

PET

Since we born, we can choose some things, but others are forced (here a joke about a funny imposition can be told), but most of us choose our pet, a being with whom we play and which gives us a lot of love (we can make a joke about imposition by couples, about couples' or pet's love). Well, there are all kinds of pets. For example, if we choose a teddy bear and it comes alive, we film two movies called TED, that is not a pet, it is too unique.

But returning to traditional pets, they make us relate with the environment in particular ways, almost unique, and this is what our experience is all about. Forget about the pet you have, give free rein to your imagination, choose a new pet. Please, concentrate, breathe slowly. At this moment, forget about the memories of your real pets and choose a new one. Think about a HORSE, an Alien (this gives the opportunity to joke about any known Alien, or about the boxer Rocky Marciano), an IGUANA, a GOLDFISH, or a LION. You chose IGUANA. You are so lucky! You allowed yourself to be carried away by a new choice, which is not very common.

Let your imagination run free. My cellphone turned off is on the table. Please, switch it on. The program is called PETS. A big sky can be seen. Grab the whole screen. There is a gift in the static medium. Wait. It is an IGUANA! What a

coincidence! When we let our imagination run free, wonderful and inexplicable things happen.



Preparation and presentation

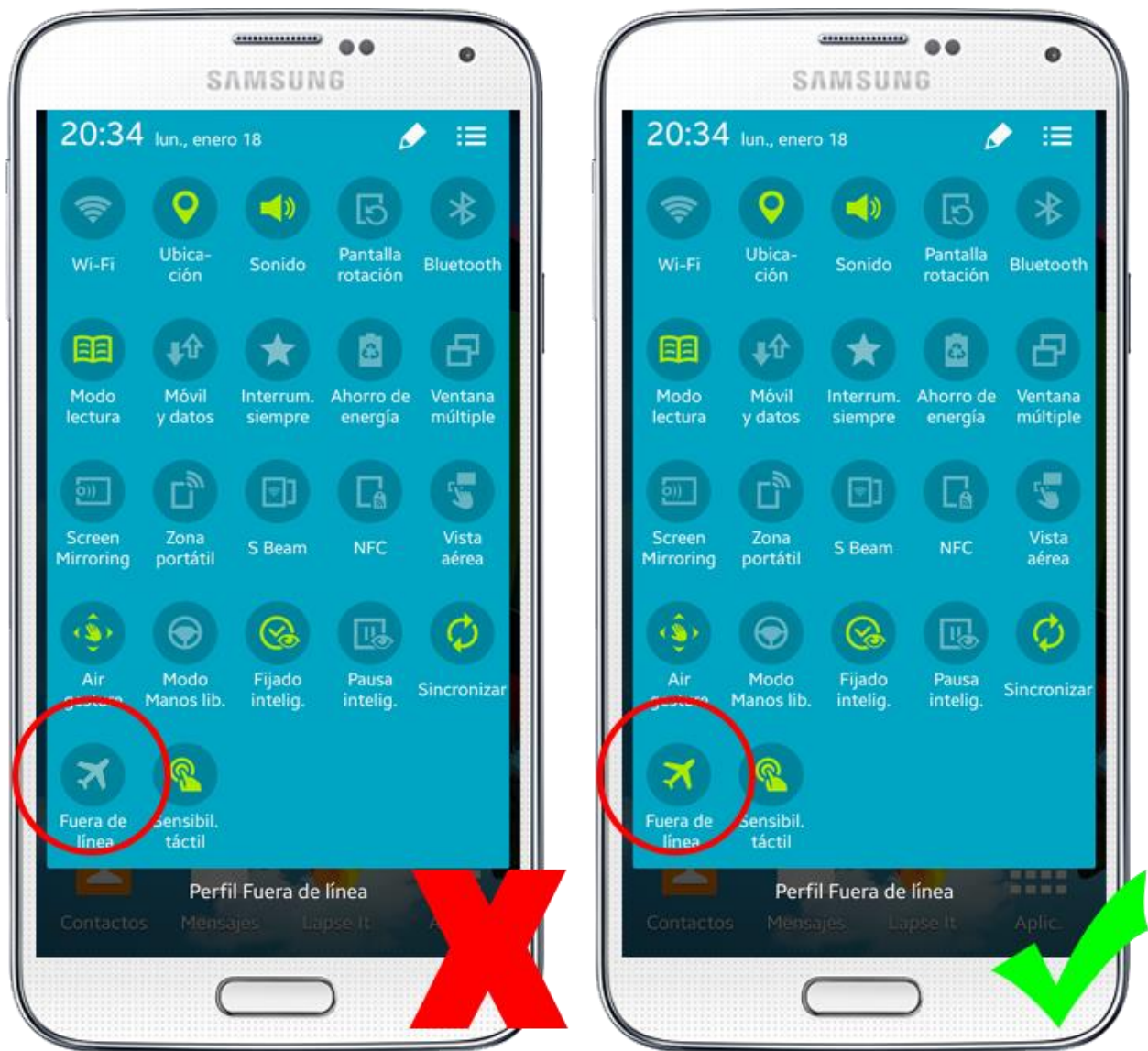
The effect can be showed on both mobile phones and tablets, being standing or sitting according to the magician's preferences.

