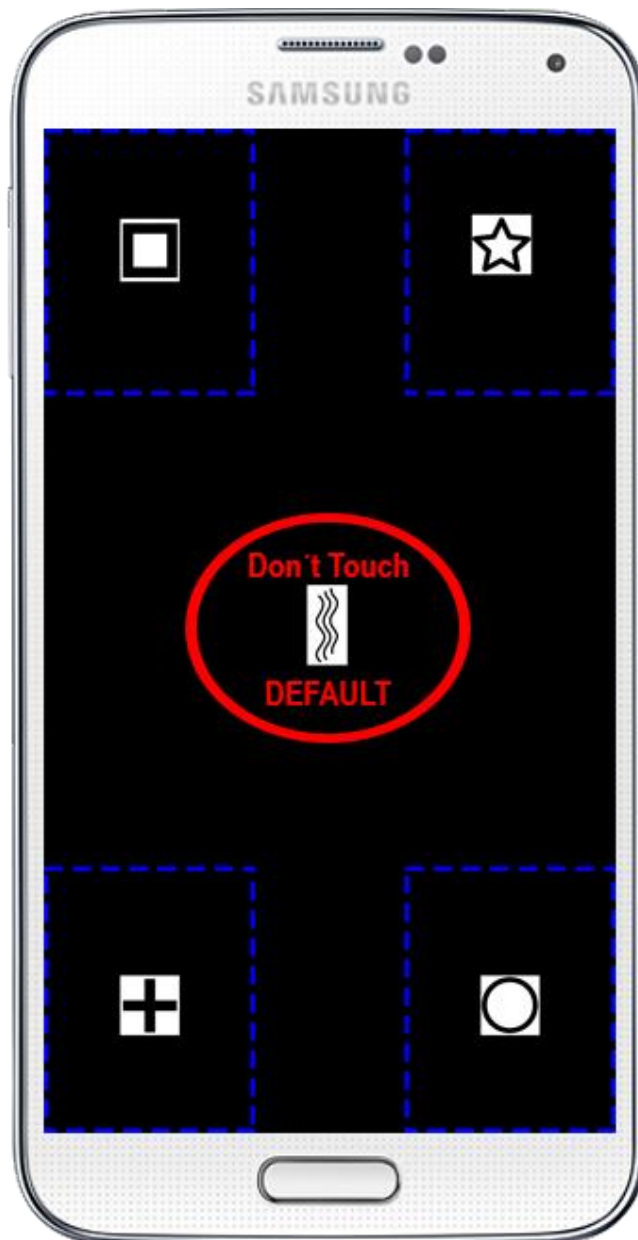


The phone can be used and the program can be run in front of the audience. For the audience, the phone will be OFF, and that is the most interesting part, since everything that happens once the spectator turns on the phone will occur in his hands, the complete handling of the mobile phone will be carried out by the spectator, who will turn it on and touch the BALL OF LIGHT/MENTAL POWER.



You pull out the phone and the program is already running. The phone is on the table or on the hands of the member of the audience, after the person marks the symbol, we must only move the phone aside while we say:
-grab the phone and TURN IT ON, I do not want to touch ANYTHING.

If the phone is on the table, using the index and middle fingers, we move the phone closer to the spectator in a very clear way, barely grazing it, WE DO NOT WANT TO TOUCH ANYTHING OF A PHONE TURNED OFF, at that moment we already have the vital information, the symbol selected, and now we will choose.



The phone, viewed from the front, has a rectangular screen, at each corner, there is one symbol, we give or move the phone closer to a person, BECAUSE WE DO NOT WANT TO TOUCH IT, we touch one of the sides of the screen, at that moment the system will know the person's choice and will turn off the Listening Mode, so if the person touches something, the information has already been sent.

Figure 1 shows where we must touch for each symbol.

