

QUELARRE

PUBLICACION OFICIAL DEL CIRCULO MAGICO DE CHILE

N° 33



AQUELARRIE

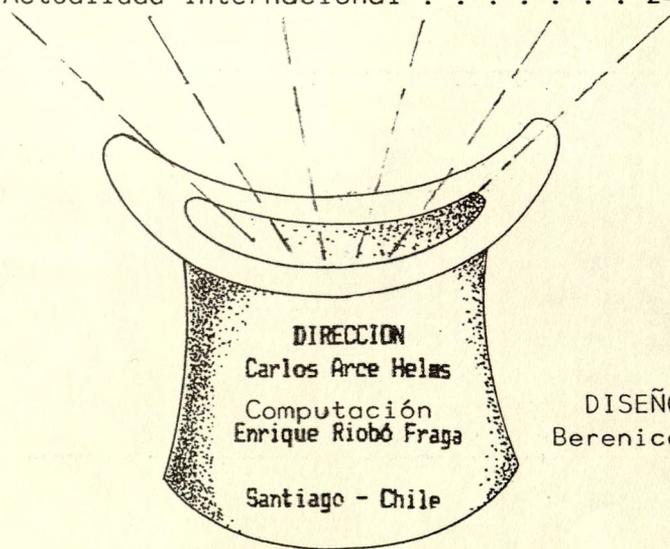
AÑO X - 1989 - Nº. 33

| | |
|---|----|
| EDITORIAL | |
| Proyección Mágica Latinoamericana..... | 3 |
| LOS GRANDES DE AYER | |
| Harry Houdini. | 4 |
| COLUMNAS | |
| La Página de Fernando Larraín. | 6 |
| Henk Vermeyden. | 13 |
| EFFECTOS | |
| Evasión de Ataduras | 8 |
| Aparición y cambio de botella | 10 |
| Liberación de cadenas. | 18 |
| La huída del saco. | 20 |
| INGENIO Y PASATIEMPOS | |
| Evaporación Geométrica. | 21 |
| KINDERGARTEN | |
| Adivinación de un naipe. | 22 |
| OTROS ARTICULOS | |
| Congreso Fism' 91. | 7 |
| Actualidad Nacional. | 12 |
| La Magia como teatro | 15 |
| Actualidad Internacional | 24 |

PORTADA:
Harry Houdini

COLABORADORES:
Enrique Gonzalez Y.
Gastón Oltra D.
Nicolás Riveros R.

Casilla 604
Santiago - Chile



DISEÑO GRAFICO
Berenice Villalba B.

Cuando en el último Congreso de FISM los jóvenes brasileños, VIK y FABRINI, recibieron el primer premio en la categoría de Magia General, nos pareció que el premio tenía un significado. Aunque sin grandes efectos propiamente mágicos, se premió la imaginación en una presentación novedosa y con sutiles toques de humor. Había un estilo y una personalidad, que es en definitiva lo que caracteriza al acto que pretende ser un espectáculo. Sin ser en absoluto chauvinistas no pudimos disimular un orgullo como latinoamericanos. Sentimos que desde estos rincones, tan alejados de la vieja tradición mágica, se había hecho un aporte y ese aporte había sido reconocido.

No tenemos la pretensión de hablar de una " magia latinoamericana ". Sin embargo la presencia de muchos de los nuestros en los escenarios mundiales, en distintas épocas, permite pensar que poco a poco se ha ido creando una imagen que imperceptiblemente se ha proyectado con una dimensión internacional. Esto es lo que hemos visualizado a través de los años, no sólo en los Congresos y Convenciones, sino que también en el devenir mágico cotidiano. Como un ejemplo de esta afirmación, aun a riesgo de caer en olvidos inexcusables, tenemos que recordar a muchos nombres que, desde diferentes ángulos han hecho su aporte al arte de la Ilusión y han llevado su nombre y el de Latinoamérica hasta otras latitudes.

Como no recordar a Richiardi, tan trágica y prematuramente fallecido; a Chang con su gran espectáculo; a Richard Suey, cuyo nombre estuvo en tantas marquesinas de Europa. Y en épocas más cercanas a un Gustavo Lorgia y el nivel de las participaciones en FISM, en galas o competencias, de un Chen-Kai, Michel y los ya nombrados Vik y Fabrini, o a un René Lavand, con sus milagros cartomágicos y sus dramáticas historias, cuyas conferencias se traducen hoy en varias lenguas. Sin olvidar los de casa, Fernando Larraín con su magia de salón en Baden-Baden o Ling-Fu con su acto de manipulación en Madrid.

Párrafo aparte para Ricardo F. Roucau, FANTASIO. Distinguido como mago, moderno y elegante; distinguido como amigo, caballeroso y leal. Su imaginación y creatividad le han dado un sitio indiscutido en la magia mundial.

Después de estas rápidas reflexiones, cuyo tema merece sin duda más párrafos que el de un Editorial, nos estamos casi inclinando a pensar que quizás sí podría hablarse de una " magia latinoamericana ". Es lo que han intuido a lo mejor, los entusiastas que han tenido la iniciativa de crear la Federación Latinoamericana de Sociedades mágicas (FLASOMA). Es un desafío digno de apoyo y nuestro Circulo, a medida de sus medios, se comprometerá con esta tarea. Si ella se cumple con modestia, seriedad y constancia, logrará con éxito los objetivos más urgentes y relevantes: integración y proyección de sus valores hacia la comunidad mágica internacional.

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.

Harry Houdini



Comenzó su carrera profesional actuando en un circo y llegó a ser la más famosa figura en una especialidad que él mismo creó. La Magia de los escapes.

Su habilidad en este arte le permitió escapar de cajas fuertes, valijas de correo, ataúdes de acero sellados que se sumergían en el agua, esposas de acero, camisas de fuerza, ligaduras y ataduras e incluso de la "cárcel más segura del mundo" La de Scotland Yard de Londres.

La explicación para todos estos escapes fueron variadas desde la hipótesis que se dislocaba las articulaciones, lo que por cierto no es despreciable, hasta la teoría propuesta por Sir Arthur Conan Doyle que le atribuía cualidades de medium y parasicólogo. Houdini respondía a esta infaltable pregunta con un tranquilo " Mis métodos son perfectamente naturales, cualquiera lo puede hacer si conoce la técnica " y cuánto daríamos nosotros para conocer estas técnicas.



Harry Houdini, Ehrich Weiss, nació en Budapest - Hungría el 6 de Abril de 1874. Se convirtió en leyenda por sus evasiones suicidas.

Desde niño mostró los signos de una tendencia que posteriormente lo haría famoso. A los seis años, aprendió su primer truco. El clásico juego de los cubiletes. A los once se empleó como cerrajero, llegando a ser al poco tiempo el mejor de la región. Practicó además la acrobacia y se destacó como atleta. Esto último le fue muy útil para sus futuras presentaciones.

