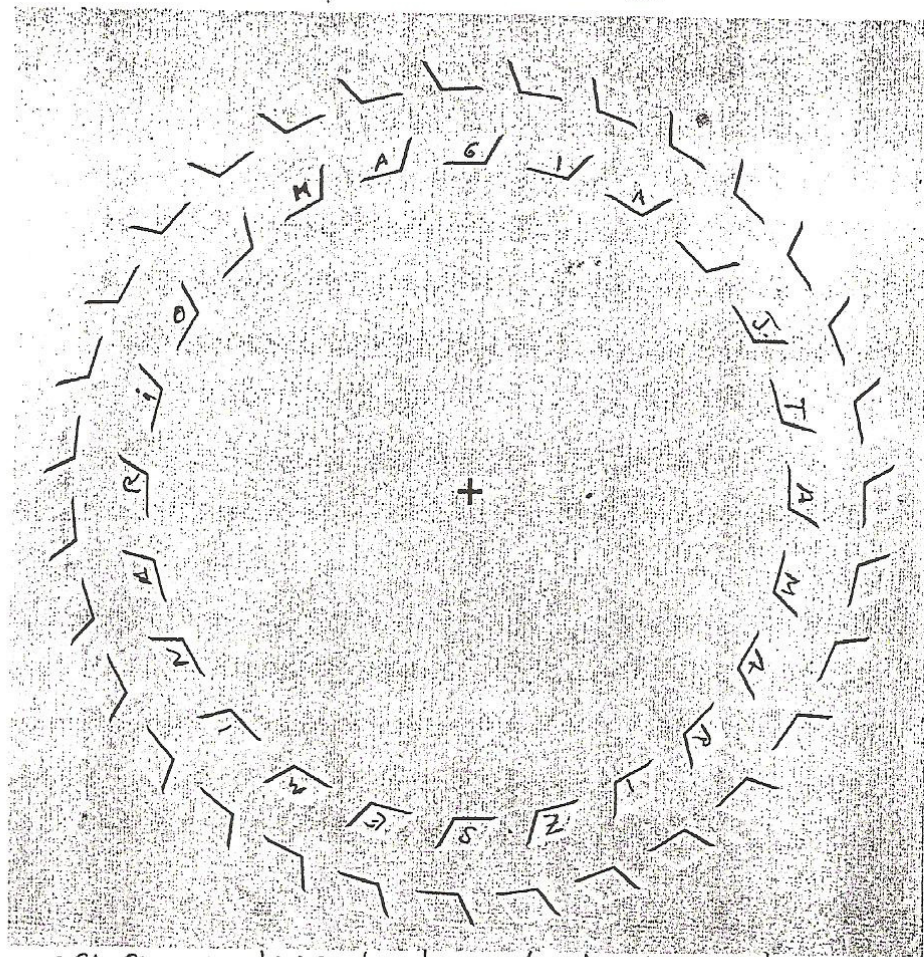




acercar y aleja lentamente de tu vista:

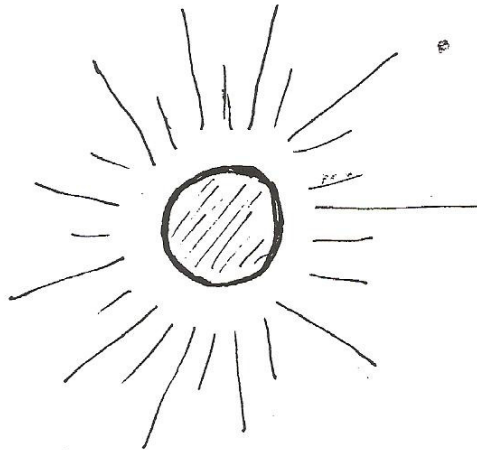
SEMINARIO Sobre "EL ARTE DE LA MAGIA"

por
Juan Tamariz

8-5-09

SANTA CRUZ
FEB-09
BASSA

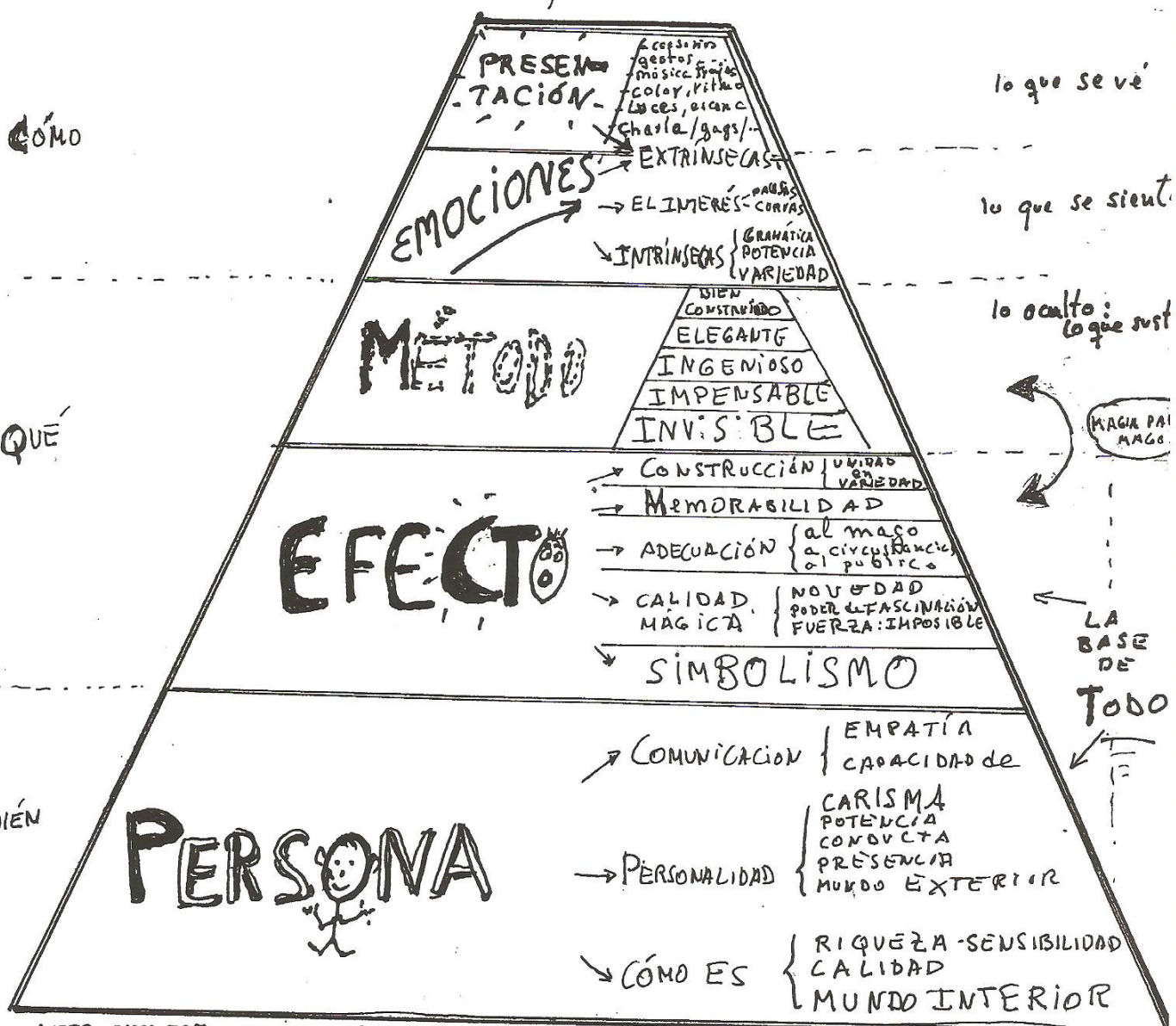




CÓMO

QUÉ

QUIÉN



LEER SIEMPRE DE ABAJO ARRIBA.

LOS CINCO PISOS DE LA PIRÁMIDE MÁGICA

(Ver otras versiones en Giobbi (sobre todo) y Moliné)

1er tomo sept-06

La Magia

Un mínimo intento de aproximación a definirla y acotarla
(inexorablemente fallido)

por Juan Tamariz

¿Qué es?

La Magia es una de las Artes Escénicas que representa, por medio de Ritos y conjuros, los Mitos (los deseos y sueños arquetípicos del hombre) a un nivel simbólico, que los hace "realidad" (o en la Realidad), que hace posible lo imposible (lo imposible para los hombres). Imita pues a los Dioses (o super-hombres). Utiliza la vía artística con una técnica muy compleja (digital, corporal, de miradas, de palabras, etc), encubriendo estas técnicas, ilusionando a los sentidos y a la mente (psicología de la percepción, la atención y la memoria). Se basa en estructuras de tipo dramático (presentación, nudo-conflicto, desenlace) pero sin ese desenlace, o con un desenlace-solución del tipo: el mago tiene poderes (o conjura esos poderes) sobrenaturales. Se dirige al niño interior de la edad pre-lógica en cuanto al efecto fascinante, al joven en cuanto a la aventura del encuentro con la emoción de Misterio y al adulto lógico en cuanto al Efecto Imposible vivido posible. Porque primero zeta y desafía al toro de la lógica, le cita, le provoca, luego le engaña (le torea), le banderillea, le vuelve a torear y le da la estocada momentánea de la muerte. Juega finalmente con el caballo alado de la imaginación, la fantasía y el hechizo vía la poesía visual metafórica y surrealista (¿la clave?). Le encanta, le hace disfrutar de su vuelo, le deja que viva sus sueños proyectados en el Poder del Mago, le invita a participar, le transforma de espectador en "espectador". Y juega y danza con él y con ellos: en grupo. Desde el más allá el toro de la lógica muge su "No es posible". Mas no sirve ahora, porque el "espectador", admirado por presenciar lo imposible y vivirlo, juega y goza en libertad,

juega con su condición de dios (o de quien comparte vivencias con un dios). Mezcla, pues, Misterio con Fascinación, Realidad con Sueño (sueños imposibles hechos posibles en la Realidad... artística), Juego surrealista y Poético, Hechizamiento, Encantamiento, Emociones Dramáticas, Milagros Laicos, Maravillas sin fin.

Es la Magia.

(Y luego, después, el despertar del toro lógico (que, en realidad nunca murió, sólo dormía). Y la Paz, el descanso y el sosiego de sentirse de nuevo dueño del hermoso y humano poder de la Razón, la lucidez recuperada: sabe que ignora el cómo pero no el fundamento natural y artístico de lo vivido).

Ya es más completo, más lúcido, más rico, más hombre.

iii Y que le quiteu "lo bailao"!!!

MAGIA COMO ARTE

(características del espectáculo)

1. UNIDAD

de persona / de estilo / de emoción principal (Magia imposible)

dentro de

2. Variedad de Emociones y matices

Magia - ¡Oh!
 Suspense - ¿No? ¡No! ¡¡¡Sí!!!
 Sorpresa - ¡Ah!
 Mentalismo - ¿?
 Dificultad - ¡!
 Comedia - ¡Ja! ¡Ja!
 Comedia (situación) - Sonrisa
 Comedia a terceros - Je, je (contenida)
 Fallo, peligro aparente - ¡Ay! ... ¡Oh!
 Creer ver el truco - Aaaah...
 Explicación falsa - ¿Aah?... ¡Oh!
 Final frenético, alucinatorio - ¡Ah! ¡Oh! ¡Oh Oh! WOW

Ejemplo en Ambiciosa de Vernon

3. EXPRESIÓN DE UNO MISMO

1. **Cómo se me ve:** me visto, me peino, ando, miro, hablo, me muevo
2. a) **Cómo me relaciono con los demás.** Les trato bien, mal, con suficiencia, con timidez, con superioridad, bien a unos y no a otros, ^{reservado} con niños, con mayores, con los que domino...
 b) **Cómo reacciono a situaciones imprevistas con los espectadores...**
3. Elección de juegos, traje, accesorios, 'decorados', música, actitudes, objetos...
4. **QUÉ CUENTO** al hablar, cómo hablo, cultura, pronunciación, temas, qué pienso.
5. **RELACION CON EL PUBLICO** y salida final. Aplausos, al dirigirme a ellos, etc, tímido, desprecio, me los merezco, lo agradezco, exagerado, hipócrita, orgulloso...

LA ACTUACIÓN DEBE SER
 EXPRESIÓN DE UNO MISMO,
 DE SU MUNDO INTERIOR
 ¿ES INTERESANTE?
 ¿ENRIQUECE A LOS DEMAS
 A TRAVES
 DEL ARTE?

