

# Armando de Miguel

## Curso progresivo de iniciación a la magia

(Aprende magia en 7 semanas y media)

# Índice general

<b>La media semana extra</b>	<b>19</b>
<b>Primera semana</b>	<b>25</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>29</b>
Sujetando la baraja:	
La posición básica o " <i>mechanic grip</i> " . . . . .	29
El arte de dar cartas sobre la mesa . . . . .	31
Mezclando las cartas . . . . .	33
<b>Un poco de teoría: las normas de Ponsin</b>	<b>37</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>41</b>
Las 3 cartas de Bob Hummer . . . . .	41
Efecto . . . . .	41
El secreto . . . . .	42
Increíble coincidencia . . . . .	43
Efecto . . . . .	43
Realización . . . . .	44
<b>Juegos de micromagia</b>	<b>47</b>
El billete karateka . . . . .	47
Efecto . . . . .	47
Realización . . . . .	49
Ladrones de corderos . . . . .	49
Efecto . . . . .	50
Realización . . . . .	51

<b>Segunda semana</b>	<b>55</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>59</b>
El arte de pelar cartas . . . . .	59
Pasar una carta de arriba abajo . . . . .	60
Pasar una carta de abajo arriba . . . . .	61
Combinación y práctica . . . . .	61
La mezcla americana . . . . .	62
Mezcla <i>overhand</i> manteniendo el paquete superior . . . . .	64
<b>Un poco de teoría: cómo ensayar los juegos de magia</b>	<b>69</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>73</b>
Primer juego: Cartomancia sorprendente . . . . .	73
Efecto . . . . .	73
Secreto . . . . .	74
La gran dada de póquer . . . . .	77
Efecto y realización . . . . .	77
<b>Juegos de micromagia</b>	<b>83</b>
El palillo irrompible . . . . .	83
Efecto . . . . .	83
Realización . . . . .	84
La caja de cerillas acróbata . . . . .	85
Efecto . . . . .	86
Realización . . . . .	89
<b>Tercera semana</b>	<b>93</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>97</b>
Mezcla a la americana 2ª parte . . . . .	97
Mezcla <i>overhand</i> con soltura . . . . .	99
La mezcla en alfa y omega . . . . .	100
Un paso más con la mezcla alfa y omega . . . . .	101
<b>Un poco de teoría: las especialidades de la magia I</b>	<b>103</b>

<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>105</b>
El principio de la carta clave . . . . .	105
Un juego para una ocasión (Daroca) . . . . .	106
¡La próxima que vuelva es la tuya! . . . . .	107
Haga usted como yo hago . . . . .	109
Efecto . . . . .	110
La explicación del juego . . . . .	111
<b>Micromagia</b>	<b>115</b>
La moneda viajera . . . . .	115
Realización . . . . .	117
Test de vivos y muertos . . . . .	118
Efecto . . . . .	118
Realización . . . . .	120
<b>Cuarta semana</b>	<b>121</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>125</b>
Mezcla a la americana en el aire: el puente . . . . .	125
Mezcla americana: propiedad principal . . . . .	126
La carta corrida . . . . .	127
Método . . . . .	127
Cómo ensayar esta técnica . . . . .	128
<i>Riffles</i> . . . . .	128
Hacer un <i>riffle</i> por la parte exterior de la baraja . . . . .	129
Hacer un <i>riffle</i> por la parte interior de la baraja . . . . .	130
<b>Un poco de teoría: las especialidades de la magia II</b>	<b>133</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>137</b>
El bocadillo (Harlan Tarbell) . . . . .	137
Efecto . . . . .	137
Realización . . . . .	138
El comodín que vale por todas . . . . .	141
Efecto . . . . .	141

Realización . . . . .	143
Arroz etéreo (Eddie Joseph) . . . . .	145
Efecto . . . . .	145
El secreto . . . . .	146
Rutina con imperdibles . . . . .	148
Primera parte: El farol . . . . .	148
Segunda fase: Pif, Paf, Puf . . . . .	149
Tercera fase: El palillo que atraviesa el imperdible . . . . .	150
<b>Quinta semana</b>	<b>153</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>157</b>
Control por doble vuelta . . . . .	157
Lo haremos por partes . . . . .	157
¿Cómo evitar que se vea? . . . . .	158
Forzajes sin técnica . . . . .	161
Forzaje en cruz . . . . .	161
Forzaje de corte y corte más profundo (Ed Balducci) . . . . .	163
<b>Un poco de teoría: juegos de magia <i>versus</i> trucos</b>	<b>167</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>169</b>
Agua y aceite . . . . .	169
Efecto . . . . .	169
Realización . . . . .	169
Cenizas reveladoras . . . . .	173
Efecto . . . . .	173
Realización . . . . .	174
El soplo magnético . . . . .	175
Efecto . . . . .	175
Realización . . . . .	176
<b>Micromagia</b>	<b>179</b>
Siempre 3 . . . . .	179
Efecto . . . . .	179

Realización . . . . .	180
Vudú frutícola . . . . .	183
Efecto . . . . .	184
Realización . . . . .	186
<b>Sexta semana</b>	<b>189</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>193</b>
La carta corrida como control . . . . .	193
Driblar . . . . .	193
Driblando en la mesa . . . . .	194
Driblando en la mano . . . . .	194
El forzaje del diez al veinte . . . . .	195
El forzaje de Goldin . . . . .	196
<b>Un poco de teoría: el arte de la cancamusa</b>	<b>199</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>201</b>
El espectador hace la magia . . . . .	201
Efecto . . . . .	201
Realización . . . . .	203
La gran predicción . . . . .	204
Efecto . . . . .	204
Realización . . . . .	205
Yo voy a ir más lejos (Stewart James) . . . . .	206
Efecto . . . . .	207
Realización . . . . .	207
<b>Micromagia</b>	<b>211</b>
La moneda que atraviesa el pañuelo . . . . .	211
Efecto . . . . .	211
Realización . . . . .	212
Las pajitas de beber penetrantes . . . . .	215
Efecto . . . . .	215
Realización . . . . .	216

<b>Séptima semana</b>	<b>219</b>
<b>Técnica cartomágica</b>	<b>223</b>
Control por alfa y omega . . . . .	223
Extensiones . . . . .	224
Extensión en la mesa . . . . .	224
Extensión en las manos . . . . .	225
Una vuelta de tuerca más a la carta clave: a distancia . . . . .	226
El corte pivotante . . . . .	228
<b>Un poco de teoría: trucos del oficio</b>	<b>231</b>
<b>Juegos de cartomagia</b>	<b>233</b>
La aparición de Leipzig . . . . .	233
Efecto . . . . .	233
Realización . . . . .	233
La aparición por presión del aire . . . . .	234
Rematados (Overkill de Paul Harris) . . . . .	236
Efecto . . . . .	236
Realización . . . . .	237
<b>Micromagia</b>	<b>241</b>
Los clips que se enlazan en el aire . . . . .	241
Efecto . . . . .	241
Realización . . . . .	242
La mujer indestructible . . . . .	244
Efecto . . . . .	244
Realización . . . . .	245
<b>Hemos llegado hasta aquí... ¿y ahora?</b>	<b>249</b>