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.

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



Before pulling out the phone, the magician runs the **APP** program PET, 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, in the case of PET, the different gifts, the spectator doesn't have to press nothing, in the around 24 seconds will show



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 choose the pet, we must only move the phone aside while we say:

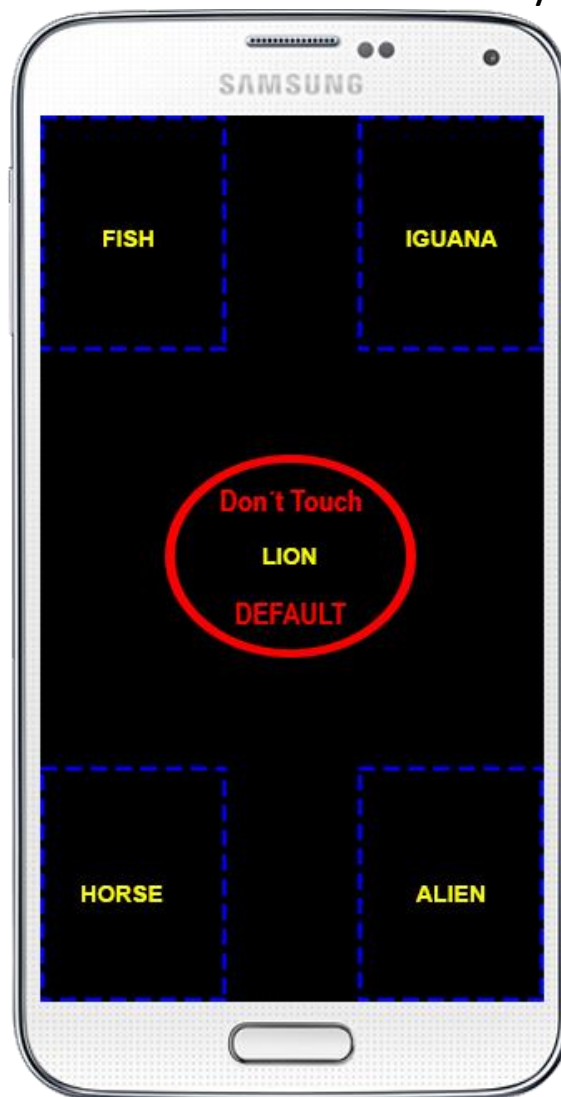
-grab the phone and TURN IT ON, I do not want to touch ANYTHING.

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 PET selected, and now we will choose.