Now the spectator turns on the phone and touches the program icon, that is to say, the program is running, when it is running, the BALL OF MENTAL POWER begins to blink and the spectator

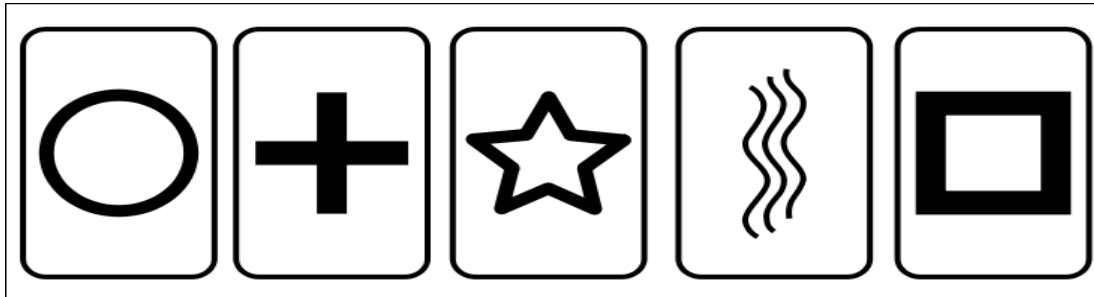
touches it, at that moment the ESP symbol chosen appears.



After the effect ends, it can be reset closing the program from the memory of Android or iOS Phones, and executing the program. When the chosen ESP symbol appears, and after being showed to the public, we have an INVISIBLE BUTTON in the screen to launch the game again from the start, so we show the effect and that's the end of the trick, we bring the cellphone to us and we touch the invisible button and we make like we turn off our phone but

it will be in LISTEN MODE and ready to use it again.

The WAVES has been chosen as the symbol by default, thus it is suggested to draw the picture of the symbols as presented in Figure



When people choose WAVES, you do not have to activate anything, but follow the same process, move the phone closer to the index and middle fingers of the left hand, but instead of pushing the screen of the phone, do it by the outer edge, if you have to grab it, take it by the side or instruct your assistant to turn on the phone.

You can repeat the effect. You can change the start position of the phone (Figure 4 & 5) and, spatially, the buttons will change.

You have in your hands a great effect.

The presentation is everything.

VERY IMPORTANT

After you activated the choice, if it's not a default symbol, you can deliver the phone to spectator, and he can touch the screen and that WON'T affect the choice, in the same way, once the phone turned on again, if he want can make the spectator take a picture, or do whatever he want, and then come back to the chosen symbol in the program, that's a unique feature in that way, **presentation is everything.**