Un día mientras leía un libro de las memorias del famoso mago francés, padre de la magia moderna, Robert Houdin, decidió dedicarse a la magia en forma profesional. Con un amigo montó un espectáculo llamado " Los hermanos Houdini " nombre extraído del apellido del mago francés al que le agregué una " i ". Se separó de su amigo y su hermano Teodoro pasó a ser su ayudante, presentándose en Chicago con un acto de escape de un baul y esposas de acero. Poco tiempo después contrajo matrimonio, entonces su esposa fue su ayudante en un acto de " lectura de la mente ". El se presentaba como " El Gran Houdini ".

Pasó una muy mala época y para promocionarse como artista, decide empezar a hacer actos imposibles. De ahí se lanza a la fama con escapes de prisiones o de las esposas mas seguras de la policia. Decide irse a Europa donde era un desconocido, y para ganar contratos utiliza la misma técnica evadiéndose de las prisiones mas seguras de Europa, ganándose poco a poco la fama que lo mantiene vivo hasta hoy día.

En 1925 creó un gran espectáculo de magia con el cual realiza una gira por los Estados Unidos, lo que le provocó un agotamiento físico que lo lleva a accidentarse en una de sus funciones.

En otoño de 1926 estaba descansando en su camerino cuando entraron a visitarle varios jóvenes universitarios. Comentaron brevemente el es-



Harry Houdini

Copia de fotografía autografiada
de Houdini

pectáculo, y sacaron a relucir la capacidad de Houdini para resistir duro castigo físico. Uno, preguntó a Houdini si era cierto lo que se decía sobre ello. Distraídamente Houdini asintió. Tomando la respuesta como una invitación el muchacho descargó un fuerte golpe contra el abdomen del mago. Al día siguiente Houdini notó un creciente dolor en la zona del golpe. Finalmente muere el 31 de octubre de 1926 de una peritonitis aguda.

Houdini murió, pero la leyenda sigue viva.

Con la Hoja Mensual de JUNIO, finalizó la Suscripción 1989-90. Te ruego nos hagas llegar cuanto antes tu remesa (\$ 2.200), para tu Suscripción 1990-91. GRACIAS.



Agosto

1990

CATALOGO MAGICO PRODUCCIONES "GIOVANNI"

Estimados Suscriptores: la Hoja Mensual de Agosto nos trae un nuevo aporte para nuestra sección de "SUPER MAGIC VIDEO". Se trata del tercer video cassette del incomparable "entertainer" mágico norteamericano PAUL HARRIS.

Este sensacional documento filmico que presenta 14 maravillosos juegos de close-up con su correspondiente explicación, ha sido titulado "AVENTURAS EN CLOSE-UP" y ahora usted lo puede tener de inmediato y a un precio de menos de la mitad de lo que cuesta en Estados Unidos.

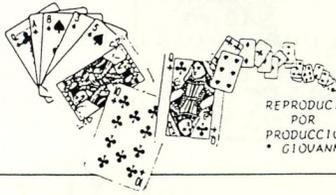
Esperamos que nuestros amigos en la Magia valoren este esfuerzo de Producciones "Giovanni", adquiriendo esta joya fílmica, cuya promoción encontrará en páginas interiores


 PRESENTA A

PAUL HARRIS

en
"AVENTURAS EN CLOSE-UP"

(SU TERCER VIDEO CASSETTE)


 REPRODUCIDO POR PRODUCCIONES GIOVANNI

GIOVANNI

**SUPER
MAGIC
VIDEO**

en su afán de
mejor contribuir
a la plena difu-
sión de la Magia,
se complace en
presentarles un
nuevo y gran aporte
con la intervención
del incomparable
genio del close-up

*Paul
Flazzis*

entregándonos su tercer video cassette
para "New Stars of Magic", titulado:

**"Aventuras
en close-up"**

con 14 excelentes efectos en magia de
cerca que serán de todo vuestro agrado
y se incorporarán con éxito a sus
presentaciones mágicas *****

Un nuevo esfuerzo de PRODUCCIONES *GIOVANNI*
que esperamos sea valorado por nuestros
amigos, traducido en su adquisición

ESTOS SON LOS 14 TITULOS QUE COMPRENDE EL VIDEO CASSETTE QUE PROMOCIONAMOS:

CON LA MUESTRA DEL EFECTO Y SU EXPLICACION

*** FLASH FOLD *** PH VANISHING DECK
*** OPEN REVELATION & THE MONDO NIFTY
INVISIBLE PALM ACES *** STIKY FINGERS
& VACUUM CLEANER CARDS *** INMACULATE
CONNECTION *** THE MONSTER COIN ROUTINE:
Silver slide giant killer coin, Free
flight Michael's proposition & PDQ
Coins across *** TWILIGHT *** COLOR STUNNER
*** BLUE TATTOO *** THE UNCUT VERSION &
*** THE TV MAGIC CARD ***

▣▣▣ Duración: 90 minutos

▣▣▣ Versión en idioma inglés,
pero totalmente compren-
sible aún para quien
no domine este idioma.

▣▣▣ Presentado en formato
VHS.

▣▣▣ Reproducción clara y
sin alteraciones.

¡ATENCIÓN! En "Tannen Magic"
de los Estados
Unidos, este video cassette
tiene un valor de US\$ 75.00,
(dólares), más gastos de
envío.

Ahora, en Chile y para usted,
por el muy conveniente precio
de sólo.

..... \$ 12.500





Eferescente

adivinación

LA MANERA MAS "CHISPEANTE"
DE ADIVINAR UNA CARTA

Producciones *GIOVANNI* tiene ahora para usted un singular juego que involucra la manera de adivinar una carta del naípe de la manera más... "efervescente"

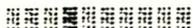
SERGIO MOTLES y NICOLAS RIVEROS "dieron en el clavo" en la mejor forma de finalizar este efecto y aquí se la presentamos.

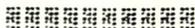
EFECTO: El Mago hace elegir una carta. Luego de varias tentativas de adivinarla sin resultados positivos, dice que el esfuerzo le ha producido un terrible dolor de cabeza. Solicita un vaso con agua y de su bolsillo saca un sobre de Sal de Fruta efervescente (Eno, Alka Seltzer, etc.), lo abre y vacía su contenido en el vaso. Luego de la efervescencia producida, en el agua del vaso se ve flotar los símbolos (pips) de la carta elegida.

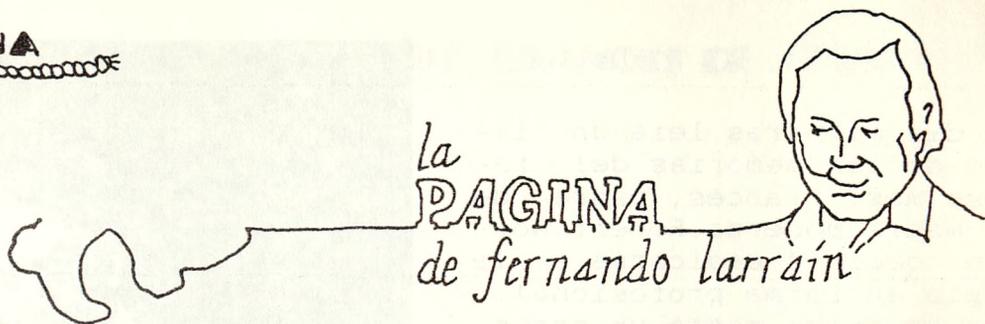
*** El juego viene con TRES opciones de cartas en tres sobres efervescentes diferentes, su rutina y la forma muy fácil de envasar nuevos sobres.

