

AQUELARRE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE

N° 32



AQUELARRE

AÑO IX - 1988 - No. 32

EDITORIAL.	
Magia y Cultura.....	3
TECNICAS.	
Producción de una moneda.....	9
EFECTOS.	
El Sueño del Avaro.....	10
Forzaje Mental.....	20
COLUMNAS.	
La página de Fernando Larrain.....	14
Taller.....	18
LOS GRANDES DE AYER.	
Los Hermanos Herrmann.....	16
INGENIO Y PASATIEMPOS.	
Rompecabezas.....	21
KINDERGARTEN.	
La Pizarra Mágica.....	22
OTROS ARTICULOS.	
Harba-Lay.....	4
Maginotas.....	6
Fism.....	7
Encuentro con la Magia.....	12
Actualidad Internacional.....	24

PORTADA.
Harba-Lay
(Gentileza de
su hijo Patricio)

COLABORADORES.
Enrique González Y.
Sergio Motles D.
Gastón Oltra D.
Nicolás Riveros R.



DISEÑO GRAFICO
Berenice Villalba B.

MAGIA Y CULTURA

¿Puede tener la Magia alguna vinculación con la cultura?

Desde sus orígenes, el hombre trata de vencer la naturaleza y sus propias limitaciones. En esta permanente búsqueda de lo sobrenatural, ya en las civilizaciones primitivas aparecen individuos que intentan dar respuesta a muchas incógnitas; ellos con el tiempo serían llamados "magos" y por sus "poderes" pasan a ocupar un lugar destacado en el núcleo social.

En este quehacer, quizás lo más atrayente fue lograr hacer "realidad" -así entre comillas- muchos de los sueños frustrados del hombre. De esta manera, el mago vence la fuerza de gravedad con las levitaciones; desafía a la muerte con la recomposición de cuerpos destrozados; cambia la naturaleza de los objetos alterando formas y colores; efectúa apariciones y desapariciones. Esto, que primitivamente se explicaba como de origen extraterreno, aún asombra en nuestro tiempo, asumiendo, sí una actitud de complicidad frente al secreto. Es que nos dejamos engañar conscientemente, satisfaciendo en parte nuestras ocultas ansias de ilusión.

Históricamente, pues, la Magia aparece como elemento importante en la pretendida proyección del hombre hacia lo inalcanzable o lo desconocido. Esto ya bastaría para darle una connotación

cultural. Sin embargo, hay algo más. La magia, con la riqueza creativa de sus secretos y con el fascinante clima que logran sus efectos, es un arte en toda su dimensión, porque a la belleza agrega el encantamiento. Y qué podría estar más enraizado con la cultura que la creación artística.

Y sobre todo en este arte de la ilusión, porque de él nace una de las artes más revolucionarias de los últimos tiempos: la imagen en movimiento, el cine, el séptimo arte. Porque fue un mago - Georges Méliés - quien, a fines del siglo pasado, muestra en una de sus veladas su legendaria "Linterna Mágica", asombrando con lo que hoy se llama efectos especiales.

Fue también un mago -Robert Houdin-, inventor y relojero, quien construye y perfecciona los autómatas, muñecos de sofisticada técnica, que serían en el hecho el antecedente histórico del hombre artificial, como lo son los "robots" que hoy revolucionan la técnica y la industria.

La Magia, arte y espectáculo, presente en muchas de las inquietudes del hombre y, por tanto, incorporada a su evolución cultural. Magia y cultura, dos conceptos que se identifican.

E.G.Y.

HARBA-LAY

Durante muchos años este nombre fue sinónimo de magia en Chile. Cada vez que se quería hacer referencia a algo mágico, se pronunciaban estas palabras. Era la frase cabalística, incorporada al lenguaje común. Llenó toda una época en el quehacer mágico chileno.

Era el nombre artístico de José Scaff, un personaje de leyenda que cruzó mil veces nuestra loca geografía, llevando en sus valijas de vendedor viajero las muestras de importantes industrias, y en sus bolsillos de mago los juegos de ilusión con que alternaba la charla comercial. Muchas notas de venta se demoraron en espera de finalizar el "Show" improvisado, pero también así el clima se hacía más grato y propicio para la fría colocación de un pedido.

De origen libanés, su ancestro lo empujó seguramente al cultivo de los secretos mágicos. ¡Cuántas veces habrá escuchado de niño los relatos sorprendentes de "Las Mil y Una Noches" y otras historias maravillosas!. Radicada su familia en Osorno, fue el Sur de Chile donde creció y estableció el centro de sus actividades. A los diez años un tío lo entusiasma con algunos pequeños juegos de prestidigitación y desde entonces no abandonará jamás

esa sana locura por la magia.

Sus primeros escenarios importantes fueron los trenes, los barcos y los pequeños hoteles. Eran los tiempos en que se navegaba siete días para cumplir la travesía entre Puerto Montt y Punta Arenas. Las noches interminables transcurrían más rápido al calor de la velada mágica.

Aunque Harba-Lay en su primera época no fue un profesional de la magia, su nombre empezó a ser conocido rápidamente, y muy a menudo, los aficionados recibimos información de quienes le vieron verdaderos "milagros". Su fama fue creciendo y pronto traspasó la fronteras de las provincias sureñas.

No mucho después que se iniciara la televisión en nuestro país, su presencia en la pantalla chica lo hizo popular y, así, se incentivó por desarrollar una actividad profesional paralela en el espectáculo. Aunque su afán de servicio lo hacía participar especialmente en obras benéficas, inició una rápida carrera, montando importantes espectáculos en teatros de Santiago y de provincia. Fue figura destacada en el Primer Festival de Magia que se realizara en 1964 en Viña del Mar, junto a otros profesionales chilenos y extranjeros.