PARA UNA HISTORIA DE LA EVOLUCIÓN DEL PENSAMIENTO
TEÓRICO EN MAGIA

por Juan Tamarit

Llevo meses enfrascado en el rastreo de los caminos recorridos por el pensamiento teórico de los magos. Lo primero fue releer el máximo posible de libros y ensayos teóricos. Tras una pausa de días para volver a la normalidad (días "resacosos"), empecé a pensar cuáles serían las influencias del pensamiento de unos magos sobre otros. Hice esquemas, los rehice, relee, repensé, y (por ahora) he llegado al esquema simplificado que os adjunto.

Después he iniciado la larga y esforzada tarea de resumir cada una de las más comprensivas teorías sobre magia en frases cortas que permitan su "reparo" rápido. Ya llevo resumidas las de Robert-Houdin, Hofzinser, Maskelyne, Strydom, Fraxson, Elmsley, Jacques Delord y Dai Vernon. Sigo en ello y estoy avanzado en las de Tommy Wonder, Garmin Ortiz, Ascanio. (Incluso me he permitido analizarlas. Algo cansado y peligroso) Después seguiré con Ramsay, Patrice Page, Fred Robinson, Ken Brooke, Alzaris (que tradujimos en la Circular hace un año), Luis Garcia, E. Brugger, Andruzzi, Nelms, Fitzke (ii), Gloye, Pete Lamont (un resumen de algunas teorías psicológicas), Keith Klark, etc... ¡Total ná!

Si cuando acabo sigo en mi sano juicio (difícil aún suponiendo que alguna vez lo he estado), publicaré las conclusiones. También estoy haciendo una bibliografía (ya muy avanzada) del tema. (Cualquier ayuda o dato nuestro sería muy bien recibido).

En fin, para no aburrirlos, publico este mes: el esquema, un resumen de tres teorías (R-Houdin, Hofzinser y D. Vernon), así como un juego comentado al margen ("anotado") por mí mismo del Maestro y Padre de la Teoría Mágica: Don Juan Eugenio Robert-Houdin.

Espero que no se os atragante tanta teoría (Es peligrosa, ver lo que dice al respecto Alex Elmsley en el principio de su libro vol. I) y que disfrutéis del juego (des en uno) de Robert-Houdin.
¡Salud y feliz año 2002!

Juan

100 - ENCARGUENOS AQUELLOS QUE
 HAY DENTRO (HAYOS)
 (O SE LOS HAY DENTRO)
 - EL NEGRO ES UN NEGRO NEGRO

Que me cuido aqvellos q'ue
 han escrito liq'as y b'arico
 (o se los han escrito)
 -el nesto e scribio v'savos

PROFESSIONAL ANTI-GUOS

TAKUES

Presit

RECEIVED

(Leads to
yobros)

EPOCA

S. VIII-101

S. XIX

5x5
1906

MASKELYNE

S. H. SHARPE

6:18:00

Y
Robinson

→ Bridge

1

P. LAMONT

•

10

7A

NOTA
108

OBVIAMENTE Y PARA NO COMPLICAR MÁS EL ESQUEMA, FACILAR CONEXIONES Y ALGUNOS NOMBRES.

Tauwahi
|
Nov
|
dic-2001

Ver:
"Confidencias de un prestidigitador" (R.K.) y "Comment on devien sorcier" (R. H.)

- Del brujo al mago - prestidigitador.
- Mago es un actor que representa (¿juega?) el papel de un Brujo
- La poesía de la mecánica. Automatas trucados.
- Manos, psicología y mecánica.
- Creer en lo que se dice y hace.
- Comunicación verdadera.
- Seguridad. Tenerla y mostrarla.
- Atribuir a habilidad lo mecánico o automático y viceversa.
- "La finta". Muy importante.
- Simplicidad, naturalidad.
- Anti-compinches (ética).
- Cultura, elegancia.
- No bromas de mal gusto, ni charlas pseudo-científicas.
- Trabajar con movimientos lentos.
- Último objetivo: La ilusión del público.
- Cartomagia salón y teatro.
- Esperar (antes de salto, etc.) hasta el momento oportuno.
- Justificación de gestos tramposos.
- Convicción ("eligió libremente").
- Lo común en Magia y Esgrima: la mirada. Mirar a los ojos para conocer, controlar y anticipar. Engañar con la mirada.
- Teoría aplicada a la práctica. Sacada de la práctica.
- Sutilezas lingüísticas ("prender" et non "choisir" "Coge" y no "elige")...
- Conocer los pensamientos del espectador y coordinación con manos mago (carta forzada).
- "Efugios y Salidas" ("Vi la carta, cogé otra...").
- Audacia (entregar baraja con mano que lleva la carta empalmada).
- Misdirection mental.
- Manejo engañoso-despistante.
- Naturalidad.
- Variedad de técnicas = más engaño.
- Psicología. Muy importante.
- Ir a coger (mov. verdad) y no pensar en ir a dejar (trampa) al depositar las cartas.
- La importancia de los detalles (Slydini).
- La elegancia de ciertas técnicas.
- Continuidad de movimientos en técnicas.
- Dar a las ilusiones "El momento ritual".
- Pedagogía: explicar esqueleto y darle encarnadura (mise en scène).
- Técnica del "público imaginario" (Frakson).
- Suspense-drama. La pausa.
- Coger antes (Ramsay). Prepararse de antemano.
- Pregunta y comentario como misdirection.
- Acción tramposa para objetivo final "real" (acción en tránsito, Ascanio).
- Movimiento grande para cubrir movimiento pequeño.
- Anuncio del efecto dramático.
- Resumen pre-efecto (Tamariz).
- Sutilezas psicológicas (p. 203).
- Tiempo de olvido (Ascanio).
- Promesas interesantes (y falsas).
- Control de atención (llevar a...).
- Movimiento secreto en relajación tras sorpresa.
- Método Vía Mágica (quitar falsas soluciones) (Tamariz).
- Sobriedad.
- La mirada: control (Slydini, Ramsay, Tamariz).
- Verosimilitud artística.
- Mimar con verdad las acciones mágicas (Slydini).
- Condicionamiento psicológico.
- Dar créditos (en libro).
- Accidentes y olvidos fingidos (Tamariz).
- Situación inicial clara y memorable (Ascanio).
- Pseudo truco para condicionar.
- Conflicto mago-espectador / espectador-espectador.

Ver:
"Vernon's Book of Magic" (L. Ganson) y "The Vernon Touch" (Genii).

- Naturalidad (Sé natural: Dr. Elliot).
- Construcción compleja (Hofzinsner).
- Variedad de emociones (Tamariz).
- Charla interesante (Aces del manco).
- Contar la trampa real usada en una fase. y luego demostrar que no "era verdad".
- Técnicas de tálures aplicadas a la magia.
- Perfección técnica.
- Usar la cabeza. Pensar.
- Observar mucho las acciones humanas.
- Aparente "No presentación".
- Signos de puntuación como en un texto escrito.
- Utilizar todo, si el efecto lo vale (técnica, psicología, trucajes...).
- Magia artística.
- Pasión por el arte de la magia.
- Vivir la magia: vida dedicada.
- Variedad mágica: manipulación, cart., técnica y no (póquer), micro, mentalismo, salón...
- Finales múltiples y abiertos.
- "Piensa una carta" en vez de "coge una carta".

HOFZINSER, J.N.

Ver:
"La cartomagia de Hofzinsner" (O. Fischer) y "La magia de Hofzinsner" (O. Fischer).

- Construcción, composición, estructura
- del Efecto: Potencia y Belleza.
- del Método: Cartas normales, usarlas para el efecto. Darlas a examen. Añadir trucadas. Usarlas. Robarlas y entregar todo a examen.
- de la Charla: temas de interés real en la vida de todos. Introducción del tema antes del juego. Realizar el juego sin apenas contaminarlo con el tema. Recuperar y cerrar el tema una vez terminado el efecto mágico.
- Tratamiento de la charla con humor fino. A veces poético.
- Belleza artística. Gestos.
- Calidad técnica tendente al perfeccionismo.
- Variedad técnica, exigencias técnicas. Técnicas digitales, manuales y corporales (cart: enfle, empalme, forraje, transferencia, volteo mexicano y)
- Técnica corporal, mental (hablada), de dedos, etc.
- Sutilezas psicológicas en las acciones: "Las damas son flexibles..." Compararlas. Luego sirve el doblez como testigo de que siguen siendo las damas (se cambiaron por cartas partidas) y justifica el desdoblarlas en mesa y mostrar así sólo media carta (!!!).
- Gran complejidad de los efectos pero sin confusión: fase a fase en cuanto al efecto visible, yendo por delante en cuanto al método secreto invisible.
- Invención de efectos. Originalidad y adecuación en los métodos.
- Perfeccionismo (variantes, mejoras y versiones del mismo juego).
- Variedad: Cartomagia, mentalismo, Micro, escena, papel plegado.
- Efecto: siempre mental. La mente manda "El pensamiento hecho realidad". Las cartas no viajan. Aparecen donde se mira. Aumenta su cantidad en un paquete cuando se piensa en un número.

Más TEORÍAS y acercamientos
a la magia.
Esquemas muy simplificados.

SLYDINI

"The Magic of Slydini"

- Creer lo que se hace
- Timing- Coordinación
- Tiempos Fuertes y Débiles
- Cuerpo y Manos: Relación
- Miradas, palabras, gestos de manos y cuerpo: coordinación total
- Mimo: creer
- Gestualidad artística
- Cambios de ritmo repentinos
- Tensión Relajación
- Efectos mazazo
- Repetición del efecto con diferentes métodos
- El regazo
- Control de la potencia del interés
- Ensayos con música y palabras. Concentración

SAM S. SHARPE

"Neo Magic"

- La Magia puede ser un Gran Arte
- Buscar en la Mitología
- Lo importante es la Maravilla y el Milagro (Inglés: "Wonder")

ASCANIO

"La Magia de Ascanio"

- Psicología metodizada- Percepción
- Terminología: acción en tránsito, paréntesis de olvido, soltura despistante, efecto tubo, Sit. Inicial (Profundización)
- Soltura Despistante. Levedad de manejo
- Concepción mágica
- Estructura de la Cobertura
- La atmósfera mágica
- Análisis y método
- El Detalle y el Rigor
- La Gramática: Leyes de la construcción interior del juego

FITZKEE

"Trilogía": "Magic by Misdirection", "Showmanship",

- Magia está en la Mente
- Añadir glamour e interés a la Magia
- Comercialidad (Magic by Showmanship)
- Tablas para la invención de nuevos efectos (Trick Brain)
- Análisis de tipos de efectos y fenómenos
- La presentación es lo más importante

H. NELMS

"Magia y Presentación"

- Magia igual a Teatro
- Curvas dramáticas
- Guión Monologo interior
- Magia sin significado. Añadirle uno exterior
- Misdirection basada en técnica teatral
- Personajes mágicos: el mago y sus colaboradores, reparto de papeles
- Técnicas de escena: pies movimientos, situación, el cuerpo, espacio escénico

J. TAMARIZ

"Los cinco puntos", "Vía Mágica", "Arco Iris"

- Comunicación: Los cinco puntos
- Magia y humor. Buscar el equilibrio
- La Vía Mágica (falsas soluciones). Guión
- Las emociones. Variedad. Emociones intrínsecas.
- Drama: Pausas- Resumen pre y post efecto, Curvas dramáticas, Los conflictos: lógico, simbólico, argumental
- Magia como Arte. Relación. Arte complejo.
- Teatro-Cine-Magia. Magia y Surrealismo
- Magia Simbólica.
- Astutez y Oportunismo. Estar alerta Improvisación y Magia Jazz
- Magia a dos (los Mancos, Tahuromagia). Conflictos dramáticos. Guiones. Equilibrio
- "Es para divertirse". El placer y la alegría. Los 7 velos.
- La magia del Sueño y del Deseo
- El efecto: Imposible y Fascinante
- La Historia de la Magia como memoria del Arte
- La Construcción: actos, rutinas, sesiones; leyes.
- La presentación es lo menos importante. La Pirámide.
- La Memoria: control. Efecto cometa. Escalera de Mnemónica.