ESP

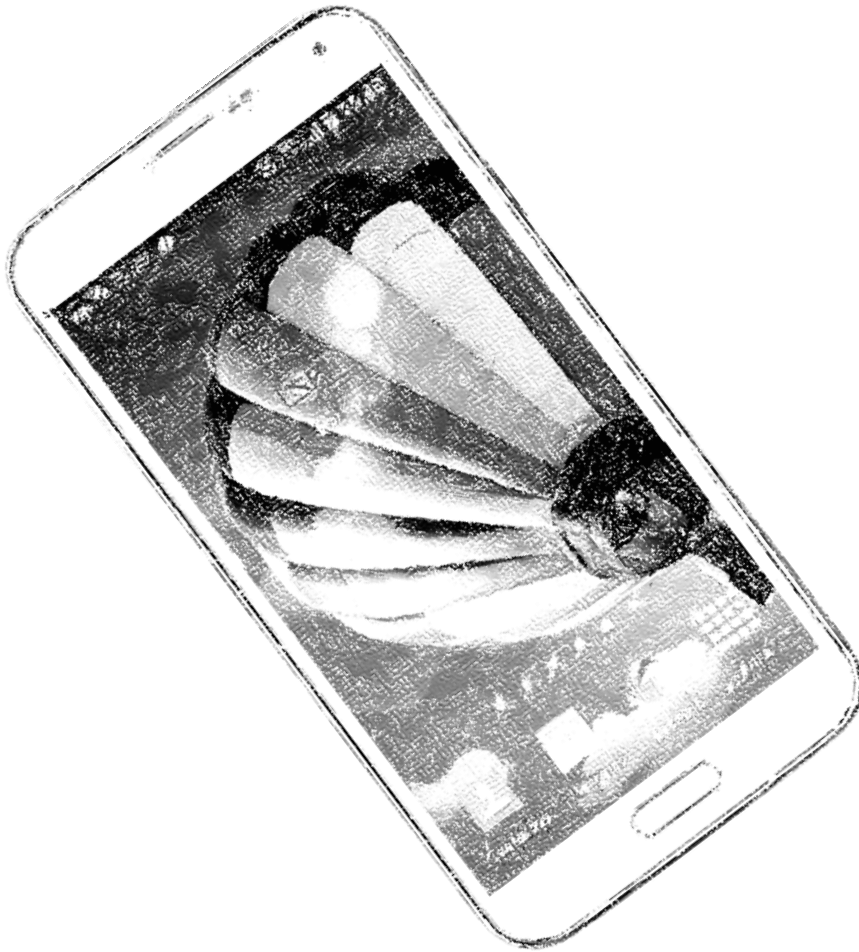
Efecto

El mago saca un teléfono apagado, y lo deja a la vista de todos, comienza a hablar de las vibraciones de los dibujos en la retina del espectador y de la influencia de estas vibraciones en el efecto mariposa, como pequeñas elecciones producen cambios en el ambiente, el palpitir del corazón cambia y así como cambia ese palpitir es que se exterioriza sin percibirlo para la mayoría las elecciones que hacemos. No es lo mismo elegir un CUADRADO que un CIRCULO, dos figuras antagónicas, las formas geométricas son percibidas por la retina y el corazón, el órgano dador de vida, se comporta de una manera maravillosa ante estas expresiones pictóricas y matematicas, el cerebro queda al descubierto en lo que está pensando para el buen observador y esto se traduce en esta experiencia.

El mago saca, una tarjeta con los cinco símbolos ESP,(TAMBIEN PUEDE NOMBRARLOS Y EXPLICAR CADA UNO DE ELLOS) o puede escribirlos con una lapicera en un papel, le pide al espectador que marque uno de ellos (DOS METODOS DIFERENTES APARECEN ACA UNO SE PUEDE VER SUTIMENTE QUE SIMBOLO MARCA SIN DARLE IMPORTANCIA Y YA SABERLO, O DIRECTAMENTE PREGUNTARLO COMO QUE ES AJENO A NOSOTROS, NOSOTROS SOMOS UNOS ESPECTADORES MAS DEL EFECTO) y que piense en él, luego el espectador prenderá el teléfono, EL CUAL ESTA APAGADO e iniciará un programa que se llama ESP, al iniciar el mismo, aparece una BOLA DE PODER LUMÍNICA incandescente que captará mágicamente con nuestra ayuda la elección hecha, el espectador, POR FAVOR CONCENTRESE EN EL SIMBOLO ELEGIDO,

PIENSE EN EL Y CON EL DEDO DEL CORAZON TOQUE LA BOLA DE PODER toca LA BOLA DE PODER LUMÍNICA y sin mediar sale la figura del símbolo elegido.

El mago nunca toco el teléfono, todo lo hizo el espectador, sus palpitaciones cambiaron el rumbo de los vientos y en algún lejano bosque en este momento comenzó a llover.



Preparación y Presentación

El efecto puede ser presentado en teléfonos y tablet indistintamente, utilizándose la presentación de parado o de sentado según la elección que prefiera el mago.

Siguiendo esta línea existen dos maneras de hacer este efecto, parado o sentado en una mesa, las dos son muy similares y sencillas, además totalmente imperceptibles, podemos repetir el efecto varias veces y no descubrirán lo que estamos haciendo.