Estrecha amistad le unió con ese bondadoso mago austro-húngaro que se avecindara por varios años en Chile:

Emil Schaller, OLIVER. En las oscuras habitaciones de una vieja residencial de calle Ejército, "don Emil" recibía a muchos de los jóvenes magos aficionados de entonces y, junto con entregar cautelosamente algunos secretos, nos cautivaba con sus historias y anécdotas vividas en su patria lejana. Allí se juntaba también con Harba-Lay y, según se dice, muchos encuentros terminaban en duras discusiones que parecían irreconciliables. Más de alguna vez el motivo de las diferencias habrá sido el perfeccionamiento de una "rutina" o de algún "pase" que se creyó original.

Aunque tenía un especial sentido del humor, Harba-Lay, por lo menos en el escenario no era un hombre de fácil sonrisa. De nariz aguileña y mirada profunda, apenas esbozaba una mueca cuando quería jugar con las palabras o el ingenio. Si bien es cierto que nunca tuvimos con él un trato muy cercano, al verlo en sus actuaciones nos pareció que no era precisamente de un carácter suave. Quizás esta imagen se nos marcó más cuando una noche, en el que fuera el Teatro Caupolicán, con un público que llenaba platea y galerías, increpó a un inoportuno que interrumpió su actuación con una salida jocosa que provocó una carcajada general. A pesar de la dureza de sus palabras, logró controlar la difícil situación.

En ese mismo escenario tuvo un pintoresco e inolvidable encuentro con el Padre Ramí-

rez. El sacerdote-mago desafió públicamente a Harba-Lay a una competencia, donde medirían sus habilidades mágicas. El reto, ampliamente publicitado, provocó un lleno total en el teatro-circo de la calle San Diego. Para los aficionados esto fue desconcertante, ya que conocíamos bien el material del Padre Ramírez, más apto para un salón que para un escenario. Pero después conocimos la razón de fondo para el desafío. El Hogar de Cristo sería el directamente beneficiado con el espectáculo. Así, el sacerdote se expuso a una desigual batalla a cambio de un objetivo altruista. Perdió frente al profesionalismo de Harba-Lay,pero también ganó.....

No por conocida olvidaremos la anécdota de la vendedora de huevos en un pueblito sureño. Sabido es que la prueba máxima de Harba-Lay era el billete quemado que aparecía reconstituido dentro de un huevo; se dice que habría obtenido con ella un premio internacional. Se enfrentó un día a una vendedora que con el típico canasto vendía "huevos del día". Harba-Lay le compró uno, lo rompió y de él sacó un billete; repitió lo mismo con otro, y con otro... La vendedora, entre incrédula y pensativa, tomó su canasto y se fue con su mercadería. Debemos suponer lo que hizo a solas, con un resultado sin duda, poco halagador.

A principios de 1969 viaja a Estados Unidos en busca de un posible alivio para la enfermedad que lo había atacado. Hizo importantes compras de material mágico, pensando en renovar su show, ya

muy popular en todo el país. Falleció a las pocas semanas después de su regreso. El estreno de sus nuevas rutinas se postergó para siempre.

" Aquelarre " llena estas páginas con el recuerdo de quien hizo un aporte importante a la magia Chilena: José Scaff, HARBA-LAY.



* * * * * O * * * * *

COLUMNA

MAGI NOTAS

A. MARTINIC

♠ DAI VERNON ♠

El gran mago Dai Vernon, que es una leyenda en vida se le llama también " EL PROFESOR ". Su verdadero nombre es DAVID FREDERICK WINFIELD VERNER. Nació en Canadá el 11 de Junio de 1894. Actualmente tiene casi 94 años y sigue colaborando en la revista GENII. Es probablemente el más longevo de los magos actuales y quizás de todos los que han existido.

♥ CONSIDERACIONES SOBRE LA MAGIA ♥

La magia tiene dos caras: una es el MISTERIO, la otra es el INGENIO. La primera es la que maravilla al público, la que produce su asombro. La segunda la que conmueve al mago mismo. El misterio se provoca cuando se siente algo extraordinario y no se conoce su causa. Entonces se divaga sobre lo sobrenatural. El ingenio, lo inteligente, permite ejecutar lo extraordinario y crear el misterio.

♣ UN CONSEJO ♣

Antes de actuar ante el público esconda sus nervios en el SERVAnte. (PARA ESTO SIRVEN LOS SERVANTES)

(Sigue en la Página 19)



FISM '88



Entre el 18 y el 23 de julio recién pasado se realizó en La Haya (Holanda), el décimo séptimo Congreso Mundial de Magia patrocinado por la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (FISM). Es el encuentro más importante, en el que cada tres años se reúne la comunidad mágica internacional para elegir a los mejores y evaluar los avances en las diferentes especialidades, pero sobre todo para convivir y confraternizar durante seis días con los viejos y nuevos amigos.

Vivimos estos días mágicos bajo el marco espectacular del centro Congresgebouw y sus modernas salas e instalaciones, donde se desarrollaban paralelamente los distintos eventos, como la competencia de escenario (con 120 participantes), la competencia de Close-Up (con 42 participantes), las conferencias, repetidas en varias oportunidades (con 7 conferencistas) y la colorida y entusiasta feria mágica (con 68 "dealers").

Intentando una síntesis, empezaremos por decir que sin dudas, éste ha sido uno de los Congresos que contó con la más perfecta organización y medios. Los asistentes, en cantidad mayor a 2000 pudieron participar activamente de todos los programas, los que se cumplieron ordenadamente y en los horarios previstos. Todo un éxito de los organizadores encabezados por Eric Eswin, y apoyado entre otros con figuras tan conocidas de la magia holandesa y mundial, como Richard Ross y Tony van Dommelen.

En materia de competencias, en alguna forma la parte medular de estos eventos, sufrimos alguna desilusión. Es cierto que no es posible esperar cada tres años grandes innovaciones ni aportes mágicos revolucionarios y sorprendentes, pero sentimos la nostalgia de momentos culminantes de otros Congresos, como las ilusiones de Hans Moretti y Christian Fechner, la comedia de Ali Bongo y de Otto Wessely, la cartomagia de Juan Tamariz, la manipulación de Magic Christian, la micromagia de Heiz Freundt, para nombrar solo algunos. Se explica entonces que importantes primeros premios hayan quedado desiertos, como fue el caso de la manipulación, las grandes ilusiones, las invenciones y la magia mental. En magia general, la primera distinción correspondió a los jóvenes brasileños VIK y FABRINI, cuyo acto ya lo apreciamos en nuestra televisión hace varios años; orgullo para Latinoamérica aunque debe decirse que, fundamentalmente se premió en este caso la originalidad de la presentación. Esto comprueba que ya no solo el público profano pide y espera algún aporte diferente, sino que también los jurados técnicos.