...y UD. lo obtiene todo por sólo

\$ 850.







CARTELENDARIO

EFECTO: Una carta es seleccionada y luego descubierta en una curiosa forma, demostrando la gran afinidad que existe entre un Mazo de cartas y el calendario por el cual nos regimos. Al final aparecen los Ases de una manera sorprendente.

METODO: Antes de ejecutar esta rutina, haga uno o dos efectos con los cuatro Ases. Ojalá sean simples y cortos. Deje los cuatro Ases en el "Top" del mazo. Baraje en falso y deje los Ases sobre el mazo sin que nadie se entere. Corte en falso y extienda el mazo sobre la mesa, solicite que escojan y tomen una carta cualquiera del mazo así extendido. Lógicamente no deben tomar ninguno de los Ases que están sobre el mazo. (Si usted no puede lograr esto, es decir forzar una carta entre 48, trate de alguna forma de conseguir un trabajo que está muy de moda y que es el de " Sapo " o " avisador de como va " en cualquiera de los recorridos de buses que existen en Santiago.) En el remoto caso que alguien tomara alguno de los Ases, corte el mazo y adivínelo en forma espectacular y dramática. -
Déjeme pensar que escogieron una carta cualquiera, pida que la observen y la recuerden. Corte el mazo obteniendo un " break " con el dedo meñique entre los dos paque-

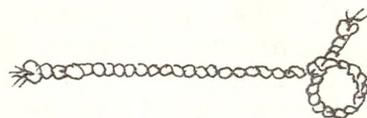
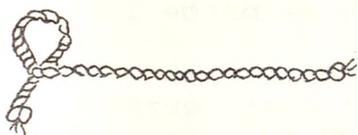
tes. En otras palabras sobre los Ases, que ahora están en el centro. Esto lo puede hacer disimuladamente mientras el espectador está mirando la carta y la está mostrando a sus vecinos. Diga al espectador que devuelva la carta al mazo, mientras con la mano derecha levanta el paquete sobre el "break", quedando la carta sobre el paquete de la mano izquierda. Coloque sobre este el paquete que mantiene en la mano derecha, pero manteniendo el "break". Levante ahora la mitad del paquete superior y déjelo caer sobre la mesa, tome la otra mitad y déjela caer sobre el de la mesa, y finalmente el resto del mazo también sobre el de la mesa, dejando así la carta seleccionada y los cuatro Ases sobre el paquete.

Explique la curiosa afinidad y relación que tiene un Mazo de Naipes con el Calendario. " En el mazo hay 52 cartas y en un año 52 semanas. Las cartas tienen 4 pintas y el año 4 estaciones, y si suman todos los números de las cartas se obtiene 365, que es la cantidad de días que tiene un año " Diciendo esto cuenta 12 cartas sobre la mesa, una sobre la otra, nombrando cada mes del año por cada carta que tiras; Enero, Febrero...etc. Terminado de contar los doce meses, coloca este paquete sobre el mazo. La carta elegida será la nu-

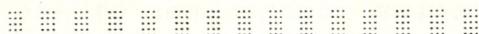
mero 12 desde el " Top ". Ahora haces lo mismo contando siete cartas sobre la mesa, nombrando uno por uno los días de la semana, Lunes, Martes...etc. Ahora coloca todo el mazo sobre estas siete cartas de la mesa. Si las cosas se han hecho bien, los 4 Ases estarán en el " Top ", seguidos por la carta elegida. Finalmente diga que nombrará las cuatro estaciones del año, y da sobre la mesa, una carta por cada una. Primavera, Verano, Otoño e Invierno.

Pida el nombre de la carta elegida, gire lentamente la primera carta del mazo y muéstrela para que confirmen que es la elegida, demostrando con ello la extraña afinidad de las cartas y el calendario. Haga una pequeña pausa y diga: "Este efecto me gusta mucho, porque cada vez que doy vuelta las estaciones siempre aparecen los alegres cuatro Ases. Este es un simpático juego cuyo origen o autor yo desconozco.

FERNANDO LARRAIN.



CONGRESO " F I S M ' 9 1 "



El próximo Congreso de la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (F I S M), se realizará en Lausanne, Suiza, desde el 8 al 13 de Julio de 1991.

El acuerdo anterior se adoptó en la Asamblea General Extraordinaria de la Federación, celebrada en Böblingen, Alemania, el 7 de Enero de 1990. En esta Asamblea, el Círculo Mágico de Chile fue representado por el Presidente del Círculo Mágico de Alemania, señor Horst Müller, a quien se le confirió oportunamente el respectivo poder.

Presidente de la FISM fue elegido el señor Jean Garance y Presidente del Comité Organizador el señor Claude Pahud.

Este acuerdo fijando la nueva sede del Congreso, en reemplazo de Roma, ciudad que se eligió en el último Congreso de La Haya, Holanda, derivó de la situación producida debido al lamentable fallecimiento de Alberto Sitta.

Estamos seguros que el Congreso FISM'1991 constituirá un éxito en todo sentido, en la misma forma que lo fuera el Congreso de 1982, celebrado también en la misma ciudad de Lausanne.

Evación *de* Ataduras



EFECTO : Un voluntario del público ata las muñecas del mago. Las manos de este, bien sujetas por el nudo, se cubren con la chaqueta del voluntario. En varias ocasiones el público ve al mago liberarse de la cuerda sin que el improvisado ayudante lo vea. Sin embargo, cada vez que se pide al voluntario que examine el nudo, las manos del mago están firmemente atadas. Concluido el juego, el voluntario recoge su chaqueta y sonriente el mago le devuelve los artículos que ha tomado del bolsillo de la prenda.

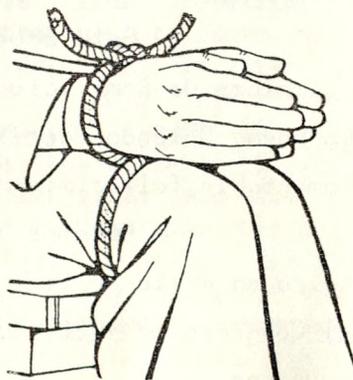
MATERIAL NECESARIO: Dos trozos de cuerda de mecha de 1,2 mts y un par de tijeras.

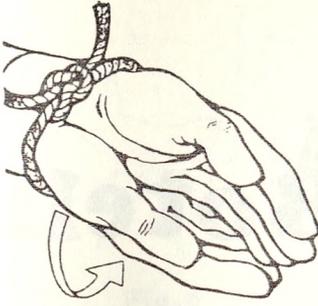
EXPLICACION : Un voluntario del público examina ambos trozos de cuerda. Se le pide que permanezca junto al mago, quién toma asiento en una silla de cara a los espectadores.