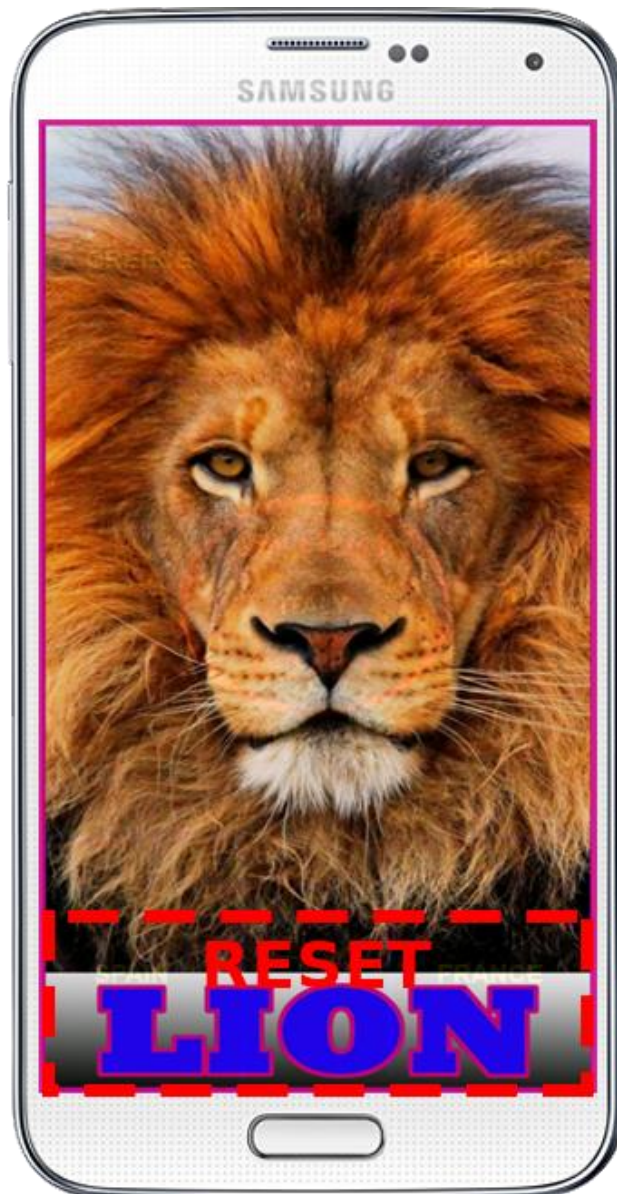
The phone, viewed from the front, has a rectangular screen, at each corner, there is one symbol, we give or move the phone closer to a person, BECAUSE WE DO NOT WANT TO TOUCH IT, we

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 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, only rest to wait in the PET just wait the 24 seconds then...



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 animal 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.

When people choose **the default choose**, 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 and, spatially, the buttons will change.

You have in your hands a great effect.

The presentation is everything.

Mascotas

Desde que nacemos elegimos, algunas cosas podemos elegir las, otras nos las imponen (acá puede entrar algún chiste de alguna imposición divertida de la vida), pero la mayoría elegimos nuestra mascota, ese ser que jugueteamos y que realmente nos da mucho amor (podemos hacer algún chiste sobre imposición de parejas, o sobre el amor de una pareja y una mascota), bueno hay mascotas y mascotas, por ejemplo si elegimos un osito de Peluche y toma vida, filmamos dos películas que se llaman TED, esa no es una mascota común, es demasiado única.

Pero volviendo a las mascotas tradicionales, ellas nos llevan a relacionarnos con el medio ambiente de maneras particulares, casi mágicas, y de eso se trata nuestra experiencia, olvidemos la mascota que tenemos, demos rienda suelta a nuestra imaginación elijamos una nueva mascota, por favor concéntrese, respire más pausado, en este momento olvídense de los recuerdos con sus mascotas reales y elijamos una nueva mascota, pensemos En UN CABALLO, UN MARCIANO (da pie para jugar con cualquier marciano conocido, o con el boxeador Rocky Marciano), UNA IGUANA, UN PEZ de COLOR, o un LEON, eligió la IGUANA que suerte se dejó llevar por otra nueva elección tal vez no tan común

Deje llevar su imaginación, mi teléfono apagado esta sobre la mesa, por favor préndalo, hay un icono que dice PET, tóquelo por favor, el programa se enciende, que cielo enorme se ve, toma toda la pantalla, hay un regalo en el medio estático, espere, concéntrese, piense en esa nueva mascota que eligió(hay aproximadamente entre 10 y 20 segundos para que aparezca la elección, para pedir que se concentre y fije su mente)o es UNA IGUANA, que gran coincidencia, cuando dejamos volar nuestra imaginación, suceden cosas maravillosas e inexplicables