En el difícil arte de hacer reír con magia, nuestro amigo Tom Mullica obtuvo la tercera distinción, con la rutina que le vié-

ramos en Chile y que por su carácter íntimo, obviamente luce más en un salón o en Televisión que en un gran escenario. Desafortunadamente no vimos al joven alemán CHA'PEAU, que presentó una rutina de magia y transformismo que le valió el segundo premio con elogiosos comentarios.

En Cartomagia reinó justificadamente la magia española; no en vano está la Escuela Mágica de Madrid y las Jornadas en El Escorial, y por qué no decirlo, la presencia de un Ascanio o un Tamariz. Aquí fue Pepe Carroll quien obtuvo el primer premio (en parte con la rutina que nos mostrara en nuestro Círculo) y Gómez de la Torre el tercer lugar.

Y por primera vez en la historia de la FISM, el Gran Premio recayó en la Magia de Cerca. La rutina de JOHNNY "ACE" PALMER lo mereció, pero en esta decisión también influyó lo ya dicho respecto de la competencia de escenario.

Las diferentes Galas, espectáculos de gran nivel en todo Congreso, fueron también momentos culminantes. Original fue la verdadera Parada de los Grandes de la magia holandesa en la Gala de apertura, en la que hubo también despliegue de laser y fuegos artificiales. En las tres Galas posteriores, presentadas por Peter Pit y Ali Bongo (ya conocidos en esas lides), como también por Max Maven y el mago-showman británico Paul Daniels, se destacaron Tina Lenert (un maravilloso acto de magia y poesía que esperamos tener en Chile), The Pendragons, James Dimmare y Kohl and Co. (todos los cuales ya nos visitaron), el ruso Vladimir Danilin (mezcla de manipulación, mimica y algo de comicidad), Peter Moretti (con acto de ballestas), Johnny Lonn, Finn Jon y otros.

El show con gran despliegue de aparataje y asistentes ofrecido por la japonesa Princess TENKO, no logró cautivar al público.

La gran recepción ofrecida por el Ministerio de Cultura y la Cena-Baile con que se cerró el Congreso, pusieron el marco social adecuado para acentuar la esmerada y cálida organización que se logró en todo momento.

Para los más interesados, diremos que la revista GENII, en su volumen Num. 51, publica como es su costumbre, una amplia y detallada crónica de Bill Larsen sobre el Congreso.

Se cumplió así, otra etapa en el rico historial de los 40 años de la FISM. Bajo, los cielos grises y lluviosos de este verano holandés, se vivieron los seis días y noches de mágica amistad.

El próximo encuentro será en Roma en 1991, lo decidió la Asamblea General de la FISM, después del tesonero y entusiasta trabajo de Alberto Sitta y Silvan. Allí esperamos encontrarnos, si es que realmente es cierto eso de que " todos los caminos llevan a Roma ".

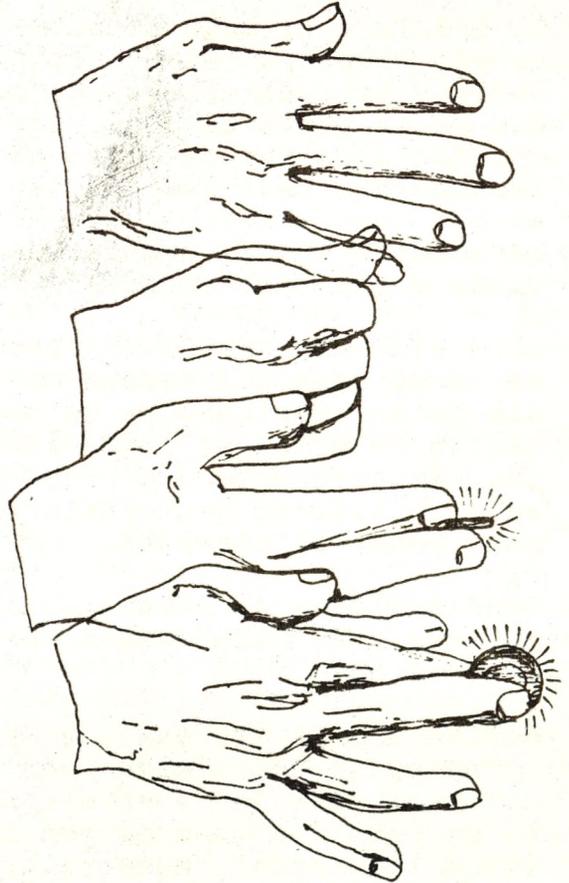
PRODUCCION DE UNA MONEDA

.....para producir una moneda de la punta de los dedos, especialmente útil en el juego que veremos a continuación.

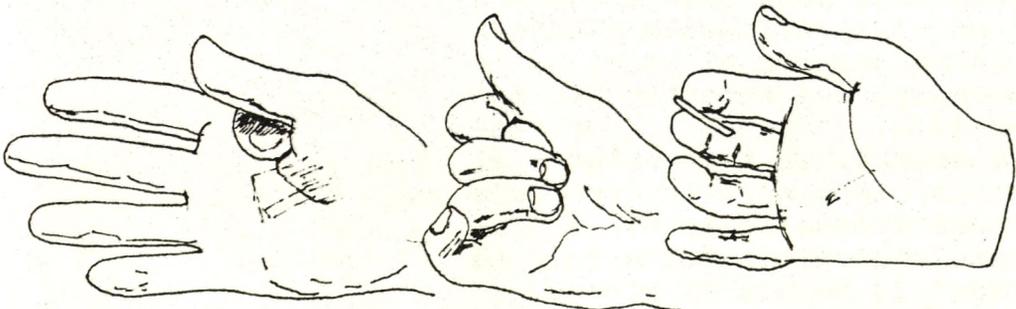
La moneda se empalma a la italiana (afirmada por el dedo pulgar) en cualquiera de las dos manos.