J. DELORD

"Sois l'enchanteur" "Sois le magicien" "L'éternel magicien"

- La Magia, igual a Poesía
- Sentir los objetos que manipulamos.
- Sentir la emoción de la magia. Comunicarla.
- Pausas / Armonía general
- Entrenamiento exhaustivo y con disfrute.
- Magia viene de Magia Natural
- Simbolismo del objeto manipulado.
- Rito y Magia.
- El espejo interior.
- Observar las caras de los espectadores. Resonancia con ellos. Escucha

sweltz
a

Comentarios ^{noy} personales

Por Juan Tamariz

En la TEORÍA DE LA MAGIA hay dos cosas diferentes:

- 1) La Concepción Teórica de un determinado Mago-Teórico
- 2) La concepción que se desprende de la Magia Práctica de un Mago-Artista.
Contiene dos subgrupos:
 - a) La teoría que se desprende de la magia que idea (creación, construcción) dicho mago (juegos, rutinas).
 - b) La teoría que se desprende de su actuación práctica (comunicación, personalidad, estilo...).

Un mago puede ser un gran TEÓRICO aunque no haya escrito de teoría (Frakson, Slydini, Hofzinser, Juan Antón...) pues de sus creaciones, su estilo o sus actuaciones podemos extraer una concepción teórica de la Magia, nueva, o diferente, o potente. ⁽¹⁾

Tratando de analizarme (no me gusta mucho y además temo mecanizarme):

1.- CONCEPCIÓN TEÓRICA

La Magia es un Arte. Muy Complejo. Muy potente. Relativamente joven. Con muy pocos artistas dedicados, profesionalmente o como aficionados, a ella. (Todavía). Arte Simbólico. Ritual. Jugamos a ser Dioses. Son los sueños en la realidad (Entre teatro: "Reflejo de la realidad en la realidad" y Cine: "Sueños en pantalla"). La Magia del Deseo. Tiene significado interior y simbólico (que comunica a nivel subconsciente). Es un arte lúdico (juegos), muy técnico, exigente de diversas capacidades: voz, miradas, cuerpo, técnica digital, psicología... Se dirige al niño-prelógico, al joven emocional, al adulto razonador. Pelea y vence a la razón para dejar paso a la Imaginación y la Fantasía. Es un arte de comunicación y de amor. Consta de un esqueleto técnico y estructural complejo, de una encarnadura emocional y dramática y de un efecto fascinante e imposible. El mago no es un actor: es él mismo jugando a ser mago. Es guía de los espectadores que

¹ De aquí el falso problema que se suscita cuando un teórico escribe (o dice) algo que está en contradicción de lo que se desprende cuando actúa... En realidad, si lo que dice es interesante y justo no hay que ofuscarse con la memoria de cómo lo hace él mismo. Un teórico del fútbol puede jugar fatal a ese deporte y no por ello deja de ser válida una teoría suya.

no son simples espectadores sino especta-actores y co-partícipes. El objetivo es el Arcoiris de la Ilusión y la Belleza que no está en la realidad (aunque sí). Hay que ser buen guía ("Los 5 puntos"), llevarles por el buen camino, que no se despisten ("La Vía Mágica": no a las soluciones reales ni a las creídas reales) hasta un Arcoiris verdaderamente fascinante.

La sesión de magia consta de tres fases, tres tiempos consecutivos: Primero: vencer a la Razón. Segundo: jugar con la Imaginación. Tercero: la vuelta a la Razón (no saben cómo fue, pero ~~se~~ ^{se} que hay una causa razonable y lógica). Cualquier ambigüedad o falta de la tercera fase o tiempo invalida a la Magia como Arte (paramagia: se está en el campo de la Estafa y el Engaño). Cualquier falta de la primera fase (vencer a la Razón: hacerlo imposible) invalida a la Magia como Arte Específico (puede ser Música o Poesía). Cualquier fallo en el segundo tiempo (fascinación, juego, imaginación) rebaja y minimiza el valor artístico y lo deja en Ciencia de lo Imposible. El estilo es la persona. La riqueza del mundo interior de la persona es proporcional al Arte. Hay 7 velos misteriosos: energía, amor al público, amor a lo que se hace, esfuerzo, riqueza interior, conocimiento y verdad. La encarnadura emocional es casi tan importante como el esqueleto psicológico-técnico-estructural. Pero el Dios es el EFECTO (su potencia, su calidad, su bellez, su simbolismo, su discurso). La técnica digital es necesaria (en cierto tipo de magia), la psicológica siempre y también la gestual, la corporal, la de actuación (ritmos, cadencias, coordinación en el tiempo, etc.) Las técnicas de control de la percepción (misdirection), ^{de falsos} del interés (dramatización), de la memoria (provocación de olvidos y ^{creación} recuerdos) y de comunicación ("5 puntos") son esenciales. El efecto está en la mente de los espectadores pero varía y evoluciona **después** en el recuerdo y la evocación ("Efecto Cometa"). No hay efecto "demasiado" perfecto, sino métodos "demasiado" débiles para ese efecto. El arte dramático y la magia se oponen. El Humor y la Magia se destruyen mutuamente. La narración y la magia se interfieren. Sólo la música, la danza, la mímica y la gestualidad poética acompañan bien a la magia. Pero se pueden conseguir equilibrios razonables entre Humor y Magia, Teatro y Magia, Narración y Magia. En el límite óptimo se puede conseguir mejorar la Magia con Humor, Narración y Drama. El Surrealismo es ^{después} el Arte de la Magia en cuanto al EFECTO ^{psicológico que produce} ~~psicológico~~ ^{poesía en acción}. La magia, pero no en cuanto a la noción de imposible en la realidad. Su poética es similar. La Magia es poesía gestual (metáforas visuales). Las emociones en magia deben ser intrínsecas al efecto o al desarrollo del efecto (pasma, sorpresa, reto, curiosidad, fallo, suspense...) aunque pueden ser anuladas por emociones externas (charla, humor, drama, erotismo...). Éstas últimas constituyen la Presentación (el traje, el maquillaje, lo que se puede poner y quitar: de importancia secundaria, pues)). El suspense es la más dramática, inquietante y a veces extenuante de las formas de la llegada del efecto. El efecto sostenido es el más poético y la sorpresa el más superficial y relajante, entretenido y comercial. El suspense con final de sorpresa mantenida sería un ideal. Los efectos con suspense y efecto mantenido son como la comida y la sorpresa los complementos: sal, salsa, aderezos, vinos, aperitivos, café, copa y puro. El desafío es bueno en la fase de vencer y luchar a la lógica pero hay que hacer sentir que el mago lucha junto al espectador contra esta lógica del mismo espectador. Y, una vez vencida, ambos, mago y espectador, juegan y disfrutan juntos.

Así: lucha y juego, lucha y danza (tahuromagia), guerra, desafío, esfuerzo, oposición implacable hasta vencer y derrotar a la lógica, avisando, a poquitos, que luego vendrá lo bueno: juego, alegría, sorpresa, sueños. Y finalmente la vuelta a la lógica: el despertar con el recuerdo y la sensación de una vivencia mágica en el mundo de lo no posible (!todavía!). O sea, la ilusión de los deseos cumplidos.

CARTOMAGIA - TENDENCIAS

1-TECHNICS

- MARLO
- S. Draun
 - Solomon
 - Rachebaumner
 - A. Ackerman
 - Antecedentes:
 - Gauthier (libro)
 - Carroll
 - Chacalier
 - Cliff Green
 - Jack Merrill
 - A. Walsh
- Escuela Francesa:
- Bernard Bills
 - Jean Fare
 - J.J. Sarvert
 - Bevel
 - J.P. Vallier
 - J.L. Valleron
 - Ensalada:
 - Gabriel Moreno
 - J. Bernal
- Inglaterra:
- Kevin Ray
 - Susan:
 - Lennart Green
- USA (actualidad):
- Darwin Ortiz
 - Earick
 - Bill Malone
 - Bill Malone
 - Kosby
 - Steve Forte
 - Richard Turner
- SUD-AMERICA
- Fernando Koepe
 - Sr. Norris
 - Fuentes de la Paz
 - Martinez (la pista)
- ESCRITO RES
- Hugard
 - Galben
 - Plinch
 - Gibbi
 - Aschilio
 - Ravendin
 - H. Larayne
 - Kaufman
 - Hoffman
 - Tamariz
 - Roberterf
 - Lavag Weill
 - Ty Mall
 - Okenav Fisher
 - Ponsin
 - J.M. F.
 - Gillford
- (Bocach)
- F. Cyprian
 - B. Oenon
 - H. Larayne
 - S. Friedman
 - W. Pitt
 - M. Spiller
 - Repel Souza
- VERNON
- J. Daley
 - Ch. Miller
 - P. Dieconls
 - L. Jennings
 - H. Zarrow
 - Ross Benram
 - Henry Christ
 - A. Finley
 - F. Bruue
- Antecedentes:
- Eidness
 - Lepzig / Dr Elliot
- Escuela Inglesa:
- John Ramsey
 - E.G. Brown
 - Ed. Victor
 - Elmsley
 - Roy Walton
 - Fred Robinson
 - Holmgrowth
- Holandia:
- Fred Kops
- Eraclio:
- Jean Carlos
 - Dany Ray
- Suiza:
- Plat Forton
- Austria:
- Christian Stiehl
- Japón:
- Tenkel, r. Maebay
- Europa:
- Roden
- USA (actualidad):
- Ricky Jay
 - John Carney
 - Derek Dingle
 - M. Weber

2-CLASICOS

- VERNON
 - J. Daley
 - Ch. Miller
 - P. Diaconis
 - L. Jennings
 - H. Zarrow
 - Rose Bertram
 - Henry Christ
 - A. Finley
 - F. Braue
 Antecedentes:
 - Erdnase
 - Leibniz / D. Elliot
 Escuela Inglesa:
 - John Ramsey
 - E.G. Brown
 - Ed. Victor
 - Elmsley
 - Roy Walton
 - Fred Robinson
 - Holognworth
 Holanda:
 - Fred Kaps
 Francia:
 - Jean Carles
 Suiza:
 - Darry Ray
 - Piet Forton
 Austria:
 - Christian Stiller
 Irlanda:
 - Tenkel, T. Macdon
 España:
 - Roden
 USA (actuales):
 - Ricky Jay
 - John Carney
 - Derek Dingle
 - M. Weber
 - F. Cyprian
 - B. Canyon
 - H. Layman
 - S. Freeman
 - W. Anthony
 - M. Spiller
 - Pepe Savza
 - BERT ALLERTON
 - Jimmy Grippo
 - Johnny Paul
 - F. Canyle
 - Del Ray
 - Fechter
 - Paul le Paul
 - Frank Garcia
 - Matt Schullen
 - Michael Skinner
 - John Scame / Rosini
 Antecedentes:
 - Malini
 Inglaterra:
 - P. Page
 Bélgica:
 - Carlos Vaguera
 España:
 - Peragás
 - Sandy
 Argentina:
 - René Lavand
 USA y Canadá (actuales):
 - Mulica
 - Williamson
 - Daryl /
 - Nash
 - Antonio Aceituno
 - Scott York
 - Paul Harris
 - Jim Krenz
 - J.C. Wagner / De Camps
 Francia:
 - Duvivier / Comte /
 - Comus / Fouché
 Sub-Financiera
 - Ramblas (Adrian Guez)
 - P. Zanaflor
 - Victor Cantero
 - Henry Evans
 - Alar
 - Greco
 - Raley
 - Irakli Zabolata

3- PROFESSIONALS

- BERT ALLERTON
 - Jimmy Grippo
 - Johnny Paul
 - F. Canby
 - Del Ray
 - Facher
 - Paul le Paul
 - Frank Garcia
 - Matt Schullen
 - Michael Skinner
 - John Scame / Rossini
 Antecedentes:
 - Malini
 Inglaterra:
 - P. Page
 Bélgica:
 - Carlos Vaquera
 España:
 - Paragás
 - Sandy
 Argentina:
 - René Lavand
 USA y Canadá (actuales):
 - Mullica
 - Williamson
 - Daryl /
 - Nash
 - Alfonso Aceituno
 - Scotty York
 - Paul Harris
 - Jim Krenz
 - J.C. Wagner / De Camps
 Etapa:
 Duvier / Conte /
 Cans /
 Sub-élite
 - Ramblaz (Adrian gues)
 - P. Zana Ha
 - Victor Ganteno
 - Henry Evans
 - Harty
 - Greco
 - Raley
 - Iraxi Zabalaza
 - ASCANIO
 - Tamariz
 - J. Antón
 - P. Carroll
 - Camilo
 - Cachadilla
 - M. Tena
 - Luis Garcia
 - Gaby Pareta
 Antecedentes:
 - Hofziser
 - Robert-Houdin
 - Vernon
 Suiza:
 - Roberto Gobbi
 - Christoph Bortu
 Italia:
 - Aurelio Paviano
 - Vanni Bossi
 Argentina:
 - Rambler
 - Michel
 Venezuela (Español):
 R. Benatar
 España (actuales):
 - Miguel Gómez
 - Mego Migue
 - J. Echeverry
 - S. Pons
 - Luis H. Trepea
 - M. Cuevas
 - Dámaso
 - V. Canuto
 - Talmac
 - O. Roel Roca
 - Amilkar
 - M. A. Gera
 - Javi Benítez
 - Ricardo Rodríguez
 - Joaquín Mellos
 - David Pirelivo
 Alemania →
 - Ralf Hinrich
 - Jorge Weber
 - T. W. Pap
 otros
 en el mundo
 - Ralf Hinrich
 - Juan
 - M. LL