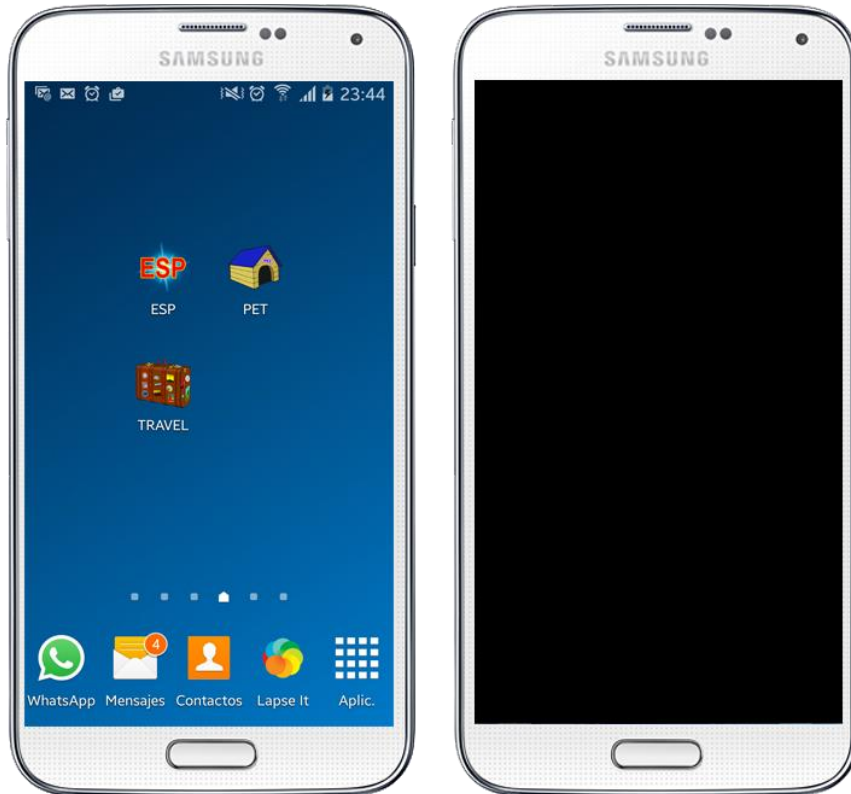
Preparación y Presentación

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.

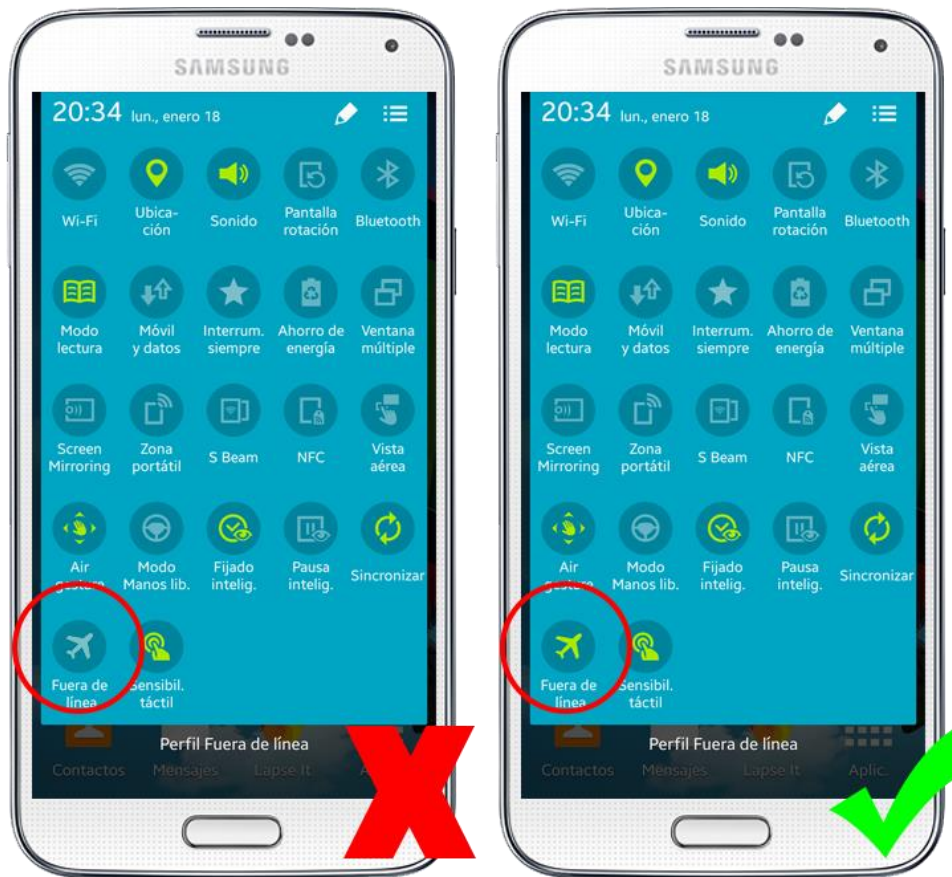
Las posibilidades de crear estrategias de presentación del efecto son infinitas e inagotables.