El mago pasa una de las cuerdas por debajo de los muslos, cerca de las rodillas y lleva los extremos al regazo, disponiéndolos en paralelo de forma que el de la derecha quede el más próximo a las rodillas.

Se juntan las manos de forma que descansen sobre las rodillas, encima de la cuerda. Se dice al voluntario que ate la cuerda en torno a las muñecas con un nudo muy apretado. (Confirmar previamente que el largo sea el adecuado a su contextura). Por último se pide al voluntario que cubra con su chaqueta las manos y antebrazos.

Para aflojar la cuerda y soltar las manos, se doblan ambas muñecas hacia la derecha, y se gira la derecha en el sentido de las agujas del reloj hasta colocarla debajo de la mano izquierda. Esto permite a la derecha deslizarse y salir con facilidad. Para volver a ligarse las manos, se debe invertir la maniobra. Una ligera presión lateral de las rodillas hacia afuera tensará la cuerda y parecerá fuertemente anudada a las muñecas cuando el ayudante inspeccione el nudo.





A petición del mago el voluntario llevará la otra cuerda para que sea examinada por los espectadores. Cuando éste se encuentra de espaldas al mago, se suelta la mano derecha y se lleva el índice a los labios en señal de silencio y complicidad con el público. Rápidamente se vuelve a introducir la mano debajo de la chaqueta y de la cuerda en la posición inicial.

Cuando el voluntario regrese se le pide comprobar si el nudo está bien atado y lo confirme al público. Se pide que vuelva a tapar con la chaqueta y además que atelos tobillos con la otra cuerda, desde el lado izquierdo del mago y cara al auditorio, de modo que el público pueda apreciar lo que se está haciendo. (esto es para evitar que el ayudante vea lo que el mago hace con su mano libre). En este momento el mago aprovechando la mano libre saca de los bolsillos interiores de la chaqueta del ayudante todos los objetos que encuentre y los guarda en sus propios bolsillos. Luego saca la mano libre y tira un poco hacia arriba la chaqueta mostrando al público que su mano está suelta. Una vez finalizado de atar los tobillos pide al ayudante que vuelva a revisar el nudo de las muñecas y lo cubra nuevamente, luego "forcejea" como intentando liberarse. Luego le pide que corte las cuerdas empezando por la de los pies. Luego de cortada la de los tobillos el mago se para y extiende la mano entregando la chaqueta (la cuerda cae a lo largo de las piernas). En el momento en que el voluntario regrese a su asiento se le llama y se procede a devolver los objetos tomados de su chaqueta.



Aparición y cambio de Botella

Este es un juego de gran efecto, ideal en representación de magia de salón informal o en café-concert.

Es muy fácil de realizar, ya que no requiere más que una botella pequeña de licor (B.P.) y una igual pero de tamaño natural. Esta última debe ser del tipo "petaca"

EFECTO : El mago hace aparecer de un pañuelo vacío, una pequeña botella de licor (B.P.) Luego la hace desaparecer, para luego hacerla reaparecer y transformarla en una de tamaño natural.

PREPARACION : La botella de tamaño natural se pone en el bolsillo del pantalón posterior izquierdo (fig.1). La B.P. va empalmada en la mano derecha.

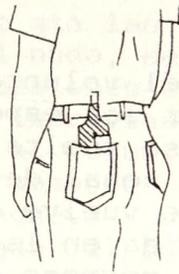


Fig.1

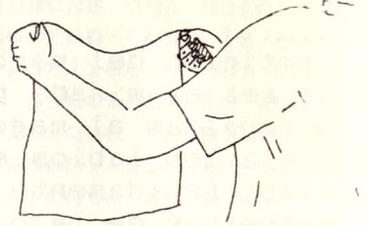


Fig.2



Fig.3



Fig.4

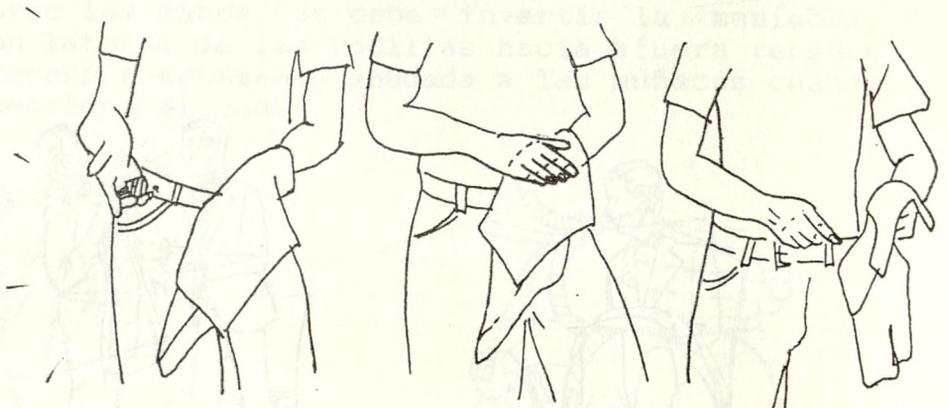


Fig.5

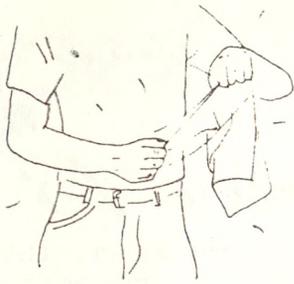


Fig.6

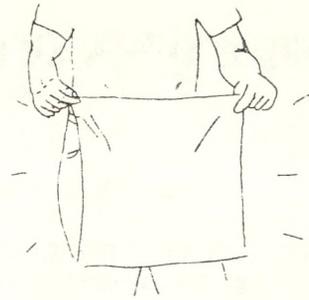


Fig.7

PRESENTACION : Se muestra un pañuelo con la B.P.empalmada en la mano derecha .(fig.2) Se pone el pañuelo sobre la mano derecha y se hace aparecer la B.P. (fig. 3 y 4). Luego se realiza un falso depósito ,empalmando la B.P. en la mano derecha.(fig. 5) alejando la mano izquierda con el pañuelo como si llevara la B.P. (fig.6).Se realiza un pase mágico y se enseña el pañuelo vacio(fig 7) Se deja el pañuelo en la

palma de la mano izquierda,y se deja caer la mano derecha (fig 8),haciendo aparecer la B.P. en la rodilla derecha. Esto es de gran importancia, pues en ese momento se lleva la mano izquierda a la espalda y se carga la botella normal en el pañuelo (flecha figura 9).