4-CONSTRUCTIVISTAS

- ASCANIO
- Tamiriz
 - J. Antón
 - P. Carroli
 - Camilo
 - Cachadina
 - M. Tena
 - Luis García
 - Gaby Pareta
- Antecedentes:
- Hotzinger
 - Robert-Houdin
 - Vernon
- Sulza:
- Roberto Gobbi
 - Christoph, Butler
- Italia:
- Aurelio Paviato
 - Vanni Bossi
- Argentina:
- Rambler
 - Michel
- Yamazuela (Español):
- R. Benetar
- España (actuales):
- Miguel Gómez
 - Mego Migue
 - J. Echeverry
 - S. Pons
 - Luis H. Treba
 - M. Cuevas
 - Dalmazo
 - V. Canuto
 - Talman
 - O. del Rosca
 - Amilkar
 - M. de Gera
 - Javi Benitez
 - Ricardo Rodriguez
 - Joaquín Melis
 - Javi P. Rivo
- ↓
- Alamania
- Pitt Henning
 - Jorge Weber
 - T. Wipp
- otros
- Kantis
 - Juan Espin
 - M. Lasez
6. OTROS ESTUDIOS
- John Hamman
- Jerry Anfus
 - Filip
 - René Lavand
 - Antón López
 - S. Takagi
 - H. Lavand
 - De Land
 - K. Krenz
- ANNEMAN
- Al Baker
 - Kaplan
 - Horowitz
 - S. Aronson
 - Max Maven
 - E. Burger
 - Moe
- Christian Chelman
- Juan Camasta
- MATEMATICOS
- CH. JORDAN
- Martin Gardner
 - B. Hummer
 - Paul Spindler
 - Woody - Ariston - He
 - R. de S. - V. de S. - V. de S.
- INGENIO JA
- GLEN GRAVATT
- Stewar Judah
 - G. Kosky
 - J. Bannan
 - Pablo Domenech
 - Al Leach
 - Ramón Robbo
 - V. V. V.
 - Nick. Trust

5-NO TECHNIQUES

- MENTALISTAS
- ANNEMAN
 - Al Baker
 - Kaplan
 - Horowitz
 - S. Aronson
 - Max Maven
 - E. Burger
 - Moe
 - Christian Cheliman
 - Sam Canasta
 - Alan Conner
 - MATEMAGICOS
 - CH. JORDAN
 - Martin Gardner
 - B. Hummer
 - Paul Swindler
 - Rossdy - Arispon - Hecser
 - Roderick Vollmer
 - MAGIA MENTAL
 - INGENIO SA
 - GLEN GRAVATT
 - Stewart Judah
 - G. Kosky
 - J. Bannon
 - Pablo Domenech
 - Al Leesch
 - Ramón Ribó
 - Varenne
 - Nick Trost
-
- 6- OTROS ESTILOS
- John Hamman
 - Jerry Andrus
 - Filip
 - René Lavand
 - Antón López
 - J. Takagi
 - H. Lavand
 - De Land
 - K. Krenzlel
- 1943 - 1945

EMOCIONES (CONFERENCIA)

Juan Tamariz

Florencia Ene-2002
Madrid Mayo-2002

Buenos Aires Mayo-20
Sevilla-2006

- I. - METÁFORA
- Esqueleto = Método
 - Cara = Efecto
 - cuerpo = Emociones

II. - RUTINA AMBICIOSA Dai Vernon - (La variedad de emociones)

III. - EMOCIONES (con relación al EFECTO)

- ① SORPRESA | VISUAL | en el tiempo
| CONCEPTUAL: diferente - | en el espacio
| | en el tamaño
| | en el objeto

- ② SUSPENSE | por Repetición
| por Retraso
| por Atisbo, vislumbre,

- ③ EFECCIÓN MANTENIDO | en continuidad temporal
| Puntillista
| por Repetición continua

- ④ RETO | Anunciado
| Promesa Imposible
| Apuesta
| Desafío Intelectual

- ⑤ FALLO APARENTE (Instinto maternal, duda, desconfianza, frustración?..)

- ⑥ ACCIDENTE

- ⑦ PELIGRO (temor, -)

IV. - EMOCIONES (con relación al MÉTODO)

- ① FALSA EXPLICACIÓN

- ② ¿SE VIÓ LA TRAMPA?

JUEGO "LA TRANSFORMACIÓN" DE PARTAGA

V. - EMOCIONES (con relación al Mago..)

- ① ADMIRACIÓN

- ② ENVIDIA

- ③ IDENTIFICACIÓN

- ④ EL PODER

VI. - EMOCIONES NEGATIVAS (a evitar)

- ① - FRUSTRACIÓN

- ② - RETO PERSONAL

- ③ - INSEGURIDAD (sentidos no frágiles)

- ④ - CANSANCIO

- ⑤ - EXCESO, ABRUMADO

- ⑥ - ABURRIMIENTO

VII. - EMOCIONES (después)

- ① - PASMO

- ② - FASCINACIÓN

- ③ - MIEDO, INQUIETUD, DESASOSIEGO... Y DESCANSO, TRANQUILIDAD

- ④ - LO LÚDICO, EL JUEGO, LA FIESTA (SURREALISMO) - SIMBOLISMO.

MASKELYNE, NEVIL

Ver:

"Our Magic" (El arte de la magia).

- El Arte de la Magia contra el "Show Business"
- Originalidad a invención.
- Unidad.
- Consistencia, coherencia.
- Justificación: el uso de lo bueno artísticamente.
- Equilibrio en velocidad: a veces lento, a veces rápido.
- Corregir defectos de personalidad (miedo, temor, autosuficiencia, reírse de otros, etc.).
- El "método" es más seguro que sólo la "intuición".
- No aceptar a ciegas una doctrina.
- La Razón sirve para buscar y pensar...
- La Personalidad: se nace y se adquiere.
- No es igual Personalidad que capacidad de ser interesante o "Hacer algo interesante".
- Armonizar requerimientos artísticos con características personales.
- Sigue a R. Houdin: "El mago es un actor".
- Deseo de complacer al público (no al propio mago).
- Comprender la naturaleza humana en grupo y en general: la reacción circunstancial de un público no interesa (depende de muchas circunstancias).
- Buen humor y tratar de transmitirlo.
- La charla es la sal de la Magia... pero no indispensable: equilibrio.
- Cultura en la charla (sin pedantería)
- Teoría = análisis sistemático.
- Contra la palabra "TRICKS" (TRUCOS).
- Magia = crear la impresión mental de un milagro.
- Anti-fraudes, anti-ambigüedad = Arte
- Terminología: clases, tipos, hechos...
- Tres clases de magia: manipulativa, mental, física.
- La mano no es más rápida que la vista.
- Misdirection: distracción, pero no la distracción obvia.

FRAXSON

Ver:

Conversaciones con Puchol y Tamariz. (Circular EMM)
Documental "De Magia". (TVE)

- Amor a la magia.
- Amor al público.
- Ensayo continuo = Amor.
- (Amor) Dar vida a objetos, hablarles.
- Alegría interior.
- Transmitir felicidad.
- Cargas frontales.
- "Ver" los objetos antes de hacerlos aparecer.
- No manipulación aparente.
- Agradecimiento sincero al público.
- Efectos claros, no confusión.
- El aplauso, dejar que te agradezcan.
- Comunicación directa y cariñosa con el espectador ("Besar la mano").
- Dirigirse a veces al "público imaginario". Hablarle: "¿En esta manga?... No, mire, mire..."
- Sonrisa verdadera y sincera
- Ritmo vivo.
- Palmas y manos siempre vacías. Ruidos (palmas).
- Mostrar las mangas, subirlas.
- Gestos triunfales, palmadas, frases...
- Transmitir asombro, alegría, gloria.
- Comunicación verbal con objetos, público y presencia invisible "Cento ma cento".

ELMSLEY, ALEX

Ver:

"The Collected works of A. Elmsley" (S. Minch)

- Cuidado con los libros de teoría. La teoría son el botiquín de urgencia, "curas" para problemas concretos. (Peligro: el estudio de la teoría nos puede intimidar y semi-paralizar).
- Dos preguntas: ¿Sucede algo interesante todo el tiempo?, ¿Pueden los espectadores apreciar el efecto?
- Conseguir, el interés. Decir el efecto. Cambios de ritmo y velocidad. Charla temática. Hacer "despliegues" de cartas en mesa vistosas, etc.
- Buscar puntos aburridos y "curarlos".
- Ensayar los "despliegues", cuentas largas de cartas, etc.
- Control interés = pescar con caña: enganche, tensión, relax, ¡tirar!
- Cuidado con colaboradores: distracción.
- Relax: actitud, charla, risas, aplausos.
- Tensión = subrayado de efectos.
- Relax = misdirection (hacer ahí las técnicas secretas).
- Aburrimiento: si no intervienen los espectadores o son ignorados (Mi culpa: "La Elmsley Count").
- Incluir al público en lo que sucede.
- Expresa tu carácter, tu personalidad. Sobre todo al comienzo.
- Al menos el climax no debe suceder en la superficie de la mesa.
- Cortar en fases los efectos complejos.
- Contarnos a nosotros mismos el efecto en una frase: dar valor a esos elementos (los que aparezcan en la frase).
- Decir, o narrar, en voz alta el efecto, sentimiento o...
- Ayudarse de una historia para clarificar y hacer memorables los efectos y situaciones en efectos complejos.
- Recapitulación pre-climax.
- "Mejor ser obvio que oscuro".
- Cuidado al efecto demasiado sorprendente. Puede confundir el efecto: hay que anticipar la sorpresa.
- Ojo al doble climax: no pedir aplauso en el primer climax.
- Repasar "Puntos Malos" de vez en cuando en nuestros juegos.
- Hacer y utilizar una "Tabla de preguntas y respuestas" al estilo de "Problemas frecuentes".
- Misdirection directa e indirecta (.....).
- Control continuo. Condicionar gestos y pensamientos.
- Justificar.

TEORÍAS de algunos
GRANDES de la Magia
resumidas y oblicuamente
maquetadas por
Juan Tamariz.

Sevilla-2004
8 Sept.

FU-MANCHÚ

"Tarbell", "Autobiografía"

- El humor: basarlo en gags mágicos y situación de comedia
- Show-Espectáculo
- Guiones Dramáticos: La Butaca de la Muerte, El Bazar de Magia. Rigor
- Equilibrio Humor-Magia. Calidad Mágica
- La Personalidad es muy importante
- Magia con Variedad Emocional: Esencial
- Estructura de la sesión muy cuidada. El inicio sobre todo.
- Intercalar elementos---- visuales, de color, música, etc

RAMSAY, JHON

"Ramsay, Legend"

- Misdirection con la mirada
- "Coge y espera"
- Pistas falsas para magos
- Engaños en la construcción. Condicionamientos
- Tomar y no poner: torniquete en vez de falso depósito
- Técnica lo más natural posible

LUIS GARCÍA SOUTULLO

"Obra completa"

- Magia "real" existe: La Magia Esotérica
- Acercamiento poético, filosófico
- Charlas: rigor y poesía
- ~~Símbolos~~ Mitos y Símbolos. La Metáfora.
- Secreto, no tan secreto
- Acercamiento ocultista a la Magia
- La trampa de la técnica
- La Baraja Metafórica

KEITH KLARK

"Encyclopedia of cigarettes"

- La Magia es un Arte
- Leyes mágicas. Buscarlas. existen
- Análisis: los "porqués", los "cómo"
- Autocrítica del mago
- Psicología: tiempos de olvido y otros (a lo Robert-Houdin)
- Dramatización
- Inteligencia: aplicarla
- La técnica perfecta
- Construcción rigurosa y densa de actos y rutinas

DARWIN ORTIZ

"Strong Magic" "La Buena Magia".