Antes de sacar el teléfono al público, el mago lanza el programa PET. O sea, toca el ICONO PET 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 pasará en sus manos, la manipulación completa del teléfono la llevará a cabo el espectador, lo prenderá (LE INDICAREMOS QUE ENCIENDA EL PROGRAMA PET), tocará el programa, EN EL CASO DE PET aparecerá UN REGALO en un gran cielo, EL ESPECTADOR NO TIENE QUE TOCAR NADA APROXIMADAMENTE A LOS 20 SEGUNDOS APARECE EL ELIJIDO, SI TOCA LA PANTALLA NO PASA NADA.



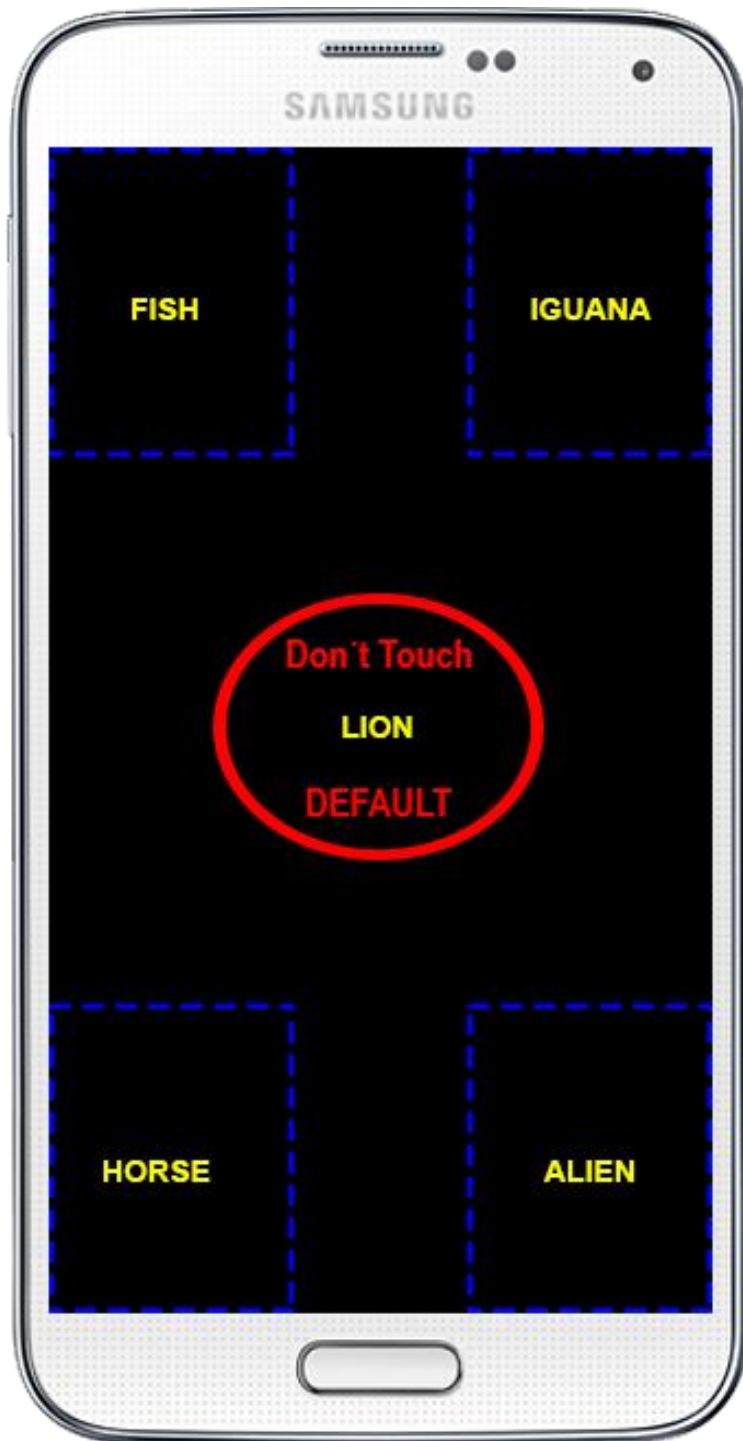
Usted sacó el teléfono con el programa ya lanzado, el mismo quedó en la mesa o en la mano de un espectador, usted comienza a realizar su rutina de este juego sin dar importancia al teléfono el teléfono es un medio, NO ES IMPORTANTE EN ESTE MOMENTO; HASTA QUE EL ESPECTADOR NO INTERACTUE CON EL TELEFONO EL TELEFONO ESTA APAGADO Y NO SE LO NOMBRA NI TIENE IMPORTANCIA ALGUNA luego que la persona elige la mascota entre las posibilidades dadas(LAS POSIBILIDADES DADAS SON