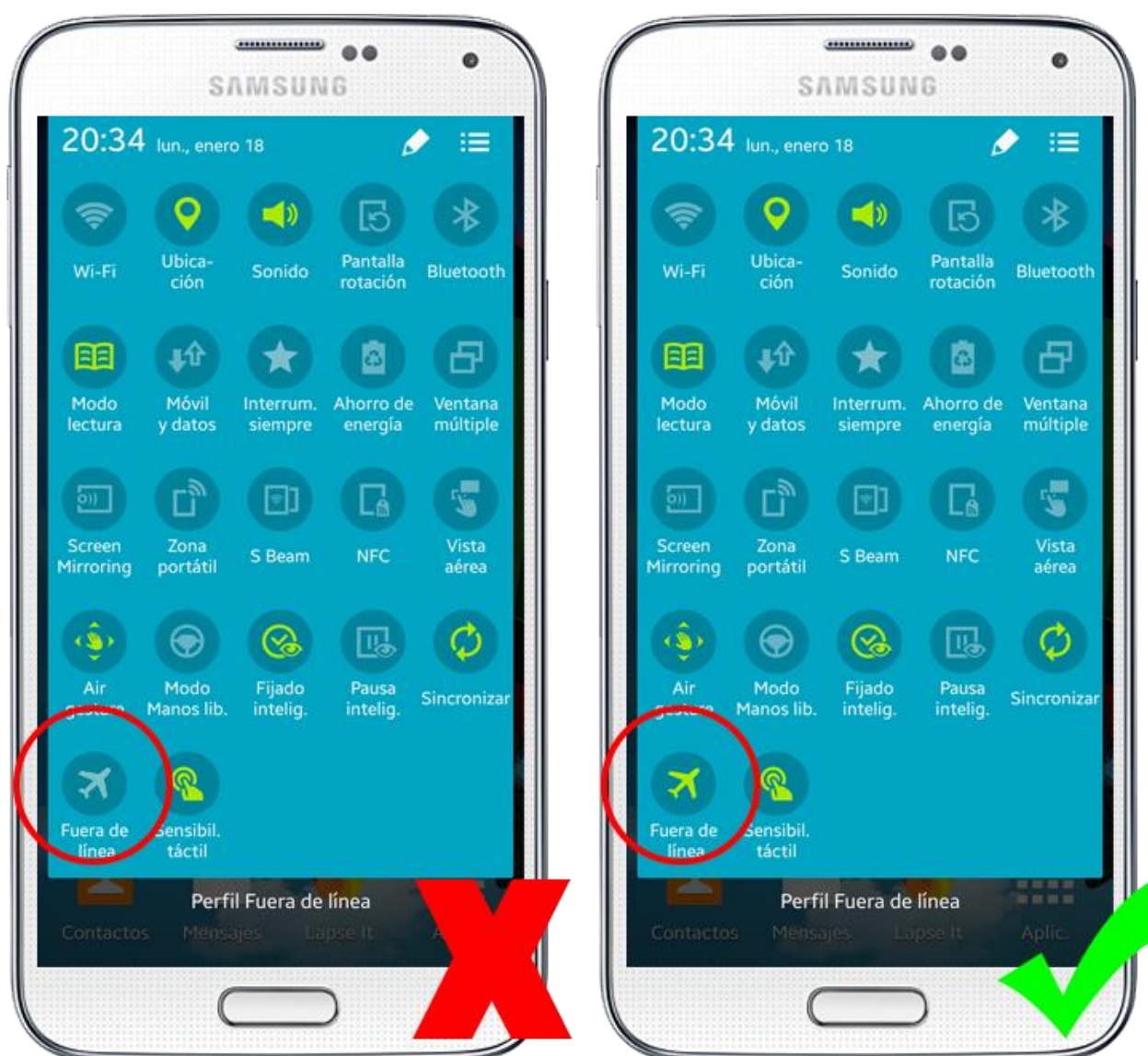
Las posibilidades de crear estrategias de presentación del efecto son infinitas e inagotables.

Antes de sacar el teléfono al público, el mago lanza el programa ESP. O sea, toca el ICONO ESP y aparece una pantalla negra como si el teléfono estaría apagado.



El teléfono se apaga y se pone en modo escucha, esto sucede cuando el programa se ejecuta y no está en memoria.