- Magia: Arte narrativo
- Rigor- Leyes- Análisis
- Técnicas dramáticas en la construcción
- El "suspense"
- No desafiar. No reto

E. BURGER

"Audience involvement"

- Magia bizarra
- Ocultismo como presentación
- Envolver al público. Tocarle
- Magia: Símbolos de la Magia Natural. Expresarlas
- La presentación: la voz, la charla

BOB NEALE

"The Magic Mirror"

- Teatro y Magia. Relaciones
- Expresión de otras Emociones diferentes: angustia, la muerte, etc
- Profundidad de la Magia

E. GLOYE

"Teatrical Magic"

- La Magia teatral
- Campos de la escena. Espacios
- La Magia para niños: cuidado de no frustrarlos, ni herirlos

GARY KUTZ

"Using your head"

- El Off-Beat
- Ruido visual
- Análisis de movimientos

STEFAN ALZARIS

"La Magie"

- Magia: Arte poético

MAGIA	MEDIA	XVI	XVII	XVIII	1ª Mitad	2ª Mit	1er Tercio	2º Tercio	Último Tercio	
Carac- terísticas	Escasos datos. Papirio Westcar (2500). Biblioteca de Asurbanipal (2600). Cubiletes.	El diablo. Inqui- sición; proble- mas. Ferias campesinas. Plazas y calles. Naypes (s. XIII). Brujería.	El mago como Físico (como protección) Magia Natural. Primeros libros de Magia	Comediadras Animales sabios. Fuentes humanas	Siglo de las Luces. De las ferias a los salo- pines. La Razón. Automatas trucados.	La Magia en el teatro. Público bur- gués. Salones aristocráticos	Primeras revistas. sociedades y tien- das de Magia. Libros fundamen- tales. Impacto espiritís- ta.	Las Grandes Ilusiones. Teatro Varlerés Circuitos espec- táculos Music Hall Manipulación de alta escuela	Congresos Internacionales (FISM) y nacionales. Salas de Fiesta Inicio TV Magia Cerca Profesional Abundantes libros	Series de TV, Discotecas, Pubs, Restaurantes. Revistas y Desarrollo de coleccionistas. Interés por la teoría mágica. Proliferación de Conferencias, Vídeos y DVD Multiplicación de profesionales. Variedad de estilos y tendencias. Mucha magia en TV. Cantidad grande de Congresos y Encuentros. Gran comercio mágico: tiendas.
Grandes Ilusiones	Puertas templos egipcios. Fuente inagota- ble. Estatura silbante.			Pinetti	Anderson, Troupe Japon , Pepper's Ghost, Robert Houdin, Stodare: Sphinx Alex. y Adelaida Hermann	Hartz, Hertz, Heller, De Vere, Okita, Melles, Maskelyne, De Kolta, Devant, Alex. y Adelaida Hermann	Le Roy, Mime Durga, Dante, Selbit, Kellar, Thurston, Carter, Blakstone, Goldin Carno, Houdini, Chun-Ling- Soo	J. Calvert, Kio, Chang, Fu-Manchú, Kalanag, Richard Jr., Harbin, Les Levante, Sorcari, Thiany	Blakstone Jr. Sifgried & Roy, Copperfield, Doug Henning, Pendragons, Tenko, Princess Tenko, Neichporenko, Moretti, Fechner, J. Gaughan	
Carto- magia	Picaros y pri- meros fulleros Eco. Soma. Colorni (1574) G. Scotto.	Dalman (el tortosino) Eco. Soma. Colorni (1574) G. Scotto.		Isaac Fawkes, Payzano del Norte de Holanda.	Robert Houdin, Conus, Hofzinger Robin	C. Hermann, Dr. Elliot, Mme. Pa- trice, L' Homme Masqué, Ch. Ber- tram, Cazeneuve	Leipzig, Scarne, Vernon, Grippo, Horowitz, Dr. Daley, Carlyle, Finley, Ch. Miller	Elmsley, Ascarato Matt Shullen, Johnny Paul, Frank Garcia, Rezani, Paul Rossini, Allerton	René Lavand, John Carney, Del Ray, Lisa Mena, E. Burguer, Ricky Jay, Billis, Bevel, Pepe Carrilli, Lennart Green, Hollynworth, L. Jennings, P. Forton, Gabriel M. Garcia, Globbi, D. Ortiz, M. Nash, M. Skinner, S. Forte	
Micro- magia	Diophites, Pothinus, Theodorus		Siguen los cubiletes.	Lane, Chauder.	Bartolomeo Bosco		Malini, Jarrow	Slydini, Patrick Page, Ramsay	Goshman, Ammar, Roth, Williamson, Kurtz, M. Weber, Keener, Gertner, S. York, Andrus, Antón, Bossi, Paviatto, Don Alan, R. Bertram	
Manipu- lación					Dobler	De Kolta, P. Vala- don, Zirka, Ma- caluso, A. Shaw	Florences, Talma, Frakson, Downs, Tenkal, Okinu	Cardini, Kaps, Silvan, Buchingham, Suzy Wandas, MacWilliam.	R. Ross, Filip, Van Dommeien, Di Sato, Salvano, Juliana Chen, Yuka, Danlin, Sanada, Topaz	
Magia General	Vasija de liqui- dos múltiples Dedi	Abu Mohamed (s. XI). Dalman (Aros), Boccac, G. Scotto		Pinetti, Pala- the, Fawkes Payzano Hol. Frickell	Dobler, the, Fawkes Robertston Paysano Hol. Frickell	David Devant, Benita Anguinet,	Cantú, Karl Germann	Al Koran, Canasta, Al Baker, Fogel, Kuda Bux, Falkenstein	Edernac, Finn John, Shimada, L. Burton, Fantasio, Tina Lerner, K. James, Galina, Dimmare, T. Wonder, Mc Bride, Nielsen	
Mentalis- mo	Sibilas. Activinos.	Matemagos. Luca Paccioli	Morocco (caballo sablo)	Gardiner, La voz invisible	Robertston (Fantasmag.)	Anna Fay, Lulu Hurst, Daven- port, Bishop	Dunninger, Isola, Willard, Anneman Alexander, Jacks	Al Flosso, R. Benson, Dany Ray, K. Fox, Bailantine, Potassy, Samson, McComb	G. Bloom, O. Wesley, T. Martin, Pen & Teller, Tomsoni, K. Brooke, McKing, Williamson, Voronin, Daniels, Seabrooke, Bob Read, Ali Bongo, Mullica, Rudy Coby, Napoleons	
Magia Cómica						Dr. Blitz		Borra, Kassagi, Domi- nique (pick pockets)	Jerry Andrus (Ilus. ópticas), Vic y Fabritri (magia y mimo), etc	
Otros	Automatas, Pa- quitrismo Eunuus.			Cerdo sabio. Pinetti: Autó	Colburn: calcul. Potter: pap. pleg	Inaudi, Trewey; chap: AutoMaske	Goldston, L. Neil, Sharpe, Downs, Maskelyne, Erchase, Hilliard, Tartbell, Dothel, Gaulther, Fitzkee, Cellier, Jordan, U. F. Grant, Victor	Al Baker, Bobo, Mario Anneman, Buckingh. Hugard, Vernon, Le Paul, Slydini, Stars, Ramsay, Buckley, Kaplan, K. Clark, Dif. Brown, Simon, Jarret, Elliot, Punx, Cortinda	P. Harris, Elmsley, Hamman, Ascarato, Tamariz, Sawa, Globbi, Carrilli, Lavand, T. Wonder, P. Kane, Curó, Carney, Hollynworth, D. Roth, Burguer, Roy Walton, H. Lorrayne, Aronson, J. Steinmayer, P. Curry, Joe Berg, Ganson, Minch, Bob Neale, Fulves, T. Waters, M. Gardner, Rauherbaumer. Biografías de magos. Libros de historia y teoría de la Magia.	
Literatura	Herón de Ale- jandría (Pneu- mática). Clemen- te y Orígenes de Alejandría Alciphron. Seneca. Plinio el Viejo.	Tratado de Re- ligiones. (1550) Prevost y Reg. Scott (1584), Galasso (1593) J.B. Porta (1558)	Kircher (1646) Hocus Pocus Jr. (1634), Guyot Oza- nam (1692), Matemagia: Bachet (1612)	Decremps (1784) Min- guet (1733) Guyot Dean (1740) Dean (1722)	Tío Cigüeloño (1838), Ponsin (1853), Robert- Houdin (1868)	Hoffmann, Sachs, Roterberg, Hofzinger, Stanvon, Lewis Carroll	Goldston, L. Neil, Sharpe, Downs, Maskelyne, Erchase, Hilliard, Tartbell, Dothel, Gaulther, Fitzkee, Cellier, Jordan, U. F. Grant, Victor	Al Baker, Bobo, Mario Anneman, Buckingh. Hugard, Vernon, Le Paul, Slydini, Stars, Ramsay, Buckley, Kaplan, K. Clark, Dif. Brown, Simon, Jarret, Elliot, Punx, Cortinda	P. Harris, Elmsley, Hamman, Ascarato, Tamariz, Sawa, Globbi, Carrilli, Lavand, T. Wonder, P. Kane, Curó, Carney, Hollynworth, D. Roth, Burguer, Roy Walton, H. Lorrayne, Aronson, J. Steinmayer, P. Curry, Joe Berg, Ganson, Minch, Bob Neale, Fulves, T. Waters, M. Gardner, Rauherbaumer. Biografías de magos. Libros de historia y teoría de la Magia.	

ESCUELAS Y TENDENCIAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX Y XXI

(Una primera aproximación)

ESCUELA HOLANDESA

- Mentor: H. Vermeijden -
años: 50-60-70
Estilo: - Gran calidad técnica
- Manipuladores
- Con un tema (sin excusa)
- Elegancia. Presencia.
- Dominio escénico

Artistas

- FRED KAPS
- RICHARD ROSS
- T. VAN DOHMELEN
- DISATO ("Demonio")
- T. WONDER

Otro estilo

gran Creatividad.

Artistas

- FELIP
- MARCONICK
- TAYTELEBAUN
- D. KOREWINDER
- ANVERDI

ESCUELA INGLESA y ESCOCESA

Escuela de Manipuladores de
Intensidad de calidad y difícil
fototécnica.

Artistas

- CARDINI
- ED. VICTOR
- BUCKINGHAM
- RON MC MILLAN

Shakespeare: Alucinación con enor-
me creatividad e inge-
niería

Artistas

- ELMSLEY
- Ed. G. BROWN
- RAMSAY
- PETER KANE
- ROY WALTON

MENTALISMO

- D. BERGLASS
- AI KORAAN
- CHAN CANASTA (mujer)
- FOGEL BROWN
- L. RABOKE

ESCUELA FRANCESA

Estilo: ESTÉTICA
- TEATRALIDAD
- ENCANTE. CHARMÉ
- POÉTICA
Manipul. KEITH CLARK
Escena: BRANNA
- SU CIRATE
- J. DEURD
- TRANQUOTIER
- J. MURAT
- NORBERT FERRE (PASSAGE)
- COLIN RAY
- DAVY RAY
OTTO WESLEY (autista)

Comedia

- OTTO WESLEY (autista)
- GREGORY BLOOM
- J. DEURD
- TRANQUOTIER
- J. MURAT
- NORBERT FERRE (PASSAGE)
- COLIN RAY
- DAVY RAY

Y CREATIVIDAD

Escena

Estilo: gran Técnica y
Manejo Estético
y Brillante
- GEORGE BLISS
- BEBEL
- YALARI NO JUVENIL

ESCUELAS ALEMANAS

1) Estilo: - Grandes Ilusiones
- gran espectáculo
Artistas: - KALAWA G
- SIEFRIED and ROY

2) ESCUELA DE STUTTGART

Mentor: EBERHARD RIESE
Estilo: Teatralidad. Luces.
Jovial. Trépas. Colorida
tema. Ritmo. Dancia.
Privado sobre la Magia

Artistas

- TOPEK
- FRANKLIN
- JUNE-JUNE
- JULIUS FRACK
- LORENTZ (FELIX KONG, MURICH)
- CREACIÓN COLECTIVA
- DYSINCLINED
- HUNTER. PRESENTACIÓN.
- PIT HARTLINE
- JORGE WITBET
- STEFAN VIER...

3) LOS ESTONIANOS

Estilo: - Creación colectiva
- DYSINCLINED
- HUNTER. PRESENTACIÓN.
- PIT HARTLINE
- JORGE WITBET
- STEFAN VIER...

