

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

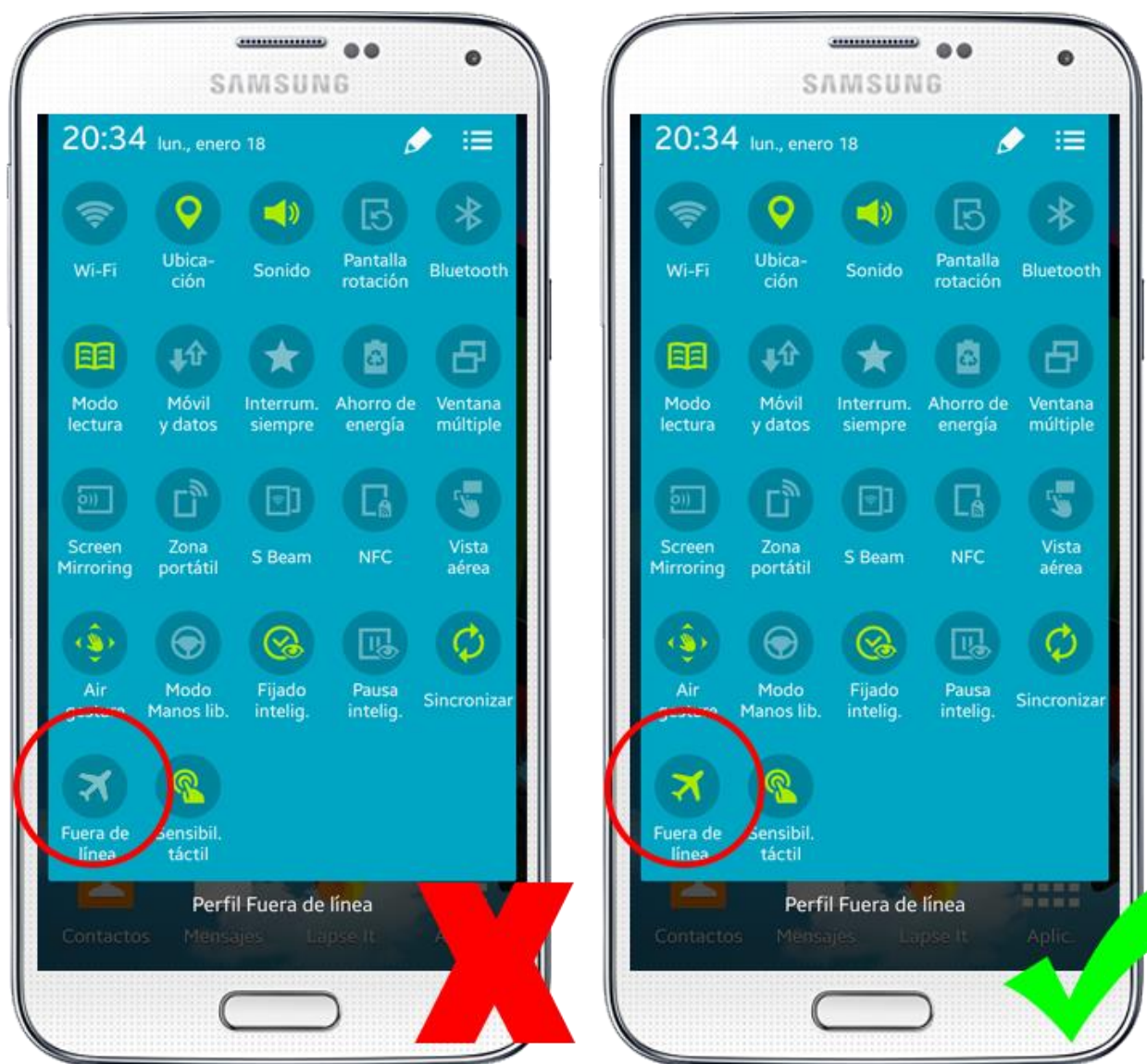
The effect can be showed on both mobile phones and tablets, being standing or sitting according to the magician's preferences.

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.

Moreover 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.