El primer y segundo dedo se doblan hacia atrás y toman la moneda.....y rápidamente vuelven a su posición original, apuntando hacia el frente con la moneda entre éstos.

El dedo índice se deliza un poco por detrás del segundo dedo cambiando así la moneda a una posición más visible para el público.



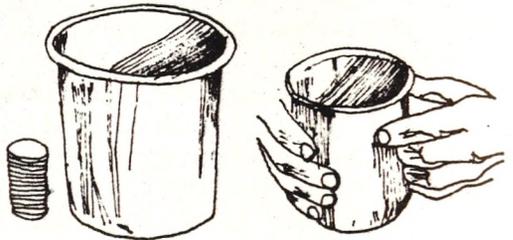
Vista del mago



-El sueño del Avaro-

.....un clásico juego de monedas todavía realizado después de más de 140 años.

El EFECTO : El mago se sube las mangas, muestra un receptáculo vacío y produce docenas de monedas de la punta de sus dedos, tirando cada una de ellas al receptáculo. Cada vez que cae una moneda, ésta emitirá el sonido característico de una moneda cayendo a una base de metal.

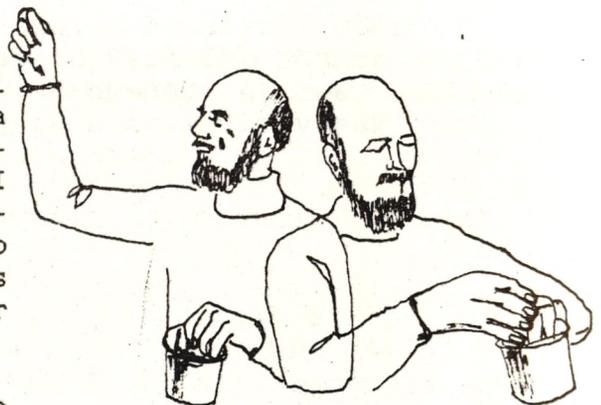


ELEMENTOS REQUERIDOS : Alrededor de 15 monedas del tamaño de medio dólar americano, y un receptáculo de metal en donde lanzarlas. Este receptáculo puede ser aquel utilizado en restaurantes para poner la champaña.

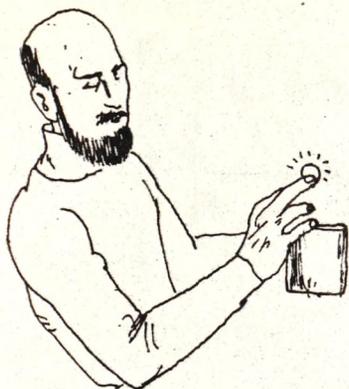


PREPARACION : el receptáculo en la mesa y el alto de monedas detrás de éste.

RUTINA BASICA : El mago toma el receptáculo de la mesa con la MD (mano derecha) y en el proceso se roba las monedas con la MI (mano izquierda). Muestra el interior del receptáculo y luego lo toma con la MI, sujetando las monedas contra la pared interior mostrando también el exterior.



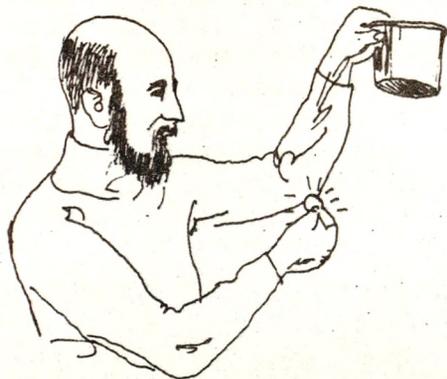
El mago hace como que encuentra algo en el aire, lo sale a buscar con la MD, agarra el objeto y lo tira dentro del receptáculo con un sonido..." Clang ". (en realidad solo finge tomar algo del aire. Lo que ocurre es que deja caer una moneda de la MI al receptáculo en el instante que ha "tirado" la moneda al mismo.)



Con la M.D. retira la moneda que acaba de caer al receptáculo y la muestra al público. Luego, aparenta tirarla nuevamente al receptáculo pero en realidad la empalma a la italiana, al momento que deja caer otra moneda de la M.I.



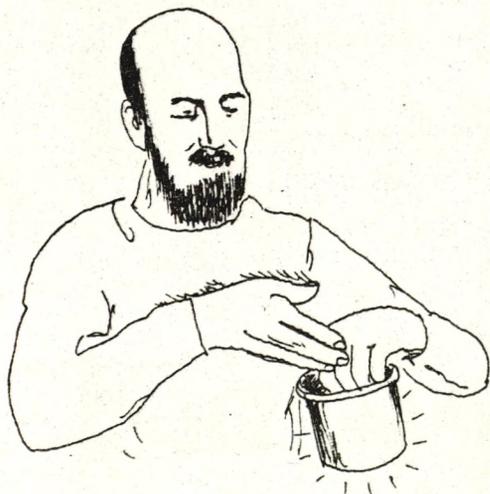
Ahora, el mago busca en el aire detrás de su codo, y así sucesivamente, aparentando tirar cada una de éstas al tiesto, pero realmente empalmado la misma moneda cada vez, y dejando caer al preciso momento una moneda de aquellas sujetadas por la M.I.



Esto se continúa hasta que las monedas de la M.I. se terminan.

IDEAS :

1.- Se pueden sacar las monedas de los oídos, nariz etc. de un asistente, o pedirle que tome una moneda imaginaria del aire y la tire al receptáculo. En el momento preciso el mago deja caer una moneda de la M.I. completando así la ilusión.