Se aconseja que el teléfono no tenga ningún **PASSWORD** de inicio para que el efecto sea completamente limpio, y que durante la realización se ponga en **modo avión** al celular así no somos interrumpidos por ningún mensaje o llamado en el medio de la presentación.



El teléfono puede ser usado y lanzar el programa frente al público. Para el público, el teléfono estará APAGADO, y esa, es la parte más interesante, pues todo lo que suceda una vez que el espectador prenda el teléfono E INICIE EL PROGRAMA pasará en sus manos, la manipulación completa del teléfono la llevará a cabo el espectador, PRENDERA EL TELEFONO, tocará el ICONO DE ESP el programa, tocará la BOLA DE PODER LUMÍNICO/MENTAL.



Usted sacó el teléfono con el programa ya lanzado, el mismo quedó en la mesa o en la mano de un espectador, luego que la persona marcó el símbolo en una tarjeta que dibujamos los símbolos ESP,(TAMBIEN SOLO PODEMOS DECIRLE LOS SIMBOLOS ESP SI NO LOS CONOCE Y QUE ELIJA UNO DE ELLOS, PERO SI LE DAMOS UNA TARJETA Y LA MARCA EN LA MAYORIA DE LOS CASOS NO ES NECESARIO PREGUNTAR QUE ELIJO PODEMOS SABERLO MIENTRAS LO MARCA Y SIN DARLE MUCHA IMPORTANCIA, LUEGO QUE LO REALIZO DECIRLE QUE LOS MUESTRE Y GUARDE EL PAPEL EN SU BOLSILLO) LUEGO DE ENTERARNOS EL SIMBOLO ELEJIDO, IMPORTANTE: **usted comienza a realizar su rutina de este juego sin dar importancia**

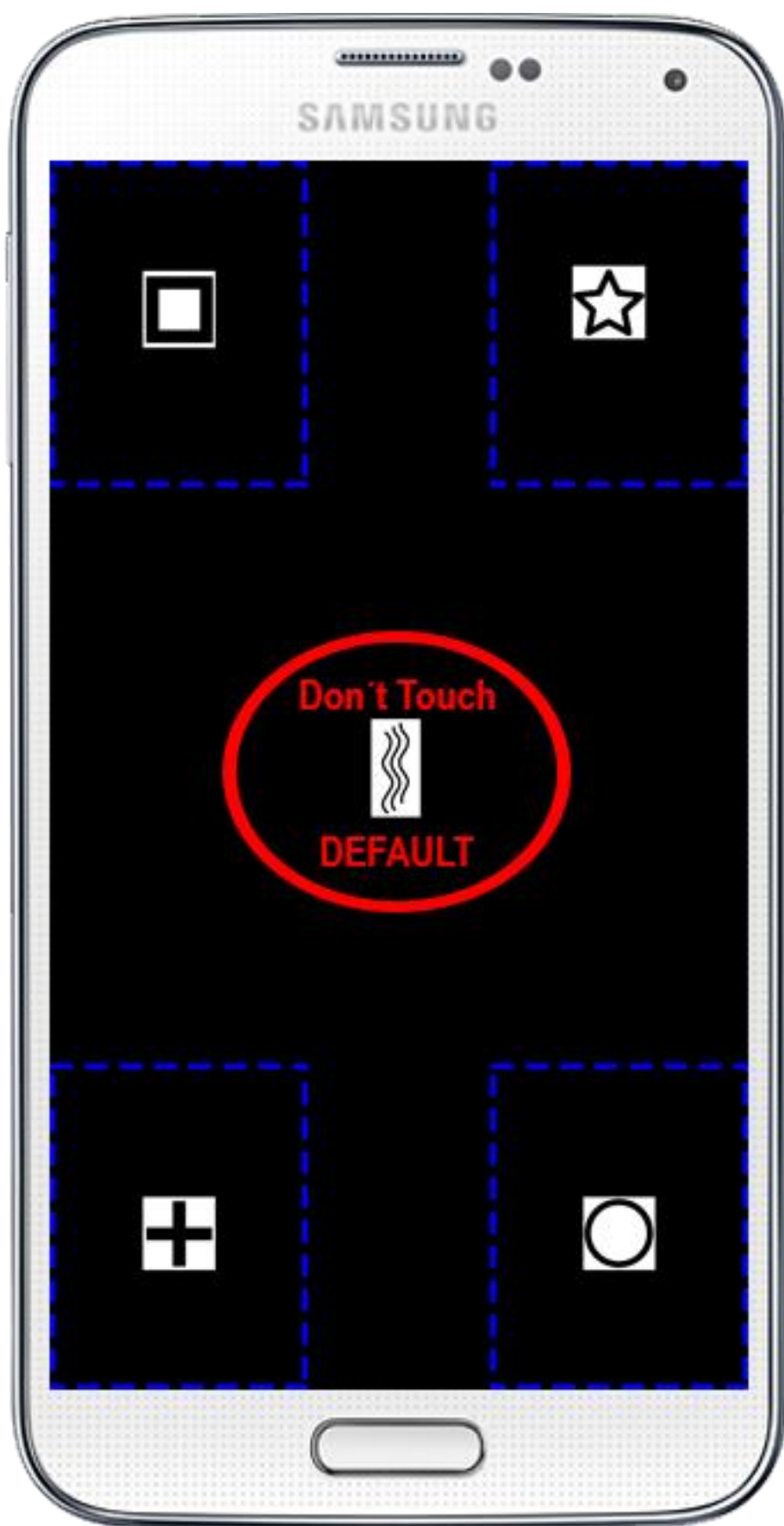
al teléfono el teléfono es un medio, NO ES IMPORTANTE EN ESTE MOMENTO; HASTA QUE EL ESPECTADOR NO INTERACTUE CON EL TELEFONO EL TELEFONO ESTA APAGADO Y NO SE LO NOMBRA NI TIENE IMPORTANCIA ALGUNA solo debemos correr el teléfono, mientras decimos:

-toma el teléfono y PRENDELO, yo no quiero tocar NADA

Si el teléfono está sobre la mesa, con el dedo índice y mayor de la mano derecha se lo acercamos de una manera muy limpia apenas rozándolo, NO QUEREMOS TOCAR NADA DE UN TELEFONO APAGADO, en ese momento ya tenemos la información vital, el símbolo seleccionado, y ahora elegiremos nosotros(donde debemos tocar).

El teléfono visto de frente, su pantalla forma un rectángulo, en cada esquina tenemos un símbolo, nosotros al acercar el teléfono o al entregar el teléfono a la persona, PORQUE NO QUEREMOS TOCARLO, tocamos uno de los lados de la pantalla, en ese momento el sistema sabrá cual es la elección del espectador y desactivará su modo escucha o sea que, si el espectador toca algo, ya la información ha sido enviada.

La figura nos muestra donde debemos tocar para cada símbolo.



SOLO DEBEMOS TENER CUIDADO CUANDO SE ELIGE EL SIMBOLO POR DEFAULT QUE EL TELEFONO SIGUE EN ESCUCHA HASTA QUE SE PRENDE, AHÍ DE UNA MANERA MUY LIMPIA, INDICAMOS AL ESPECTADOR A TOCAR EL BOTON DE ENCENDIDO Y SI ESTE DUDA GUIAMOS SUAVEMENTE SU DEDO COMO SI QUISIERAMOS LA LIMPIEZA TOTAL, LUEGO DE SER ENCENDIDO, NOS ALEJAMOS MAS, TAL VEZ DICIENDO, USTED TOCA EL TELEFONO POR FAVOR ENCIENDA....

Ahora el espectador prende el teléfono y toca el ícono del programa, o sea inicia el programa, cuando éste se inicia la BOLA DE PODER MENTAL comienza a titilar y el espectador toca la misma, en ese momento aparece el símbolo ESP elegido.