ESCUELA ESPAÑOLA

1) Manipuladores
- Magia. Encanto. Técnica.
Artistas: FLORENCE
FRANKSON
FRANK-KLINT
BERNARD RODEN
G. BELLY Rep. DOMIN
G. BELLY Rep. DOMIN

2) ESCUELA MEXICANA

Estilo: - Verónica y
Contradictoria
- Estudiantes
- Teoría y Híbridos
- Músicos por fuerza
- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el

a) ESC. ASOCIADA

- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el
- Magia en el

b) ESC. PROFESIONALES

- Magia y efecto Potentes
- Complicación
- Profundidad (avanz)

Artistas

- P. CARROZ
- TRAMARIZ
- CAMILO
- FERRARUT
- JUAN ANTON

ESCUELA NOROCCIDENTAL

Estilo: - Noroeste-Dinámica
- Estilo: calidad técnica. Ritmo.
- Estilo: calidad técnica. Ritmo.
- Estilo: calidad técnica. Ritmo.

Artistas

- DAVY (bin)
- LESTER (Syrin)
- TORENO (mujer)
- TONER
- TONER
- TONER
- TONER

ESCUELA RUSA

Estilo: - Aprendida en escuela de circo
- Música. Mímica. Dancia. Magia
- Música. Mímica. Dancia. Magia
- Música. Mímica. Dancia. Magia
- Música. Mímica. Dancia. Magia

- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)
- LEON KID (circo)

ESCUELA CINEATO EUROPEA

Estilo: - gran Personalidad
- Y Creatividad
- Y Creatividad
- Y Creatividad
- Y Creatividad
- Y Creatividad
- Y Creatividad

Artistas

- MALINI (Polonia)
- GOLDIN (Polonia)
- SALVINO (Polonia)
- PETER MARLEY (Suiza)
- PETER MARLEY (Suiza)
- PETER MARLEY (Suiza)
- PETER MARLEY (Suiza)

ESCUELA JAPONESA

Estilo: - Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad
- Originalidad. Creatividad

Artistas

- KINU
- MAKATSUBU
- SHANADA (HAKA)
- SHANADA (HAKA)
- SHANADA (HAKA)
- SHANADA (HAKA)
- SHANADA (HAKA)

Y todo ello a través de la sesión, que no es una sucesión de juegos, sino un desarrollo de la Batalla y la Fiesta Lúdica final: Marte y Dionisos y luego: el Hombre y su Razón. La Mitología y la Magia: dos maneras de simbolizar y plasmar los deseos. Dos poéticas similares.

Así: el deseo de volar:

- (en la Mitología: Ícaro (leyenda narrada como realidad imaginaria)
- (en la Religión: Jesús, Buda (milagro en la realidad imaginada)
- (en la Ciencia: Avión, quizás pronto un hombre solo (en la realidad cada vez menos lejana)
- (en otras Artes: Chagall (en la no-realidad, la ficción)
- (en la Magia: Copperfield, Maskelyne (sentido en la realidad, sabido no real)

Por tanto: el mago, primero vence (tras luchar) a la Razón: vuela, no hay cables, no hay conexión... luego juega con el espectador: sintamos el vuelo, la belleza de un hombre flotando libre... y finalmente, vuelta a la Realidad: Sé que había algo secreto, pero me hizo sentir que era real.

También presenta los temores y peligros resueltos (un deseo universal): decapitación, cremación, empalamiento, ataduras... Ambas cosas: deseos y temores vencidos, se saben en el ámbito del Arte y, por tanto, sin el peligro ni el dolor auténticos. Los juegos como aventuras emocionales.

Pero la Magia es esto y, también, ¡es para divertirse! ^{Aunque, por qué,} a veces, para sentir el placer de dominar, del poder del conocimiento que los espectadores no tienen, sentirse superiores)... peligroso ¿no?

Así que: es "sólo" un Arte.

Parte de "sólo" la vida.

Y por eso,

de nuevo : ¡Esto es pa' divertirse!, ¡pa' pasarlo bien...!

2.-DE MIS IDEAS, JUEGOS Y RUTINAS (Autoanálisis)

Considero que mis juegos (los ideados por mí) suelen ser complejos, con efectos mentales y de suspense, a veces en varias fases, largos la mayoría (con excepciones), de técnica digital variada (dadas, enfiles, forzajes, mezclas falsas, debex, TPC...) muy centrados en la Cartomagia (algo de navajas y póquito de monedas). Varios de ellas concuerdan con mi forma de concebir la magia y la vida (algunos, los últimos ideados, se acercan más y más a ella). Existe mucha participación del público en ellos: los espectadores, casi siempre, juegan papeles importantes en su desarrollo. También hay gran participación de otros magos: Magia a dos ("Los Mancos", "Tahuromagia") y a veces los espectadores hacen la magia ellos mismos! ("¡Fuera! o La suerte del año", "Siete rojas, siete negras", "Póquer en casa", "Magia por radio", "Las salchichas...").

Me gusta construir RUTINAS: "El vaso", "Olvidaréis la carta" y ACTOS: "Los mancos", "Número de París", "Tahuromagia", "La Cabina", "Los Aros chinos". Y busco las emociones intrínsecas en su construcción.

No me gusta actuar con accesorios, sólo con objetos cotidianos: naipes, monedas, navajitas, copas, sobres... Y (casi) nunca dejo ver cartas "extrañas": blancas, dorsos dibujados... Me gustó hacer magia con cuerdas, bolas, dedales, dados, imperdibles, pañuelos, y efectos mentales. Hoy casi exclusivamente hago magia con los naipes-cartas.

No me gustan los juegos con naipes que son personajes (con alguna excepción). Prefiero dibujar en no-naipes: "Sombreros y manzanas", "Los centauros", pero también éstos son la excepción.

Los accesorios secretos de cartomagia: cargadores y otros gimmicks, los fabrico siempre que puedo con cartas, naipes y estuches de baraja (manías, fetichismo, amor).

No me gustan los juegos topológicos con naipes. Me entusiasman los juegos que terminan con todo el palo o toda la baraja en orden. He encontrado una vía que me encanta: magia con naipes bajo la mesa, hecha allí por los espectadores (sus manos y cartas; ellos encima de la mesa) que siguen mis indicaciones y, sin yo tocar la baraja, se produce el efecto. Es complicada, peligrosa, difícil de idear y presentar pero los resultados son para mí magníficos: "Magia secreta", "Coincidencia milagro", "Tocan a muerto"...

Cada vez más ideo y hago juegos y efectos que expliquen y cuenten algo de mí: "Los ángeles", "El cine: homenaje a Meliès", "La corrida"... de mis ideas sobre qué es la magia: "1+2=3", "Ilusión hecha realidad", "Navajas: el arcoiris y la magia", "El comodín evanescente"... de mis maestros y amigos: "Los cuatro ases de Gaetan Bloom", "El triunfo de mi maestro Vernon y mi regalo agradecido"... y que expresen y cuenten mis gustos y actitudes ante la vida: "Siete novias para siete hermanos", "Los días negros", "¡Fuera! o la suerte del año"...

Busco variedad: efectos mentales y visuales: "Ases transformados en el palo", "Agua y aceite visual", "Baraja de los tres Juanes". Me divierten los efectos con situación de comedia y me fascina que terminen con magia fuerte: "Pañuelo roto", "El carbuquillo", "El teléfono", "Predicción de carta en bolsillo", así como poner gotas de comedia para hacer más fuerte la magia: "Monedas canguro", "Nauj", "Ascendentes", "Gizpiel", aunque últimamente, cuando hago magia de cerca, apenas pongo comedia y sí más lirismo visual: "Extensiones de colores" y muchos de los citados antes ("Centauros... etc.).

Encuentro potentísimos la magia de exhibición de juego. El público también lo percibe así: tiene drama, conflicto, efecto clarísimo, magia del deseo... Contiene emociones de habilidad, envidia (sana), significado evidente, fácil evocación en circunstancias de la vida posteriores, asombro y... ¡magia!. Pues procuro empezar todas las rutinas con efectos de explicación de trampas sencillas (curiosidad satisfecha), seguir con demostración de

habilidad (asombro y admiración por la habilidad), pasando a escenificar una partida (yo solo o con otro mago o espectador) lo que incita a la envidia (espero que sana) y excita su codicia (siempre insana), luego paso a demostrar una habilidad más alta, ganando al espectador (antagonismo suavizado y dulcificado por mi actitud de "identifícate conmigo. Juega: tú haces de perdedor"), aunque si puedo, apuesto con él alguna moneda real suya ¡y me la quedo al ganar! con triple intención: 1) lo hace más memorable, 2) es más real, hay reacciones y comentarios de grupo, y a veces, incredulidad pues piensan que no voy a quedármelas (y, sobre todo, 3) consigo un sobresueldo para mis vicios mayores y disipada vida). Luego paso a demostración de habilidad difícilísima y pasmosa (admiración ante el super hombre, el héroe romántico, el tahúr magistral) y termino con una demostración de habilidad... ¡imposible! O sea: Magia. Ahora vieron el poder de los dioses.

Por lo que me dicen mis aduladores desprendo gran energía al actuar, se nota que respeto y trato bien a los espectadores, que soy optimista y alegre, que me río de mí mismo y con ellos (nunca de ellos), que amo la magia y quiero (sinceramente) a los espectadores (sobre todo a las espectadoras) y que tanto en mi magia como en la vida creo que, si se puede, ¡"esto es pa' divertirse"! (espectador y mago) y ¡"pa' pasarlo bien!"

Un secreto: Aunque generalmente hago la magia porque siento su llama y su pasión, tengo también mi ego, gusto más de los aplausos que de los tomatazos (aunque los aplausos a veces me intimidan, y desde luego no busco aumentarlos "por oficio"), me ayuda a superar mi innata timidez y a veces me siento algo "sea el centro de las reuniones" o contento porque gozaron, les ilusioné, (¡ojalá!) me quieren...

Justificación: Pero... ¿Quién es perfecto?...

.....

No, por favor, no me señaleis, lo sé... pero no quería, yo... la verdad... bueno, lo acepto. **Gracias a todos.**

TELÓN

LOS SIETE VELOS MÁGICOS

Por Juan Tamariz

Los Velos que cubren los Misterios Mágicos son siete.

Los Misterios Mágicos son aquellos aspectos artísticos que son sentidos por el público a pesar de que desconocen su verdadera existencia .

Y son sentidos sin saber por qué.

Y ese sin saber "por qué son sentidos", aún siendo desconocidos, es en cada uno de los siete casos un verdadero Misterio. Mágico.

Desvelar esos Misterios es danzar el verdadero Arte Interpretativo de la Magia.

Hablemos de los Misterios.

1. EL MISTERIO DEL AMOR A LO QUE SE HACE

Inútil si no es amor-pasión. Es amor a la Magia. Se entrena, se ensaya, se estudia, se lee, se habla, se profundiza en la Magia, sin obligación, sin objetivo, por gusto, por cariño, por comunicar con otros magos (hombres-mujeres que gustan y aman la Magia, como nosotros). Y ese amor a lo que se hace, a nuestro oficio, a la historia de nuestro Arte, a los que a él se dedican, es percibido por el público. Goza al ver nuestro Amor a lo que presentamos. Se empapa de ese gusto, de ese cariño, de esa pasión. Se ve envuelto por todo ello y ... ¡él también ama lo que ve!

¿Por qué lo percibe? ¿Por qué sabe distinguir al artista que ama lo que hace, de aquél que, quizás de más (aparente) alto nivel que el anterior, siente menos su Arte? ¿Cómo conoce todo eso el espectador sin que nadie se lo diga?

Misterio. (Sólo Frakson lo sabe).

2. EL MISTERIO DEL ESFUERZO

Cuanto más Amor se tiene a lo que se hace, más fácil dedicar más esfuerzo continuo y profundo. Esfuerzo en el ensayo. Esfuerzo en el aprendizaje. Esfuerzo en entrenar, afinar, mejorar, perfeccionar (se).

Si hago un juego que compré y cuyo secreto radica en algo mecánico o en el ingenio (quizás altísimo) del creador pero que a mí me exige poco (o casi nulo) esfuerzo, ya puede ser un maravilloso efecto, que el público-espectador (no sé por qué) siente esa falta de esfuerzo previo mío, esa ausencia de dedicación, y le gusta menos. Lo siente menos. Lo ama menos.

Pero si he dedicado tiempo, energía, ganas, esfuerzo y trabajo (duro pero gozoso) a la técnica digital, o a la técnica corporal, o a la técnica psicológica, o a la estructura, o a las emociones, o a la charla, o a la adaptación a mi personalidad, entonces, aunque el resultado sea igual (o

incluso inferior) al de otro juego al que no dediqué esfuerzo, al público le gusta más, lo siente más y no sabe por qué. Ni yo. Pero lo siente.