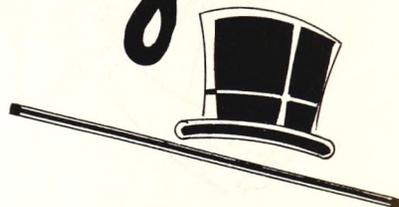


2.- De vez en cuando, el mago puede introducir su mano dentro del receptáculo para revolverlas, empalmado algunas en el proceso. Luego, puede producirlas del aire y visiblemente tirarlas dentro, una por una o como grupo.

3.- Un ingenioso gag con esta rutina es " tirar " una moneda al receptáculo y dejar caer la moneda de la M.I. momentos mas tarde. Esto creará una gran sorpresa en el mago y sonrisas entre los espectadores.

encuentro
con la

magia



En Octubre del año pasado durante dos semanas, se desarrolló el evento que significativamente fuera llamado "Encuentro con la Magia". Con el patrocinio de la Corporación Cultural de Providencia y del Círculo Mágico de Chile, se entregó al público interesado una completa muestra de los más variados aspectos del arte mágico.

Junto con una exposición permanente de material mágico, día a día se ofrecieron espectáculos de excelente nivel que entusiasmaron a los asistentes que cada tarde repletaban el recinto. Se difundieron así, todas las especialidades del ilusionismo, complementándose las actuaciones con una exhibición de videos de magos internacionales.

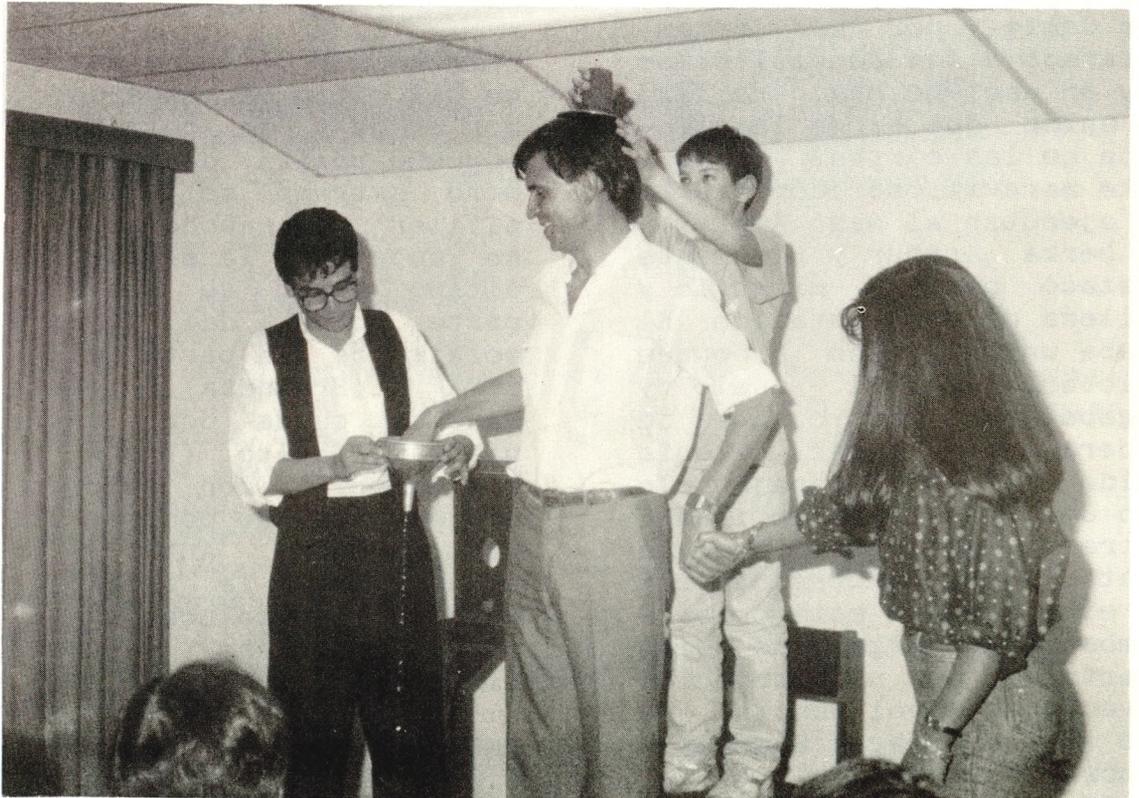
Fue esta una importante ocasión, para mostrar la magia chilena, esfuerzo que se logró gracias a la dedicación y entusiasmo de cada uno de los socios del Círculo.



El Presidente del Círculo Mágico de Chile Enrique González Ylabaca, junto a personeros de la Corporación Cultural de Providencia, inaugura el Encuentro.



Fernando Larrain durante su actuación



Nicolás Riveros y la magia del cafe-concert

la
PAGINA
de fernando larrain



RISING CARD IMPRONTU

El origen de las cartas que suben (hulete) data por lo menos del siglo XVIII. Desde su origen ha sido objeto, de numerosas variantes y perfeccionamientos.

La invención de este juego parece que debe atribuirse a L. Comte, conocido prestidigitador francés contemporáneo de Bosco, nacido en Ginebra en 1788 y muerto en Reuil en 1859. Comte demostraba una destreza excepcional y hacía de este juego uno de sus mayores éxitos.

Del complicado sistema usado por Comte y por sus contemporáneos a los sencillísimos hoy en uso, no hay otro lazo de unión que el de la elección de las cartas.

Este maravilloso juego se lo ví ejecutar al mago Austriaco Derka Arthur y realmente destacó por su misterio y belleza de presentación. El usaba un vaso tipo shop que colocaba en el suelo y jugaba con una cuchara de madera, al cuál tenía unido el hilo manejándolo con una maestría sin igual. Entre los magos que se destacan por la presentación de este juego está Colombi famoso mago Argentino quien aparte de ser un reconocido inventor a nivel mundial, es uno de los magos Sudamericanos de mayor cultura mágica y más conocido en los EE.UU.

RISING CARD (juego de salon adaptado por Dai Vernon)

Con un hilo negro, muy delgado y fuerte preferentemente de seda y una pequeña bolita de cera (magician's wax) le bastó a Dai Vernon el extraordinario mago canadiense, para crear un nuevo método de presentación del famoso juego clásico llamado "Rising Card".