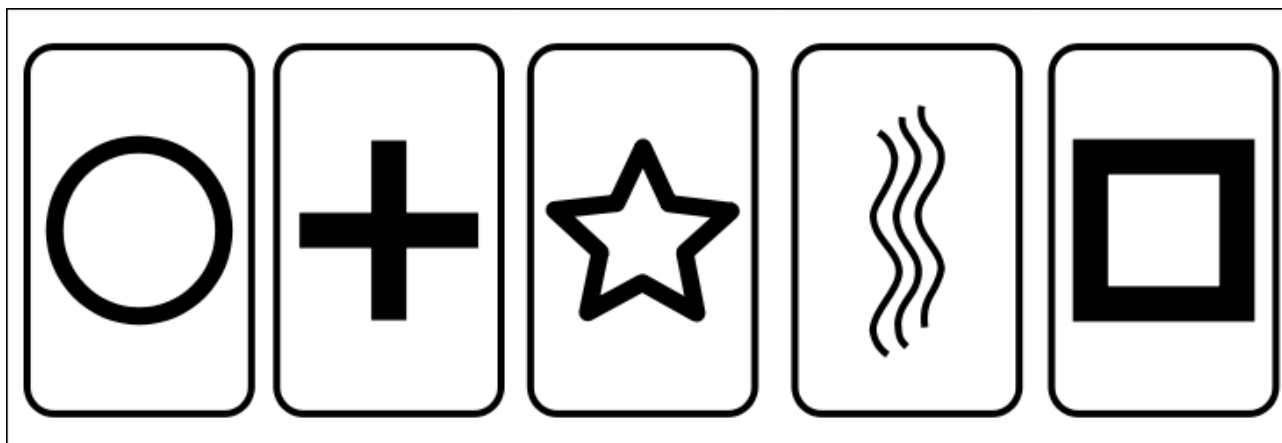
Luego de terminado el efecto se puede resetear sacando al programa de la memoria en los teléfonos Android o iOS, y lanzando el programa.



CUANDO APARECIO EL SIMBOLO ELEJIDO Y LUEGO DE SER MOSTRADO A TODOS, DISPONEMOS DE UN BOTON OCULTO EN LA PANTALLA PARA LANZAR DE NUEVO EL JUEGO, ENTONCES MOSTRAMOS LO APARECIDO Y DAMOS POR CONCLUIDO EL EFECTO CUANDO HACEMOS ESO, LLEVAMOS EL TELEFONO HACIA NOSOTROS Y TOCAMOS EL BOTON DE RESET Y HACEMOS QUE

APAGAMOS EL TELEFONO. NUEVAMENTE ASI QUEDO A NIVEL DE ESCUCHA Y LISTO PARA SER USADO NUEVAMENTE

Se eligió las ONDAS como símbolo por default, por eso se aconseja dibujar el dibujo de los símbolos de la manera presentada en la figura



Cuando eligen LAS ONDAS usted no tiene que activar nada, pero proceda de la misma forma, acerque al teléfono el índice y mayor de la mano izquierda, pero en vez de empujar el teléfono de la pantalla hágalo por el borde exterior, si lo tiene que tomar tómelo del costado o instruya a su ayudante de ese momento que prenda el teléfono.

Usted puede repetir este efecto, piense que puede cambiar la posición de inicio del teléfono y espacialmente cambiarán los botones. USTED PUEDE GIRAR EL TELEFONO LA IMAGEN NO GIRARA DE LOS BOTONES Y ESO DEJARA PERPLEJO A LOS ESPECTADORES SI USTED LO REPITE

Usted tiene en sus manos un gran efecto.

IMPORTANTE

Luego de que usted activo la elección, si no es el símbolo por default, usted puede entregar el teléfono al espectador, y este tocar la pantalla negra y no alterar la elección, igualmente una vez prendido el teléfono, si quiere puede hacer que el espectador le saque una foto, o haga lo que quiera y luego, volver al símbolo elegido, y en ese momento prender el programa, eso lo hace único en ese sentido. La presentación lo es todo.