Así que la cantidad de esfuerzo físico, mental y emocional, la intensidad de energía, la concentración, el tiempo empleado, el ensayo, la búsqueda y dedicación puestos en un juego le dota de una energía que el público percibe, y le hace sentir más y gustar más y gozar más. ¿Por qué?

Misterio.

3. EL MISTERIO DEL CONOCIMIENTO Y LA SABIDURIA

Si hago un juego y sé quién lo ideó, si conozco la evolución del juego, sus variantes, sus versiones, si sé quienes lo han presentado, si me he informado sobre su autor o autores, entonces al presentarlo, no sé porqué, el público capta mi conocimiento en profundidad de ese juego y le llega más hondo.

Y lo mismo sucede con toda la sesión: si conozco más técnicas de las que utilizo, si sé más efectos de los que presento, si soy ducho en más ramas de Magia de las que en esa sesión muestro, si conozco a más magos, si he visto más sesiones, si he leído más libros, si he asistido a más Congresos, si conozco a fondo la Historia de los magos y la Magia, todo ese conocimiento, toda esa sabiduría no mostrada dota de profundidad, de "autoridad artística" (¡con perdón!) al juego, a la sesión y al mago.

¿Cómo saben los espectadores que yo sé?...

Misterio

4. EL MISTERIO DE LA ENERGÍA

¿Cómo se transmite la energía artística y vital del mago? ¿Cómo llega a los espectadores? No hablo del ritmo, ni de la velocidad, ni de la sobreactuación, ni de los gritos, ni de las falsas actitudes, posturas, acciones efectistas. Hablo de cuando hay una energía interior que sale de dentro y se transmite vía plexo solar (sí, ya lo sabemos ¿pero cómo?) a los espectadores y les pega, y los envuelve y los conmueve, y les hace vibrar.

¿De dónde viene? ¿Cómo se transmite? ¿Hay una energía intelectual, otra física y otra emocional? ¿Cómo se cargan las baterías de esas energías?

Ya sé que ayuda comer y dormir, estar alegre y confiado, sentirse seguro, que la salud es esencial, que debo estar intelectualmente claro y no espeso, que tengo que aparcar mis emociones negativas, que he de concentrarme en pensar, sentir y actuar con toda la intensidad, con todas las ganas y el esfuerzo de transmitir con fuerza, con potencia, ese amor a lo que hago y ese conocimiento profundo de lo que hago (y de lo que no hago en ese momento) y así, y sólo así, puedo conseguir que el público "estalle" en aplausos (para descargar el sobrante de la potente, y casi insufrible físicamente, energía recibida del mago)

Pero, una vez más: ¿Cómo se transmite esa energía que se puede casi palpar, pero no ver? ¿Ondas? ¿Vibraciones?...

Misterio.

5. EL MISTERIO DE LA VERDAD

En el arte del engaño lo más esencial es la verdad. Es la Gran Paradoja. Verdad de todo lo anterior. De los Misterios anteriores. Verdad del amor a lo que se hace. No que "parezca que", sino que "sea". Verdad del conocimiento. No aparente conocimiento, no inventado conocimiento (si hago el Voodoo y hablo del fenómeno del Voodoo, debo conocer, haber leído y haberme informado *de verdad* sobre el tema. Para decir la verdad de lo que conozco en verdad sobre la posible verdad del tema).

Y verdadera energía, no fingida, y verdadera alegría, no sonrisa estereotipada, y sentir, de verdad, el efecto mágico: aunque el fenómeno que presentamos y que presencian no es verdadero, si son verdad las emociones que transmitimos con él y que sentimos (el mago y los espectadores); esa es la Verdad Artística. La que tan fácilmente es percibida, o echada en falta, en los tremendos primeros planos del rostro del mago en la televisión.

Y con la curiosa y extraña semi paradoja: cuanto mejor sea el intérprete, cuanto más expresivo, cuanta más capacidad de comunicación, más fácil es que comunique... fingimiento.: Más se notará que está realmente triste y quiere comunicar alegría.

Y esa Verdad Artística debe estar presente en los más pequeños detalles.

Me cito: antes decía una línea cómica "Enseña la carta. Yo no quiero verla. Otros magos se ponen una venda, a mi no me hace falta" (y me quitaba mis gruesas gafas de miope).

Pero me operaron de cataratas y de paso me quedé sin miopía. Ahora veo casi perfectamente (ligero astigmatismo). He quitado el gag y la línea. El público se reiría igual, pero no es verdad (y tampoco, por eso, es verdad que el público se reiría igual: sentiría que falta verdad).

Y la verdad se aplica a todo en nuestro Arte: a la verdad del Estilo y a la verdad de la Personalidad (¡fuera copias! ¡fuera plagios!)

Y a la verdad de la persona del mago (lo más importante de todo): si hay humildad debe ser verdadera; si encantamiento, si fascinación, debe responder a la verdad (artística) del mago (René Lavand); si comicidad o humor, propias de su persona (Gaetan Blooon, Topper Martin); si danza y dramatismo, vividas por él (Pendragons, Richiardi jr.); si atmósfera, debe ser sentida como verdadera (Luis García); si poesía interior debe ser auténtica (Finn Jon); si alegría y amor tienen que ser reales (Frakson).

La mejor desaparición es la del fingimiento y la inautenticidad. Y eso el público, no sé cómo, lo siente y lo percibe ¿verdad?

6. EL MISTERIO DEL MUNDO INTERIOR.

¿Cómo puede saber el público que el mundo interior de ese mago es un mundo interior rico y por tanto lleno de interés? ¿Cómo conoce el público que ese mago es culto (y no simplemente erudito), que ha vivido el dolor y la pasión, la alegría y el amor y el temor y la tristeza? ¿que ha luchado y perdido y caído y luego se ha levantado? ¿que ha estudiado y profundizado y reflexionado? ¿que tiene sus propias ideas, sus personales conceptos? ¿que ha afinado su inteligencia, que ha modelado su carácter (y sigue en ello)? ¿que está enraizado y siente la Naturaleza, que ha desarrollado su espiritualidad interior, que se ha zambullido en otras artes (colegas de la suya) y que a pesar de todo no le fatán contradicciones, aún teme duda y vacila

y es pues, profundamente humano y parte de lo humano y miembro asumido de la humanidad?

¿Cómo sabe el público de un espectáculo todo eso (y mucho más)? Sé que lo sabe pero no sé como lo sabe.

Es un (hermoso) Misterio.

7. EL MISTERIO DEL AMOR.

Amor a las personas de los espectadores. A las gentes que allí están para verte y disfrutar y sentir y gozar. Y devolverte su amor. Y no hablo de un amor con mayúsculas, literario, ni grandilocuente. Hablo de cariño, de solidaridad en la alegría artística, en el inmenso placer de compartir la vivencia de lo Imposible, de la simpatía (y la empatía) de los espectadores con la persona del mago. Con ese hombre o mujer artista (productor y transmisor de la hémosísima emoción del Arte)

Y así, se produce misteriosamente ese ir y venir de energía y emoción y cariño y juego y disfrute. (Es *hacer el amor* con el público) Así es el Gran Acto de Amor que es la sesión de Magia. Del Amor al Público, al Amor al Misterio, al Amor al Mago.

(Misterio de Amor y Magia)

editorial

LA MAGIA Y OTRAS ARTES

SUEÑO, MAGIA, REALIDAD.

por *Dr. Tamarit*

A saber : el teatro representa/es la Realidad de la vida cotidiana. Sí : El Gran Teatro del Mundo. Actores/personas de carne y hueso representan/actúan/son. Están ahí realmente. Y nuestra posición en la butaca es sentida por nosotros mismos como una actitud testimonial ante lo que allí está ocurriendo. Nos sentimos presenciando lo que ocurre delante de nosotros. Y eso que ocurre puede ser lírico, dramático, triste, alegre, interesante, y/o muy emocionante. Pero son hechos que podían haber sucedido realmente. Hechos que podríamos haber presenciado como testigos/espías cuando, hipotéticamente, hubiesen tenido lugar. En este sentido estamos presenciando algo que pertenece por sí mismo a la Realidad, aunque quizás a una Realidad imaginada, nunca ocurrida, nunca por ocurrir. Pero una Realidad posible.

Por otro lado está el cine. Dentro de la sala, a oscuras, nos sentimos transportados, inmersos en lo que ocurre en la pantalla. Y nos olvidamos de nosotros mismos. O, por mejor decir, de nuestro papel como testigos/espectadores. No digo que, como el insólito Buster Keaton proyccionista de cina, vivamos las acciones de la película dentro de la pantalla, interviniendo en el desarrollo de la historia. Pero sí que la combinación de oscuridad, inmenso tamaño de las figuras, potencia sonora y lumínica, etc., produce en nosotros una especie de fascinación hipnótica que nos predispone a sentirnos testigos de un sueño.

Así que, generalizando lo necesario y esquematizando lo imprescindible para tratar de ir al meollo de la cuestión, nos encontramos como testigos de dos diferentes hechos: el hecho teatral, la posible Realidad, y el hecho fílmico, un Sueño posible.

Personas reales versus sombras/imágenes de personas. Acciones extraídas de una Realidad más o menos cotidiana versus acciones extraídas de los Sueños. Hechos que podríamos haber presenciado (conversaciones, movimientos, acciones que ocurren/se simulan en escena) versus hechos de los que nunca, o muy difícilmente podríamos haber sido testigos (galopadas increíbles, vuelo de Superman, incendio de Roma, etc., etc.). Punto de vista físico cotidiano, natural, habitual, y único (nuestra butaca) versus puntos de vista múltiples, inhabituales, insólitos, imposibles a veces (desde arriba, desde abajo, entremedias de la acción, moviéndonos hacia/desde/en paralelo a la misma, por los aires o incluso dentro del cerebro). Unidad espacial y continuidad temporal versus saltos y mezclas de localizaciones geográficas, condensaciones temporales, acciones en paralelo, "flash back", etc.

Características de la Realidad versus características del Sueño.

Y nosotros como testigos. Testigos de la Realidad. Testigos del Sueño.

Y ¿qué pinta en todo esto la magia, nuestra magia ilusionista?.

La magia, como el cine, trata de los Sueños. Como el teatro se produce en el ámbito de la Realidad. Personas reales realizando acciones extraídas de los Sueños. Presenciadas desde un punto de vista físico único y habitual pero en un entorno insólito y fantástico donde no rigen las leyes del espacio y el tiempo (ubicuidad, predicciones).

La magia se produce en un ámbito similar al del teatro (la magia de cerca es otra cosa, luego veremos) pero con unos contenidos similares a los del cine.

La magia nos presenta los Sueños hechos Realidad.

Y dos estilos diferenciados: una magia que nos reparte el papel de espectadores/testigos (magia escénica), otra magia que nos permite ser actores/colaboradores (magia de cerca).

Pero, en cualquier caso, espectadores o actores de una misma Realidad: el Sueño. Porque hora es ya de decirlo: cuando habitualmente decimos que la magia presenta lo imposible, queremos decir, deberíamos decir lo imposible en la Realidad, lo posible en el Sueño.

Apariciones de personajes, desapariciones, súbitas transformaciones de un personaje en otro, contenidos mayores que su continente, reaparición de personajes que acaban de morir, andar por los aires, levitar, volar, absoluto desprecio por las leyes físicas (gravedad, impenetrabilidad del sólido...), gratificación de los deseos conscientes y subconscientes (abundancia de bienes, dinero, comida, creación, resurrección, conocimiento del porvenir, adivinación de los pensamientos ajenos, dominio y control total del Azar y la Fortuna, visión de rayos X, viajes y traslados instantáneos, ubicuidad, etc., etc.).

Por eso nos importa tanto conocer qué son, cómo se desarrollan y el por qué de los sueños.

Por eso nos importa tanto conocer cuáles son, qué medida tienen y la naturaleza auténtica de nuestros más íntimos deseos.

Y así empezamos a vislumbrar algo de la verdadera esencia de la magia ilusionista y de su enorme poder de fascinación: su capacidad de hacernos estar realmente presentes, siquiera durante el tiempo de suspensión de incredulidad, en el ámbito al fin vivido de los Sueños y de los Deseos.

Y en ello estriba en parte su especificidad, con respecto al teatro, al cine y, naturalmente, a otras artes: ver hechos posibles en la Realidad nuestros Sueños y Deseos más queridos.