Este es un metodo sencillo y efectivo y se puede presentar en cualquier momento con un juego de naipes prestados.

PREPARACION .- En un extremo del hilo se hace uno o dos nudos y se coloca una pequeña bolita de cera. El otro extremo se ata a un alfiler de gancho el cuál se sujeta a la altura del último botón de abajo o parte baja del "cierre eclair" de la parte delantera (Bragueta). Este gancho queda como entre piernas oculto (trate de engancharlo con cuidado, ojalá antes de ponerse los pantalones). Antes de actuar toma la bolita de cera y se coloca en el pulgar derecho y esta listo...

PRESENTACION .- Se dan a elegir dos o más cartas y por el metodo preferido se

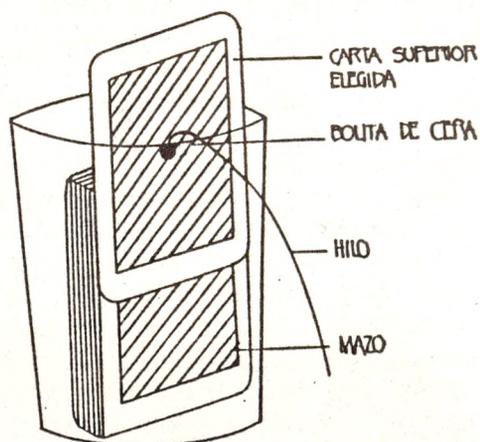
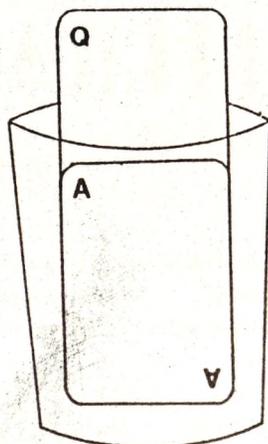
llevan al " TOP " (lomo del mazo). Mientras se da a examinar el vaso o " Shop " hay tiempo para pegar disimuladamente la bolita en la parte inferior de la carta superior ayudándose con la mano izquierda. Una vez hecho esto, se deja todo el mazo en el interior del vaso y con algunos pases se empieza a alejar del cuerpo, tensando el hilo lo que hace que la carta suba lentamente. Aquí se toma la carta y se retira disimuladamente la bolita, la que se pega a la carta superior al tomar el mazo nuevamente y mostrar también el vaso.

Se gira el mazo y se introduce nuevamente en el vaso para repetir el mismo movimiento anterior, elevando la segunda carta.

Se puede hacer también sin usar el vaso. Para esto es necesario adherir la bolita en el medio y parte alta de la carta que está en " TOP " del mazo, que se encuentra sujeto con la mano izquierda; la derecha libre realiza unos pases sobre el mazo aprovechando para enganchar su pulgar al hilo. Levanta la mano lentamente en un solo movimiento y la carta sube.

Lentamente, elevándose en el aire hasta llegar a los dedos de la mano derecha, los cuales toman la carta mostrándosela al espectador para que vea que es el naípe elegido.

Es un movimiento vaporoso, mágico el cual hay que ensayar con mucha paciencia.



Se despega la bolita con los dedos, dejándola pegada sobre el pulgar o bien se deja caer disimuladamente.

Animo y hasta pronto.

FERNANDO LARRAIN

En el desarrollo de las ciencias y de las artes, siempre hubo quienes entraron a la Historia por los decisivos aportes que entregaron. En estas páginas pretendemos ofrecer, sucesivamente, el recuerdo de aquellos que engrandecieron y dieron estatura al Arte y la Magia.

LOS HERMANOS HERRMANN

Era casi inevitable que uno u otro de los hermanos Herrmann de Hanover (Alemania) - eran ocho -, se sintiera atraído por el arte de la magia. Su padre Samuel, excelente médico era un entusiasta aficionado de la magia, llegando incluso a actuar profesionalmente.

Carl, el primogénito, creció entreteniéndose con los accesorios de magia de su padre. Sin embargo cuando Carl manifestó a su padre que también él, Carl, deseaba ser ilusionista, el hombre se opuso enérgicamente e insistió que ningún hijo suyo perdería el tiempo con frivolidades como la magia, puesto que debía ser médico al igual que él.

Se fue a la Universidad de París a estudiar medicina, estudios que abandonó a pesar de las vehementes protestas de su padre el que le negó toda ayuda económica.

Carl se unió a una compañía de actores, mientras perfeccionaba la ejecución de sus juegos desarrollando además habilidades de ventrílocuo e imitador de ruidos de pájaros.

No es hasta 1848 en Londres donde estrena su gran espectáculo de magia que lo lleva a la fama en todo Europa. E incluso en Estados Unidos y países de América del Sur.

Samuel Herrmann decidió perdonar a su hijo recibéndolo nuevamente en su casa, donde Alexander, veintisiete años más joven que el primogénito, adoptó la determinación de

seguir los pasos de Carl. Según algunas versiones Carl habría "secuestrado" a su hermano Alexander.

A los 15 años el joven Alex se presentó como solista ante la reina de España comenzando con una exitosa carrera siguiendo los pasos de Carl.

Presentaron luego el famoso espectáculo de los "hermanos Herrmann" lo que les llevó a consagrarse como "los profesores de la magia". Carl presentaba un espectáculo con complicados artilugios en donde él se basaba en su destreza manual; en cambio, Alex presentaba gigantescas experiencias que a menudo exigían gran cantidad de equipo.



Se separaron quedándose Alex en los Estados Unidos gozando de gran popularidad, al igual que Carl que vuelve a Europa.

En 1875 Alex se casa con Adelaida Scarcez, bailarina de ballet, la que por su habilidad, gracia y naturalidad, tiene una gran llegada como prestidigitadora.