Se muestra la B.P en la mano derecha, se cubre con el pañuelo,apareciendo luego la botella normal(figs.10 y 11)

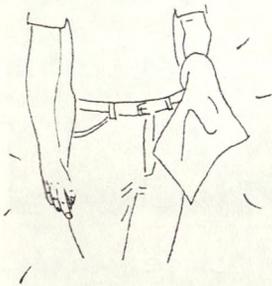


Fig.8



Fig.9



Fig.10

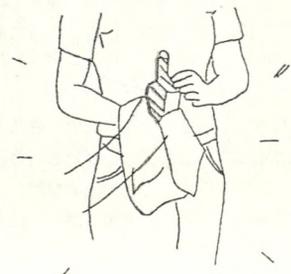
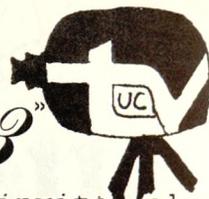


Fig.11

~ CIRCULO MAGICO ~

INVITADO A

"Martes 13"

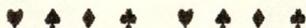


Este importante programa de Canal 13 de Television, invito al Circulo Magico a una simpatica participacion en su edicion del segundo martes de Junio, que coincidentemente fue un martes 13. En esa oportunidad los magos tributaron un calido saludo a Cecilia Bolocco, animadora de " MARTES 13 " y quien conquistara para Chile el primer titulo de Miss Universo.



En la foto, Cecilia junto a la directiva del Circulo, agradece el saludo que le fuera rendido.

“DONACION



DE BIBLIOTECA MAGICA”

El distinguido Diplomático Don Luis Melo Lecaros, que representara a nuestro pais como embajador en importantes misiones en el exterior, es un gran aficionado a la magia. La valiosa literatura magica de su propiedad, ha sido donada por Don Luis Melo a la Biblioteca de nuestro Circulo.

Damos testimonio de nuestro agradecimiento por este gran gesto de confraternidad magica.



HENK VERMEYDEN

GRAN SEÑOR, EN LA MAGIA Y EN LA VIDA.

Sólo meses después que estuviéramos compartiendo con el muchas de las actividades del último congreso de la FISM, en su Holanda tan querida, murió nuestro amigo Henk Vermeyden.

Lo conocimos en 1973, en París, cuando por primera vez participábamos en un congreso de esa organización mágica mundial que, precisamente por su iniciativa, se creara después de la Segunda Guerra. Fue durante muchos años su Secretario Ejecutivo Permanente, hasta que fuera nombrado su Presidente Honorario Vitalicio.

Después de ese primer encuentro en la Sala Pleyel nos seguimos viendo periódicamente, no sólo en los sucesivos congresos sino que también en Amsterdam, en su local mágico "Tricks", donde tantas veces fuimos acogidos con su cordialidad habitual. Recordamos ese lugar como un refugio mágico lleno de tradición, donde el paso de los años había borrado cualquier vestigio de carácter comercial.



En la foto; Henk Vermeyden y Ger Cooper recibiendo las distinciones otorgadas por el Círculo Mágico de Chile.

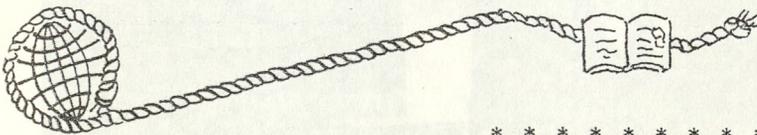
Luego de algunos años nos encontramos en Chile, mientras acompañaba a su discípulo Ger Cooper, invitado a un programa de televisión. En esa oportunidad en el transcurso de una amena charla con una periodista, dió en pocas palabras una certera idea de lo que a su juicio es la magia y de como debería ser un mago." Pienso - decía -, que la magia es el espectáculo mas inteligente que existe porque requiere de sicología, tecnica agilidad manual y buena presentación personal. Lo más importante en un mago es que irradie personalidad. Si no cumple este requisito no causará impacto, aunque tenga los mejores trucos. Además, debe ser capaz de impresionar a todo tipo de público desde el mas culto al menos letrado. "

Este maestro de magos, formador en buena parte de lo que se ha llamado la " Escuela Holandesa " nunca hizo un espectáculo de magia en su vida. Como disculpándose decía: " hay profesores de canto que no saben cantar en público." Sin embargo este mago que no " hacia " magia, supo " hacer ", con su genio y su sentido del espectáculo, ocho campeones mundiales en el arte de la Ilusión.

Henk Vermeyden. Siempre lo imaginamos como una figura de la vieja nobleza europea. De rasgos muy finos, sus ojos celestes y su sonrisa suave le daban una característica de profunda transparencia. Su hablar era tan pausado que a veces se perdian las últimas sílabas de una frase. Sin embargo su fuerte personalidad sabia imponerse cuando era necesario, sin que por ello perdiera su señorío y su elegancia. Hombre culto y brillante y siempre grato de escuchar.

Creo poder decir que Henk Vermeyden me honró con su amistad. En nuestra última noche en la Haya, después de la tradicional Gala de Clausura de la FISM, nos despedimos con un apretado abrazo. Seguramente nos dijimos un " hasta Roma en 1991 ", pero no siempre es tan cierto eso de que " todos los caminos llegan a Roma " Su última " levitación " ahora eterna, lo cambio de ruta.

E.G.Y



* * * * *
* * * * *

RECIBIMOS LAS SIGUIENTES PUBLICACIONES

Cerca de la Magia - Caracas Venezuela (Nº 24)

Ilusiones - Circulo Mágico de Medellin. Colombia (Nº 2)

Lámpara Mágica - Club Colombiano de Artes Mágicas (Nºs. 4 y 5)

"Magie" - Circulo Mágico de Alemania (Nºs. 4 y 5 año 1989)

..... ¡ G R A C I A S !

LA MAGIA COMO TEATRO

FRED KEATING

Quizás el punto más importante de la magia es que ésta es teatro y viceversa pero lamentablemente esto se pierde de vista con excesiva frecuencia.

Como reiteradamente se ha dicho la magia no son los trucos, pero los trucos por si mismos, por muy hábilmente que sean ejecutados no pasan de ser rompecabezas. Un efecto se convierte en un misterio para el espectador únicamente según la proporción del grado de interés dramático con que el ejecutante sepa dotarlo. He podido observar publicos aburridos por los más inteligentes pases y las más ingeniosas combinaciones, y en cambio he contemplado grandes masas de espectadores permanecer encantados viendo a Houdini efectuar no demasiado bien el "Back and front" y también he visto publicos virtualmente electrizados y encantados viendo a Nate Leipzig convertir en brujerías los más sencillos juegos de manos.

John Mulholland define la magia como "el arte de crear ilusión agradablemente" y esto es lo que es, la magia, esto y nada más que esto -el arte de crear ilusión-. El actor representa a Hamlet para dar al personaje literario la ilusión de carne viva y sangre, el mago citando a Robert Houdin es un actor que representa el

papel de un mago y por lo tanto añade a sus trucos la ilusión de la magia. Si la ilusión cualquiera que sea, se crea con arte y convincentemente, el público se muestra satisfecho ya que el amor por la ilusión se halla profundamente anclado en el corazón del hombre.

El actor crea su ilusión a través de su inteligencia y de su pericia dramática, los trucos luminotécnicos, las vestiduras, los decorados, maquillaje, etc. son incidentales. La ilusión de la magia se logra no mediante su talento de manipulador o sus aparatos, sino únicamente por la pericia dramática detrás de un actor representando el papel de un mago y el grado en que pueda representar dicho papel convincentemente es la medida de su éxito. Sus efectos constituyen meramente sus herramientas, y deben ser nada más que unos medios de explotar su habilidad histriónica y personalidad.