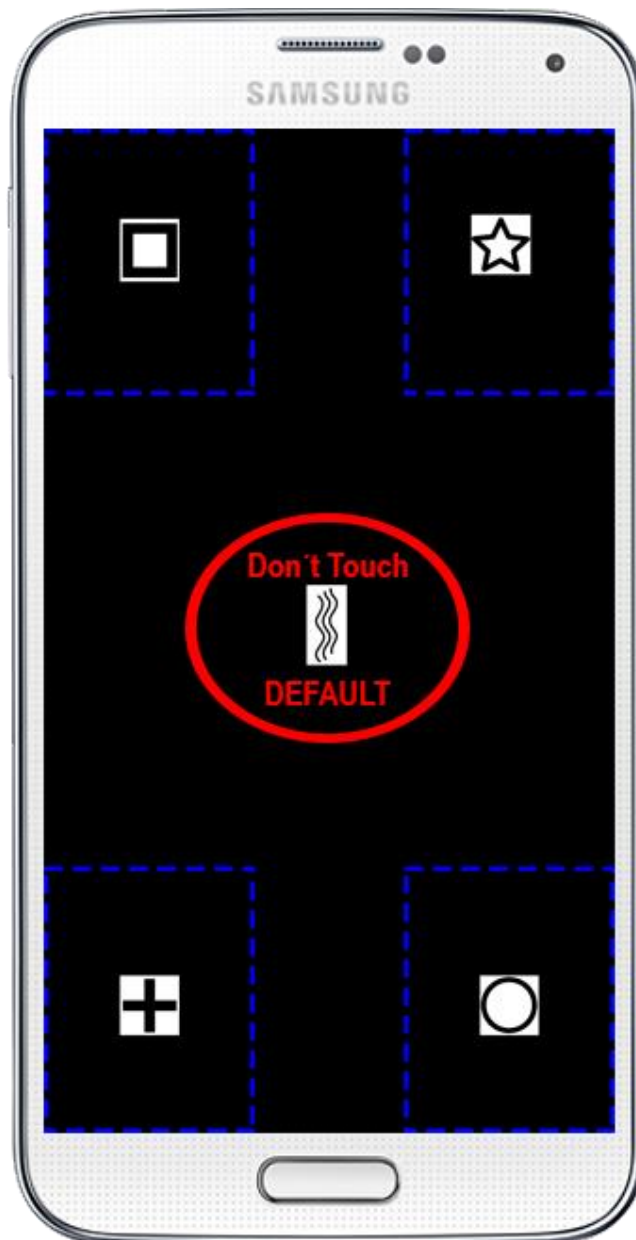


The phone can be used and the program can be run in front of the audience. For the audience, the phone will be OFF, and that is the most interesting part, since everything that happens once the spectator turns on the phone will occur in his hands, the complete handling of the mobile phone will be carried 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 a 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 star has been chosen as the symbol by default, thus it is suggested to draw the picture of the symbols as presented in Figure 3, over 80% of the times, common audience choose

waves, now if you show the effect to other magician, we have noticed that the most common choice is SQUARE, as he thinks that we want to trick him.

When people choose STAR, 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, 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, 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, o puede escribirlos con una lapicera en un papel, le pide al espectador que marque uno de ellos y que piense en él, luego el espectador prenderá el teléfono 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 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.

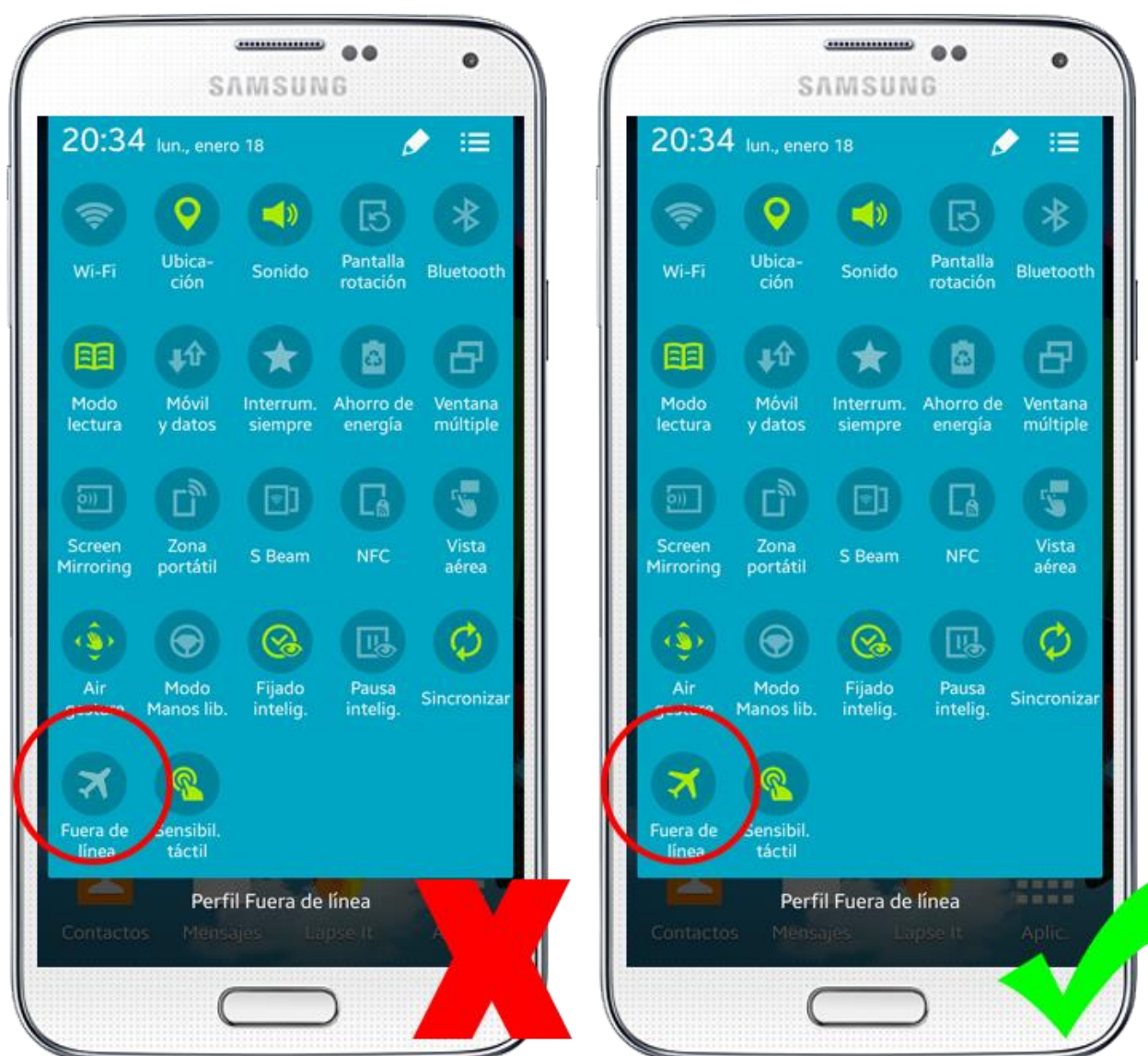
Asimismo las posibilidades de crear estrategias de presentación del efecto son infinitas e inagotables.