En 1887, a la edad de setenta y un años Carl fallece en Austria, haciéndose cargo del espectáculo un joven sobrino, Leon Herrmann. Situación similar acontece con Alex que antes de morir en 1896, en Nueva York, encarga a su mujer la dirección de la compañía. Adelaida paso a ser la reina de la magia con el espectáculo llamado : " Una noche en Japón ". Y de esta forma al desaparecer la señora Herrmann



el apellido, que había dominado el arte del ilusionismo durante cerca de un siglo, pasó a ser sólo un recuerdo imperecedero.-

TALLER



EFEECTO :

El mago firma dos cartas luego que un espectador ya las ha firmado. Las rompe en varios pedacitos, los que quedan mezclados. Luego de un pase mágico separa los pedacitos que forman cada carta para luego recomponer una de las cartas, que está firmada

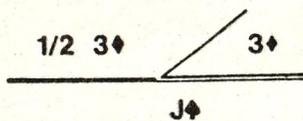
la mitad y se rasgan. Aquí, al hacer los dobleces, en que el J♠ mira al público se realiza lo siguiente: al doblar el 3♦ se deja doblado y se extiende el J♠. (ver fig.2 la que se ve de una vista superior.

MATERIAL:

Una carta normal, (en este caso el 3♦, otra carta normal, (en este ejemplo el J♠) y pegado a su dorso la mitad de la primera carta. (fig.1)

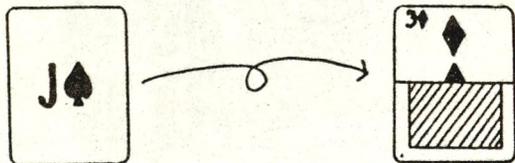
La media carta anterior debe estar previamente firmada por el mago.

MAGO



VISTA PUBLICO

Se rasga el J♠ y se muestra descuidadamente al público el medio 3♦ que tiene el J♠ lo que da la perfecta ilusión de que se han roto ambas cartas. Luego se pone la mitad con el 3♦ por delante de la mitad del J♠ y el 3♦ doblado. (ver fig 3)

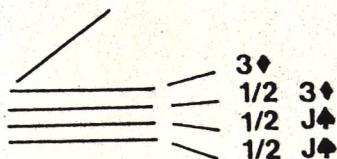


PRESENTACION:

Se toman ambas cartas y se le pide al espectador que firme por el borde corto (en este caso el J♠) - cuidando de que firme por el lado " normal " .

El mago junta ambas cartas dorso con dorso, se doblan por

MAGO



PUBLICO

Se repite el paso anterior doblando nuevamente los trozos, quedándose con el 3 ♦ doblado y se rasga el resto. En este caso se debe doblar a lo largo. Se depositan los pedazos sueltos de la mano derecha sobre los de la mano izquierda. Aquí se ven pedacitos del 3 ♦ (obviamente es el 3 ♦ pegado en el dorso del J ♠)

Por tercera vez se repite lo mismo doblando a lo ancho y depositando los pedazos sobre los de la mano izquierda.

En este momento deben verse pedazos del 3 ♦ cortado, los que tienen que estar hacia el lado del mago y todos los pedazos con el J ♠ deben quedar mirando hacia el espectador. Si esto último no sucede debe repetir para quedar en esta posición.

Se ponen todos los pedazos en la palma de la mano de un espectador, quedándose el mago con la mitad de éstos en la mano izquierda (en realidad es el 3 ♦ doblado sin rasgar). Se muestra, y el espectador observa en su palma pedazos del J ♠. Se le pide que cierre la mano y que gire el puño. En este momento los pedazos del J ♠ quedarán hacia arriba.

Se hace un pase mágico y se le pide al espectador que abra la mano y se retiran los pedazos que quedaron sobre la mesa. (debe haber solamente pedazos del J ♠ cara arriba). El mago procede a armarlo, y se logra el primer efecto de separación de los pedazos.

Luego el mago abre la mano izquierda, en que se supone que tiene los pedazos del 3 ♦ pero en realidad se encuentra dicha carta entera, produciéndose el segundo efecto.

Se aconseja introducir este juego en una rutina forzando el 3 ♦. Con un parlamento adecuado, produce un gran efecto.

(Viene de la Página 6)

♠ EL MALETIN DEL MAGO ♠

"Tengo un sombrero que no es para usar, una espada que no es para matar, y siempre en mi maleta llevo una baraja que no es para jugar... (G.K. Chesterton, en el prólogo de su obra teatral "MAGIC" escrita en 1913)

♥ LA BASE DE LA MAGIA ♥

Siempre recuerde que las tres grandes leyes de la magia son :
Práctica, práctica y práctica.

FORZAJE MENTAL

DAI VERNON

PRESENTACION Y EFECTO: Coloque en la mesa 5 cartas boca arriba, el K♥, 7♣, A♦, 4♥, 9♦ .
" Aquí hay cinco cartas en una fila y quiero que usted elija mentalmente una de ellas . Quiero aclarar que usted es libre de elegir cualquiera, así que no crea que estoy tratando de influenciarlo de alguna manera"



" Por ejemplo aquí está el A♦ una carta importante que ocupa el lugar central. Por esta razón usted puede pensar en ella o tal vez no".

" Quizás usted puede pensar que yo tengo algún motivo para poner solo una carta negra entre las cinco, esto podría influenciar su elección pero por otra parte puede que no. No hay manera de que yo pueda saber su carta ya que yo no leo la mente ".

" De todas maneras mire las 5 cartas cuidadosamente , el tiempo que usted quiera pero decidase por una sola carta. Luego yo pondré una carta boca abajo en su mano y no será hasta entoces que yo preguntaré el nombre de su carta, y la que usted tenga en la mano será la suya".

" Aún cuando usted tenga la carta en su mano antes de que la de vuelta, usted podrá cam-

biar su elección pero a pesar de todo, esa será su carta". Tome luego las cinco cartas, barájelas boca abajo y controle el 4♥ , sáquelo del paquete, y colóquelo boca abajo en la mano del espectador. Tome la precaución de no mostrar su cara ni la de las otras cuatro cartas restantes. Luego pídale al espectador que nombre la carta que había escogido mentalmente, la que inevitablemente será el 4♥.