La personalidad y la interpretación están tan íntimamente relacionadas que prácticamente son una misma cosa. En este sentido la interpretación puede definirse como "el arte de proyectar científicamente la personalidad". El personaje que representaba Houdini fue del hombre dotado de poder sobrenatural de traspasar la mate-

ria, Howard Thurston el de un caballero genial que realizaba hechos increíbles y Nate Leipzig el de un poeta que se expresaba mediante sus manos.

La gente pagó para ver actuar a esos hombres tanto por lo que representaban ellos mismos como para solazarse con sus ejercicios. Estos hombres de la magia y los que como ellos perduraron y habrán de perdurar, todos han alcanzado su arte conscientemente o de otro modo como actores. Estuvieron tan sutilmente atentos a los valores dramáticos como a sus pases y a sus grandes ilusiones. Todos mantuvieron su personalidad, ninguno cometió el error o al menos no por mucho tiempo de que solo por el hecho de gustarle caprichosamente, un truco debían ejecutarlo, sin motivo aparente. Sus trucos, sus trabajos, sus guiones, habían de adaptarse a su particular forma de representar el papel de un mago.

Todo efecto por bueno o espectacular que sea debe adaptarse al estilo de presentación del mago que lo realiza. Es mejor sustituir un efecto por otro efecto que aunque sea una pequeña rutina sea adecuado a la personalidad del mago. Se trata de buena magia contra mal teatro y viceversa.

No solamente la magia es teatro sino que también es una de sus más sutiles formas. Cualquier efecto, cualquier ilusión son por sí mismos una obra en pequeño. Existieron trucos mágicos

antes de que se escribiese la primera obra teatral.

Por otra parte un artículo de magia tal como una baraja y especialmente en teatro mágico tanto en escena como en salón o magia de cerca debe ser verosímil.

Creo saber porque la "Evasión del Baul" será para siempre mi gesta favorita en magia. Por primera vez hace ya muchos años vi realizar a Houdini este número. Se trataba de un viejo baúl enmohecido y destartado de la especie que puede verse en cualquier sala de equipajes. Su apariencia era la del baúl mas baúl que jamás halla visto en toda mi vida. Era tan real, tan verosímil, que parecía imposible que ni el mismo Houdini pudiera escaparse de su interior. No estaba pintado de color rojo, tampoco estaba niquelado ni decorado con dragones. Se trataba simplemente de un simple y aporreado viejo baúl.

Así como Robert Houdin definió a un mago como un actor representando el papel de un mago, sir Henry Irving definió el actuar como "el arte ser innatural con naturalidad". El mago legendario es un caballero que realiza milagros con objetos corrientes, piedras, personas o montañas. Sin temor a que me apaleen o apedreen he de confirmar que cualquier utensilio mágico cualquier movimiento o pase que asome tanto como el proverbial penoso falso

pulgar es magia atroz, por la razón que es una violación del principio número uno del teatro.

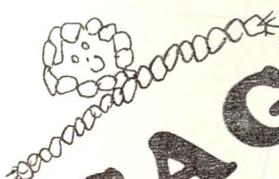
Somos actores representando el papel de mago cada uno en su propio estilo y para ser dignos de nuestros arte debemos aprender a realizarlo en la forma más naturalmente innatural posible. Claro que no todos podemos crear magia inmortal, los dioses son más propicios a unos que a otros seres al nacer, y el hombre que hace de la magia su profesión tiene mayor oportunidad de desarrollar su talento que el que la practica como pasatiempo pero esto no es una disculpa para la magia de aficionado. La superficialidad nunca ha tenido excusa ni en la magia ni en la propia vida. El doctor Jacob Daley un ocupado y exitoso médico, nunca tomó como profesión los juegos de manos y de haberlo hecho muchos profesionales se hubieran muerto de hambre.

Creó engañosos efectos y "reverdecio" los antiguos como un auténtico dramaturgo. Cuando los ejecutaba los realizaba como un actor Cuidaba de que una sonrisa, un comentario casual un ademán "innaturalmente natural" fueran tan importante como la habilidad de los dedos.

El mago aficionado o profesional que no enfoque su magia como actor, que sea insensible a los valores dramáticos, que no pueda aprender de buenas a primera que la magia es teatro, nunca llegará a ser un mago

El teatro es un arte, uno de los más nobles, uno de los más auténticos. Por lo tanto antes de que empecemos a practicar nuestros trucos reflexionemos en las palabras que pronunció el más grande dramaturgo de todas las épocas.

"Si esto es magia, dejad que sea un arte".



GAG

~ ~

*

PREDICCIÓN :

El mago anuncia al público que escribirá una palabra en una pizarra o papel, y que hará " adivinar " dicha palabra a alguien de los espectadores. Una vez elegido el ayudante, se escribe en forma secreta la palabra y se le pregunta: " ¿ Puede usted decirme que palabra he escrito? ". Naturalmente, el ayudante contestará "No" , y será entonces cuando el mago mostrará al público que la palabra escrita es justamente : i"NO"!

liberación de cadenas

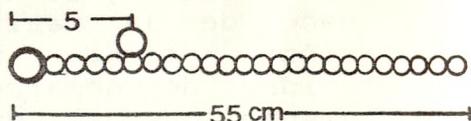
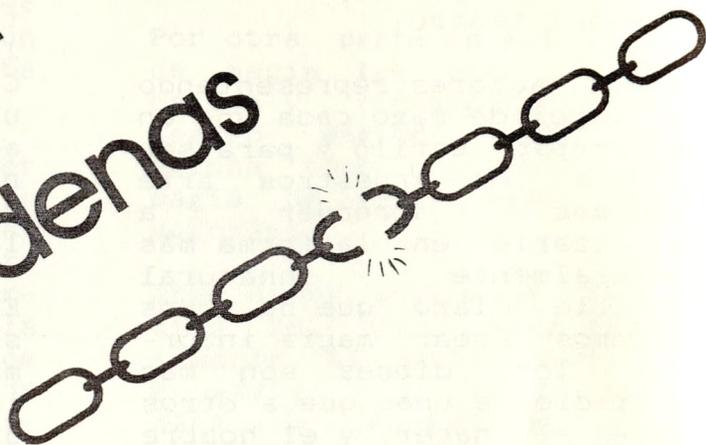


Fig. 1

EFECTO : El mago es amarrado fuertemente con cadenas por un espectador para luego liberarse en el momento que lo desee. Todos los elementos se dan a revisar.

MATERIALES : 1 candado y su llave.

1 cadena que tiene 2 anillas unidas a ella, una de las cuales está al final y la otra algunos centímetros más hacia adelante de la primera (fig-1).