CABALLOS, IGUANA, PEZ, LEON O MARCIANO), 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.

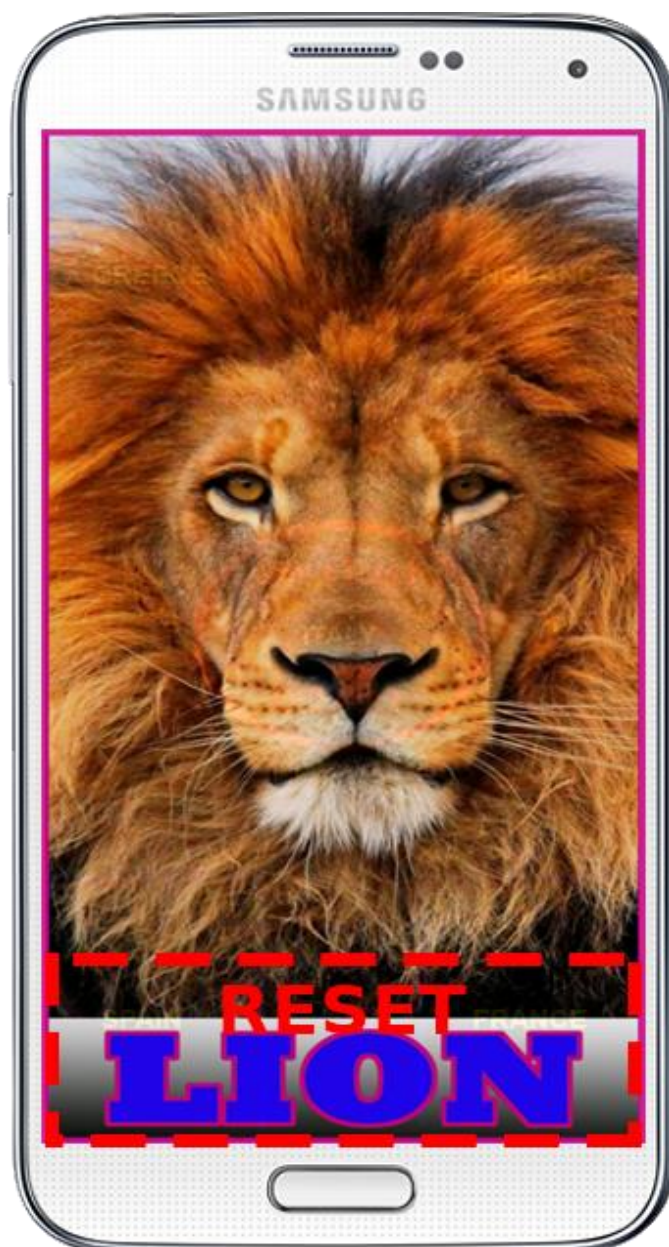
El teléfono visto de frente, su pantalla forma un rectángulo, en cada esquina tenemos un símbolo, nosotros al acercar el teléfono o al entregar el teléfono a la persona, PORQUE NO QUEREMOS TOCARLO, tocamos uno de los lados de la pantalla, en ese momento el sistema sabrá cual es la elección del espectador 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 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, EN ESTE CASO EL ICONO DE PET o sea inicia el programa, cuando éste se inicia SOLO RESTA ESPERAR EN PET QUE EL REGALO PASE 20 SEGUNDOS. 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 ANIMAL 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

Cuando eligen **EL SIMBOLO POR DEFAULT** 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.