NOTA IMPORTANTE: *****

Asegúrese de dar bastante tiempo para que el espectador haga su elección, nunca se apresure, el apuro es fatal en este juego. Al colocar las 5 cartas sobre la mesa, hágalo naturalmente como si el orden en que van puestas no tuviera ninguna importancia.

Las personas escépticas o antagónicas son perfectas para este juego.

La segunda elección posible es en la mayoría de los casos el K♥, por lo cual usted puede tener preparada alguna " salida" en caso que falle la primera elección.

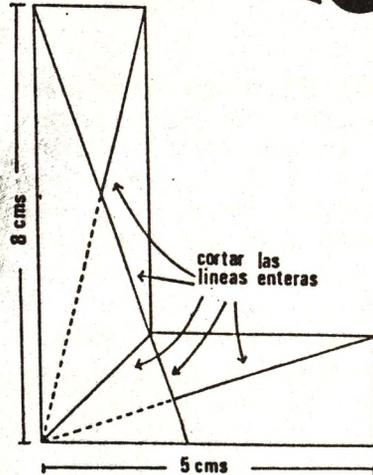
Siempre deben usarse las cartas indicadas, no las cambie.

Cualquiera experiencia con un resultado sorprendente puede llamarse "un efecto mágico". Por eso entregaremos estos juegos ingeniosos, de realización improprio, aptos para la sobremesa y para intentar pequeños desafíos de entretenimiento.

ROMPECABEZAS

Más de alguna vez le habrán propuesto solucionar uno de esos rompecabezas compuesto por numerosas piezas, que hay que reunir y combinar formando una figura o una letra. A continuación le indicamos como hacer uno de ellos:

Se dibuja una letra "L" en papel, cartulina o cartón, haciendo la parte horizontal de 5 cms. y la parte vertical de unos 8 cms. Se trazan con lápiz grafito las líneas según el dibujo y luego se cortan solo las líneas enteras, quedando seis pedazos. Se pueden pintar de distintos colores. Luego está listo para mezclar los pedazos y entregárselos



a algún amigo para que arme la letra "L" inicial, dándole un tiempo limitado.

Mención Especial

Para el artista y amigo Fernando Kopp Araya quien nos regaló con el magnífico dibujo de la portada pasada. Debemos destacar la excelencia lograda a partir de un volante impreso de la época, promoviendo el desafío del padre Ramirez con el mago Harba - Lay en el teatro Caupolicán.



QUELARRE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE

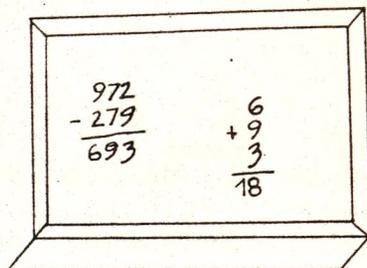
N° 31



KINDERGARTEN

Para llegar a la Universidad, hay que empezar por las primeras letras. Para ser mago, también hay que empezar por el principio. Aquí ayudaremos con ideas a los que se están iniciando en esta afición.

La Pizarra Mágica



EFEECTO: El mago escribe una predicción en su pizarra (o block de apuntes) y lo deja boca abajo sobre la mesa. Se le pide a un espectador que escriba en el otro lado de la pizarra (u otra hoja del block) cualquier número de 3 dígitos, con la única condición de que el primero sea mayor que los otros dos. (Ej 972). El mago le pide luego que anote los mismos dígitos pero al revés bajo, la cifra inicial. (279) y luego que reste la cifra inferior de la superior.

Al espectador se le pide ahora que sume el resultado y anuncie el total. (6+9+3=18). El mago muestra su predicción..... y en ella dice 18.

Secreto : Si se siguen las instrucciones al pie de la letra, el total es SIEMPRE el número 18.

Agradecimiento



MAGIE

Zeitschrift des Magischen Zirkels von Deutschland e.V.

El Circulo Mágico de Chile agradece al Circulo Mágico de Alemania y, en especial, a su Presidente Don Horst Müller, el envío de la interesante revista "MAGIE", que cada mes recibimos con su interesante material mágico.

Vielen Dank ;

Archive con



**SIEMPRE PRIMERO EN
CALIDAD Y TECNOLOGIA**

HENK VERMEYDEN



Ya en prensa nuestra Revista, nos impusimos del fallecimiento de nuestro amigo Henk Vermeyden, figura señera en la magia mundial. Solo hace unos meses compartimos con el muchos momentos en el último Congreso de la FISM, su creador y organizador y, hasta entonces, su Presidente Honorario. Lo tuvimos en Chile hace unos años y nos entregó como siempre su palabra cálida, su gesto noble y su riqueza mágica y humana, propia del gran señor y maestro. En nuestra próxima edición habrá un lugar preferente para ofrecerle nuestro recuerdo.



Nuevo Socio

Honorario

Juan Tamariz-Martel, simplemente TAMARIZ, es el nuevo Socio Honorario del Círculo Mágico de Chile. Como en los otros tres casos en que se ha concedido esta distinción, el Directorio de la Institución no sólo ha considerado su aporte y dedicación relevante al Arte de la Magia, sino que, muy especialmente, su influencia y estrecha vinculación con la magia chilena.

Sus innumerables visitas a nuestro país, invitado a los más importantes programas de televisión, lo han constituido en parte integrante de la familia mágica chilena. En sus conferencias y en cada uno de los tantos encuentros personales, ha ofrecido abiertamente su experiencia, su consejo y, sobre todo, su amistad. En esta distinción va nuestro reconocimiento.

Reconocido internacionalmente por su versatilidad e inagotable entrega mágica, es en la actualidad uno de los valores indiscutibles de la magia mundial. Su personalidad exuberante le ha dado un lugar destacado en los más variados quehaceres de la ilusión. Ya en el escenario con sus insólitas rutinas donde la risa se confunde con la sorpresa, ya sobre la mesa donde los milagros con la baraja superan toda imaginación, ya con su pluma entregando profundas teorías que han pasado a constituir un preciado acervo del pensamiento mágico.