EJECUCION : El cabo sin anilla de la cadena se pasa a través de la anilla del final y se ajusta firmemente de la muñeca izquierda del participante tal como lo hace un lazo corredizo. La del cabo de la cadena debe ir sobre la muñeca y la otra en la parte inferior de la muñeca, esto es de extrema importancia para poder zafarse luego. Seguidamente se invita a un espectador a que coja la cadena y se le indica que no la debe aflojar (fig-2).

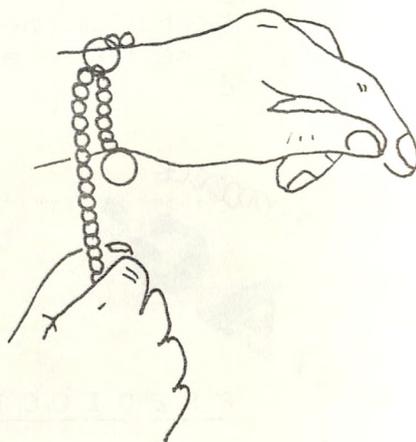


Fig. 2

Quando el espectador coge la cadena, el ejecutante coloca su muñeca contra la otra con una dirección de arriba para abajo (fig-3), manteniendo una presión entre ambas muñecas.

Se le dice al espectador que tire la cadena hacia arriba, rodeando la muñeca derecha pasando encima de ambas muñecas, la baje por el otro lado y haga atravesar la anilla en la parte inferior de la muñeca izquierda, subiendo luego por la misma muñeca. Por último se dice que pase el candado por el último eslabón de la cadena y a través de un eslabón de la muñeca izquierda.

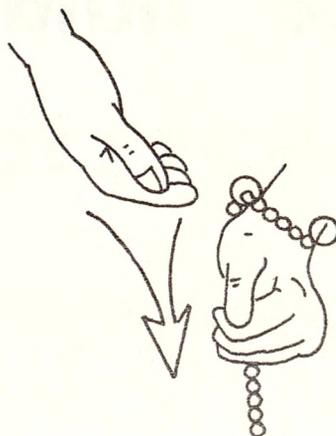


Fig. 3

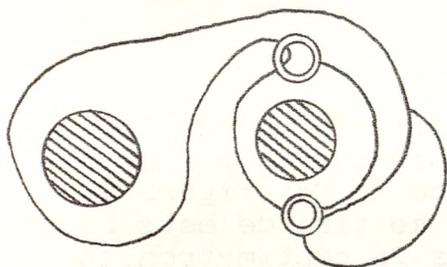


Fig. 4

Debe de quedar como el esquema de la figura 4. Aunque parezca que esta atado el ejecutante le basta con levantar una muñeca por sobre la otra para pasar a ser un "presidiario liberado".

*



**

.....

***PENSAMIENTOS

"Las personas que se creen importantes, no saben ver ni oír ni comprender.

La humildad es la fortaleza de las almas grandes; el orgullo, la debilidad de las almas mediocres."

(Del libro "confidencias y recuerdos "

R.P. Luis Ramírez Silva S.J.)* *

La huída

del saco

Este es uno de los métodos más sencillos para escaparse de un saco, pero a pesar de ello, no se puede realizar a la vista del público y, ha de presentarse como número principal del programa. Su mayor ventaja es que puede darse a examinar todo el material empleado antes de empezar, puesto que no hay secretos de ningún tipo.

Lo único que se necesita es un gran saco con espacio suficiente para que el mago o su ayudante, pueda introducirse cómodamente en su interior, y que tenga unos ojales de metal alrededor de la boca, para pasar una soga y atarla cuando la persona ya este adentro.

El saco ha de ser de material resistente para soportar un tratamiento brusco y ser a la vez flexible para que no resulte demasiado incómodo para la persona que está adentro. La cuerda puede ser de cualquier material, pero de preferencia firme y gruesa de manera que las ataduras no se apreten demasiado.

La forma de liberarse es muy simple. El ejecutante solo tiene que tirar una porción de la cuerda al meterse dentro del saco. Esto se hace



sujetando uno de los bucles de la cuerda por adentro del saco. (Ver figura).

Si se tira de este bucle unos 25 centímetros, en el interior del saco se tendrán unos 50 centímetros de cuerda.

Una vez realizado esto, el espectador, o el ayudante, puede entonces proceder a atar la cuerda. Para escapar basta soltar la cuerda.

Este juego, obviamente debe hacerse detrás de un biombo o dentro de un baul.

Se sugiere unir este escape con el " Escape de Cadenas " (que aparece en este mismo número), para aumentar el efecto.

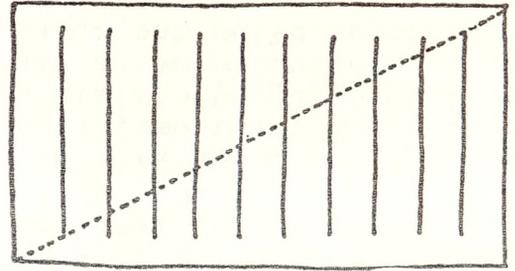
Cualquiera experiencia con un resultado sorprendente puede llamarse "un efecto mágico". Por eso entregaremos estos juegos ingeniosos, de realización imromptu, aptos para la sobremesa y para intentar pequeños desafíos de entretenición.

Evaporación Geométrica

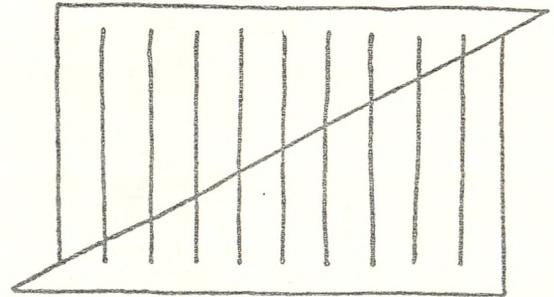
LA PARADOJA DE LAS LINEAS

Esta como otras paradojas operan por el principio de distribución "oculta" de los trazos.

En el rectángulo "A" se han colocado diez líneas verticales de igual longitud, de tal forma que la línea 1 termina en la diagonal punteada y la 10 empieza en ella. Cortando el rectángulo por la diagonal y si se desliza la parte inferior hacia abajo y a la izquierda hasta la posición indicada en "B" y ahora contamos las líneas verticales de esta última figura, resulta que son sólo nueve. ¿Que línea se esfumó? Si deslizamos la parte inferior a su posición anterior, la línea desvanecida reaparece.



A

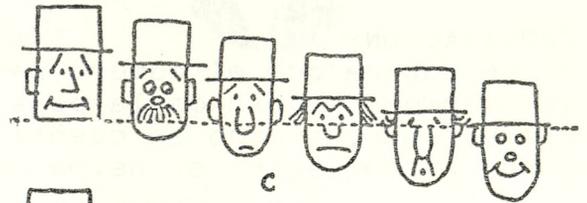


B

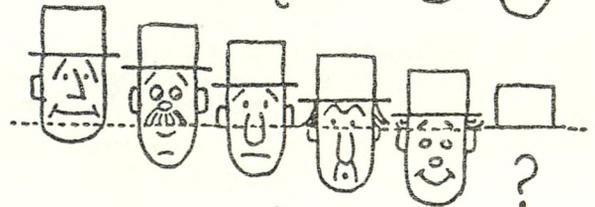
LA CARA QUE DESAPARECE

Otra manera de elaborar la paradoja de las líneas para que las desapariciones y apariciones resulten más interesantes, es sustituyendo las líneas por figuras. En el dibujo "C" se han dispuesto seis caras. Cuando la parte inferior se desplaza hacia la izquierda, como lo muestra la figura "D", una cara se evapora.