Antes de sacar el teléfono al público, el mago lanza el programa ESP.



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, tocará el programa, tocará la BOLA DE PODER LUMÍNICO/MENTAL.



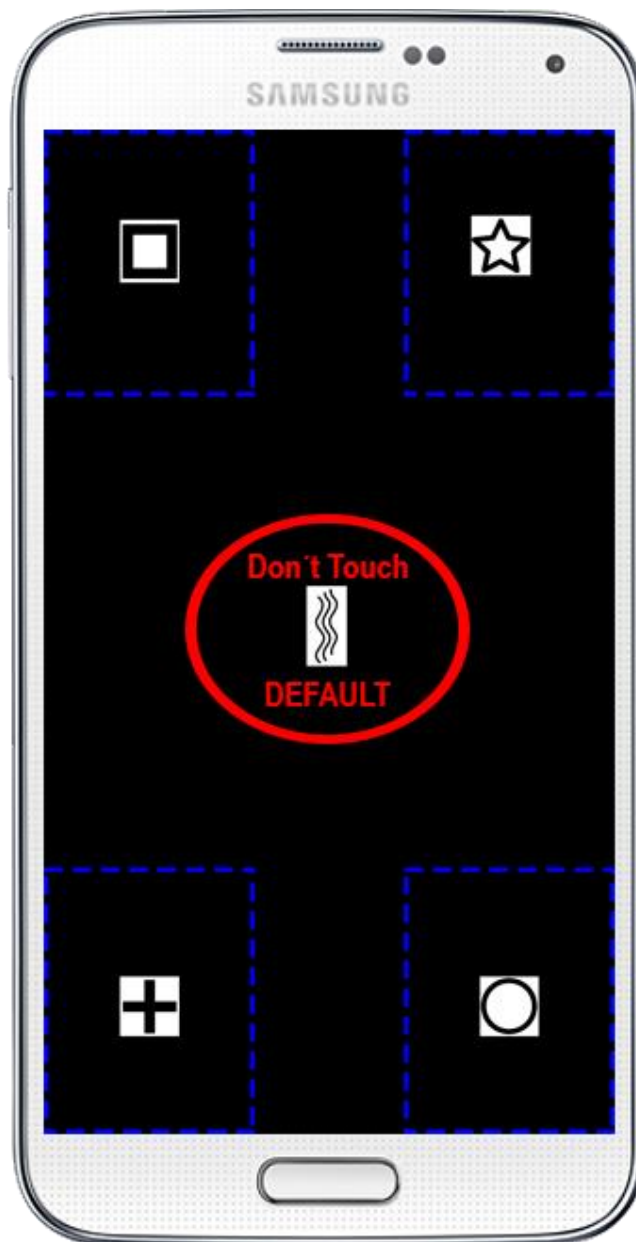
Usted sacó el teléfono con el programa ya lanzado, el mismo quedó en la mesa o en la mano de un espectador, luego que la persona marcó el símbolo, solo debemos correr el teléfono, mientras decimos:

-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.



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 la estrella como símbolo por default, por eso se aconseja dibujar el dibujo de los símbolos de la manera presentada en la figura3, más del 80% de las veces el público común elegirá LA ESTRELLA, pero al escribirla en el medio suelen elegir los que están a sus lados mas proximos ahora si usted se lo hace a otro mago hemos notado que la elección más normal es la del CUADRADO pues piensa que lo queremos engañar.

Cuando eligen LA ESTRELLA 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 (Figura 4 y 5) y espacialmente cambiarán los botones.

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.