¿ Cual cara desapareció ? Con un poco de ingenio y habilidad artística, se pueden hacer otros juegos utilizando otras figuras como lápices, cigarrillos, vasos, naipes, conejos, banderas, o los que tu imaginación quiera.



C



D

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.

♥ ♣ ♦ ♠ ADIVINACION DE UN NAIPE ♥ ♣ ♦ ♠

En la forma indicada en la figura 1 y con el dorso hacia arriba, se dispone cierto número de naipes. (20 en nuestro caso)

Se pide a un espectador que piense un número que vaya del 3 al 20 y que cuente mentalmente, a partir del punto X de la cola y doblando hacia la izquierda, tantos naipes como unidades pensó.

Llegado al naipe que coincide con el número pensado, vuelva para atrás, contando siempre mentalmente igual número de naipes, siguiendo el círculo y sin entrar otra vez en la cola. Llegando al punto terminal, deberá fijarse en el valor del naipe que corresponde a ese punto, sin que el mago se entere del valor del mismo.

A continuación el mago recoge los naipes, los mezcla e inmediatamente muestra la elegida por el espectador.

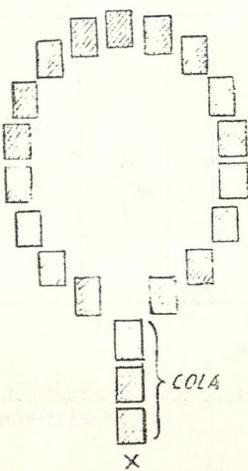


Fig. 1

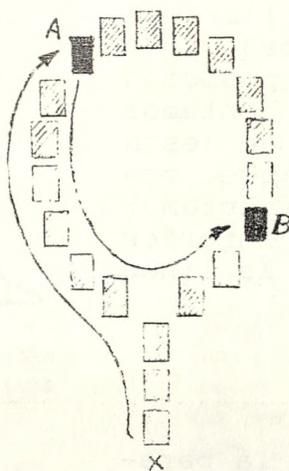


Fig. 2

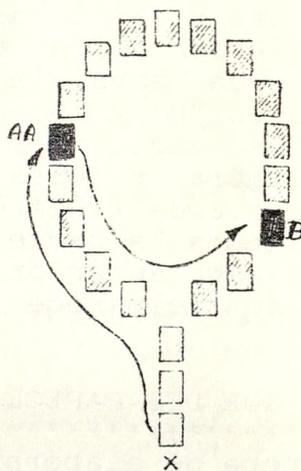


Fig. 3

EXPLICACION:

Si se supone que el número pensado es el 10, cuando se cuenten 10 naipes a partir de la cola (X) se llegará al punto A, y retrocediendo, cuando se cuente de nuevo se llegará al punto B, donde se encuentra el naipe que el espectador mira. (figura 2).

Si ha pensado en otro número (8 por ejemplo) se llegará en la primera vuelta al punto AA y en la segunda llegará igualmente al punto B ; esto quiere decir que cualquiera sea el número pensado (3 al 20), la segunda vuelta terminará siempre en el mismo naipe B (figura 3)

Para que el mago " adivine " el naipe, deberá colocar en el lugar B, un naipe cuyo valor conoce de antemano.

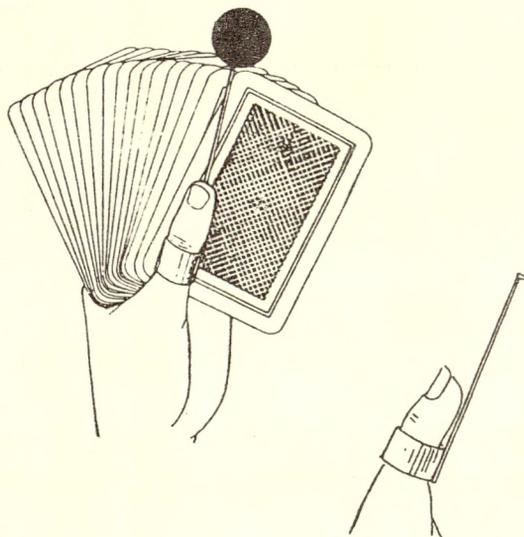
EQUILIBRIO PRODIGIOSO

EFFECTO: El mago muestra un mazo de cartas, abierto en abanico; y en el margen superior coloca una bolita, la que se sostiene en equilibrio y además recorre de un extremo a otro, siempre en equilibrio y sin caerse.

EXPLICACION:

El juego se entiende fácilmente al observar las dos figuras mostradas. El gimmick se calza en el dedo pulgar izquierdo y está constituido de un anillo color carne con una varillita fina soldada, en cuya punta se enfi-la la bolita, y se mueve, usando la misma idea de la bola Zombie.

Como siempre la recomendación será practicar mucho antes de poder mostrar este juego a los amigos.



.....
¡ ESPERAMOS TU COLABORACION PARA
EL PROXIMO NUMERO !

Proquimtex

SALTA 2062 - QUINTA NORMAL
FONOS 731520 - 737735
SANTIAGO DE CHILE



ADHESIVOS

LO INVITAMOS A FLASOMA 92 EN BOGOTA

TRANSPORTADOR OFICIAL



La ciudad de Bogotá (Colombia), será la sede del próximo Congreso de Flasoma, que se realizará en el mes de Febrero de 1992. La organización de este evento está a cargo del Club Colombiano de Artes Mágicas y promete tener un gran nivel mágico y social.

Invitamos a todos los magos chilenos, aficionados y profesionales, a participar en este Encuentro, no sólo como asistentes sino que, en lo posible, como participantes en las distintas competencias. El Círculo ofrece desde ya todo su apoyo a los interesados.



NUEVAS AFILIACIONES INTERNACIONALES

El Círculo Mágico de Chile, que fuera la primera entidad Mágica Latinoamericana que se incorporó como miembro de la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (FISM), acaba de acordar su afiliación a dos Organizaciones Mágicas Internacionales.

En primer término, respondiendo a una invitación formal de la Presidenta de I.B.M. (International Brotherhood of Magicians), Mrs. June O. Horowitz, se acordó asociarse a esta entidad con sede en Estados Unidos. Oportunamente comunicaremos el número del "ring" que se otorgue a nuestro Círculo.



Por otra parte, atendiendo a otra antigua invitación y coincidiendo con la visita efectuada a Chile por nuestro amigo Gustavo Lorgia, actual Presidente de la Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas (FLASOMA), se acordó asimismo integrarse a esta entidad Mágica Regional.