Estamos hablando de la Magia del Deseo.

Estamos hablando de la Magia de los Sueños.

Al fin.

161-167-163-164
165

- 164 -

ELOGIO APASIONADO DE LA LECTURA DE
LIBROS DE MAGIA.

por Juan Tamariz ~~1964~~
(escrito y publicado en los años 80)

"Todo está en los libros".

FRED KAPS.

"Notas de Conferencia".

DEDICATORIA.

Bien sé que entre los escolares se encuentran algunos de los lectores más asiduos. A ellos vandedicadas estas torpes líneas tendentes a mostrar las virtudes que de desprenden de la lectura de Magia. A ellos y a los que aún no han sido picados por el virus gozoso de la lectura constante y fructífera. O sea: va este artículo dedicado a todos los que lo leáis... y a los demás también.

Veo cuatro maneras de aprender magia y avanzar en ella:

1. - INVENTANDO CASI TODO. (Slydini, Anverdi,...) Hace falta una mente excepcionalmente original y creativa, un azar que no nos de lo que otros magos maestros ni libros casi a nuestro alcance... Evidentemente fuera de nuestro caso y sólo para mentes y circunstancias EXCEPCIONALES.

2. - CON MAESTROS. (Grandes Maestros). Hace falta para que sea realmente útil, el no ceñirse en exceso a un solo Maestro. Peligro de ser demasiado influenciado sin cintrapartida posible. Veo bien tener un maestro si además se complementa con ver a otros magos, ir a reuniones, jornadas y congresos, leer, etc., etc.

De los buenos maestros se puede aprender, sobre todo, la CONCEPCION MAGICA y, en algunos casos; la concepción de la vida. Luego, uniéndola a nuestra propia experiencia, iremos formando una forma personal y única de entendimiento del hecho mágico.

También nos puede corregir evidentes errores de presentación, al principio, cuando aún estamos "tiernos".

Pero, ¿quién tiene acceso continuo a la enseñanza o transmisión personal de uno o varios grandes maestros?. Si vives en Hollywood, Madrid, Amsterdam, Londres,... quizás para ciertos temas, quizás para determinados momentos,... pero es también algo excepcional.

3. - VIENDO A OTROS MAGOS. Al alcance de todos (sociedades, salas, jornadas, vídeos y televisión, ~~D.V.D.~~) Es el único medio habitual de la mayoría de los magos y casi el único medio utilizado por magos profesionales (noventa por ciento de ellos al menos).

y 4. - POR LIBROS. Poco utilizado, con idudables problemas (de idioma, etc.) y generalmente combinado con el método anterior, de ver a otros magos. Especialmente útil para magos aislados geográficamente o por otras circunstancias.

Veamos las ventajas y desventajas que conllevan, a mi juicio, estos dos últimos métodos:

VIENDO MAGOS: (en perfecta, o DUO)

Ventajas.

RAPIDO - Se pueden ver hoy día muchos magos y muchos juegos. De verlos se pueden aprender.

COMODO - y divertido. Actitud pasiva (de espectador).

MUY DIRECTO E IMPRESIONANTE - Vemos un juego y nos puede llegar a coger, a sorprender, a convertirse en una vivencia con todo lo que de impresión, recuerdo y fuerza puede conllevar. Además vemos el estilo del actuante, la cadencia, el ritmo, la simpatía, la comunicación...

Desventajas.

LIMITADO REPERTORIO - se aprenden pocos juegos que nos gusten, estén a nuestro alcance técnico, de aparatos, de coste, de posibilidades, etc... Por muchos magos que veamos veremos en total, no demasiados juegos que nos interesen realmente.

LIMITADA VARIEDAD - por circunstancias diversas es muy probable que muchos de los efectos sean repetidos y ya vistos, la moda, lo cómodo, lo fácil, lo comercial (-ote), lo que se vende en las casas de magia, lo que unos aprenden de otros, al verlo, círculo vicioso en el que entramos si solo aprendemos viendo a otros magos.

LECTURA:

Desventajas.

APARENTEMENTE LENTO - Leer unos cuantos juegos y aprenderlos nos lleva mucho más tiempo... pero lo elegimos nosotros: cuando deseamos, de noche, de día, en casa, en el trabajo, en vacaciones.

FATIGOSO - el leer es algo activo pero el juego aprendido así, nos queda más, no se olvida lo que nos cuesta trabajo, es más comprendido en sus estructuras internas, ejercitamos más nuestra mente, podemos luego idear, variar, crear mejor.

POCO IMPRESIONANTE - Evidentemente no hay compensación posible. Por ello, el método de la lectura necesita completarse con el de ver magos. Cuantos más y mejores, mejor.

Ventajas.

TODOS EL REPERTORIO - y todo significa todo: el antiguo y el moderno, el que se hace en Oriente y Occidente, el que se hizo y no se hace, el que se escribe y no se hace, o no se hace apenas, el que se sugiere al escribir y aún no se hizo; ante nosotros en los libros todo lo que el ingenio y el genio de la Humanidad a lo largo de cientos de años, en cientos de lugares, ha ideado, imaginado, trabajado y creado en nuestro querido Arte de la Magia: ¡Alucinante!.

TODA LA VARIEDAD - y de todos los estilos, y de todas las concepciones, y por tanto con una infinita posibilidad de elección de juegos que nos van a nuestro estilo, que nos sientan "como un guante" porque nuestra personalidad, nuestras circunstancias, nuestra capacidad y nuestro gusto coinciden gozosamente... y por tanto originalidad (interpretativa). Recordemos a Kaps: siempre con novedades en mesa. Y siempre repitiendo: "Todo, todo está en los libros".

MEDIOCRE CALIDAD MEDIA - confiamos al azar para aprender, es probable que la calidad media de lo que veamos sea, eso, media, medianilla, mediocre. Veremos también juegos buenos pero no muchos, juegos malos bastantes, y el resto ni fu ni fa.

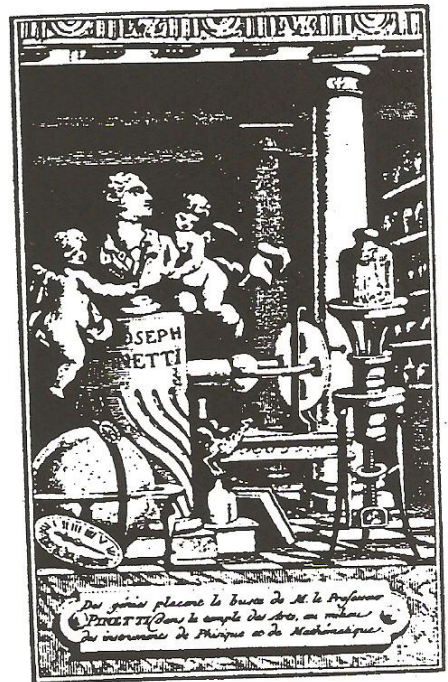
INVITACION AL COPIETEO- despojada la palabra de toda connotación moral que no estética. Y cuanto más nos guste el juego, más fácil hacerlo igual y más fácil hacerlo muchos de nosotros igual (repertorio común) y más fácil hacerlo al estilo de ese mago que lo realizaba tan requetebién y más fácil copiar el estilo, los detalles de presentación, la charla, ...

DIFICIL DESARROLLO DE PERSONALIDAD MAGICA - aunque esto quizá esté más ligado al problema del desarrollo de la PERSONALIDAD VITAL pero, por todo lo ante dicho, podemos fácilmente llegar a hacer juegos a lo Kaps, a lo Slydini, o a lo Ascanio, con la desgracia de no ser Kaps Slydini ni Ascanio (salvo Kaps, Slydini y Ascanio, claro está). Yo me recuerdo (tras el brutal impacto de la primera vez que ví a Slydini) haciendo todos mis juegos con cargas y descargas al regazo, con gestos y actitudes y miradas Slydinescas, con "mira", con "está hecho", con desplantes y cadencias y ritmos a lo Slydini; pero hecho por quien no era Slydini. Resultado: parodia bufa y triste de su estilo. Solución: a los dos meses decidí hacer toda mi magia de pie. Ya no tuve ese problema. Lo cumplí varios años. Igual con Ascanio: aprendí todos sus juegos que tuvo la generosidad de explicarme, pero que NUNCA presenté. Ensayé algunos, estudié casi todos y reví y admiré todos... pero conseguí no llegar a ser un remedo terrorista del maestro. Nunca decisión tan sabia se mostró tan fructífera.

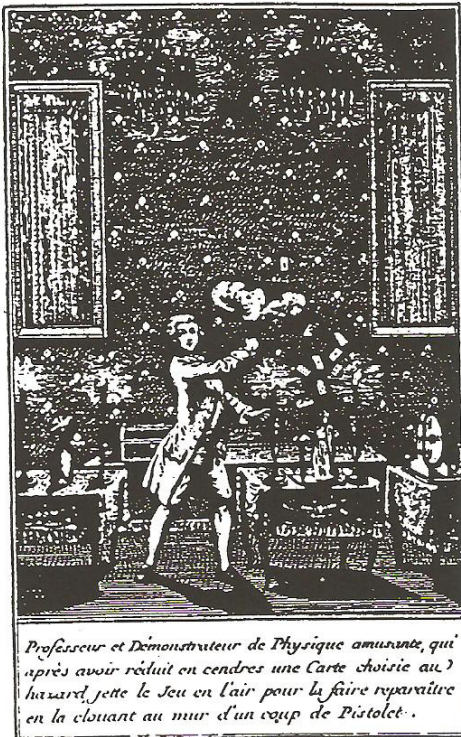
LA MAS ALTA CALIDAD - en los libros están los más excelsos juegos y obras maestra de todos los tiempos. Sólo es necesario saber buscarlos (y hay guías, y hay pistas). Así que también aquí podemos encontrar los mejores de los mejores juegos "guante".

IMPOSIBLE COPIETEO - podemos hacer un juego leído, pero estamos obligados a interpretarlo, vale decir a adaptarlo a nuestra personalidad. Y para suerte nuestra, no se parecerá nunca a como lo hace el autor, porque al escribir es imposible transmitir el estilo, los gestos, los detalles, toda la charla, la entonación, etc., etc.

FACIL DESARROLLO DE NUESTRA PERSONALIDAD MAGICA - elegimos los juegos, buscamos entre miles de ellos, y necesitamos adaptarlos a nuestro estilo de interpretación. Si veo actuar a un mago que no conozco, cómo se nota al momento si es un mago que lee o no!.



FACIL ADAPTACION-VARIACION DE JUEGOS - al leerlos y comprender mejor los porqués, al no re



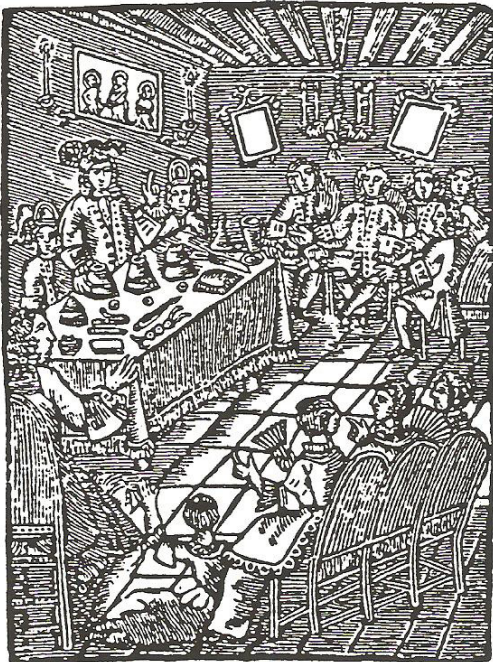
cibir el impacto tan fuerte podemos variarlos y adaptarlos (ojo al exceso, temible siempre, del maniaco cambiarlos y "mejorarlos" antes de estudiarlos, comprenderlos y probarlos). Podemos tener juegos-sastre. Juegos "a la medida".

FACIL CREACION DE RUTINAS Y ACTOS ORIGINALES - la variedad inmensa a nuestro alcance, el ejercicio mental de leer, el estímulo continuo recibido por el enorme bombardeo de ideas y sugerencias, nos permiten crear rutinas, combinar juegos, ligar y crear actos completos. El que lee cuando necesita algo que vaya bien, que case, que engarce... en sus libros y en su memoria hallará una o varias soluciones.

Construir juegos, seleccionar la mejor técnica para ellos (la más apropiada a juego, a nuestras circunstancias y a nuestra personalidad), arrutinar, crear temas de rutinas, de charlas, componer el acto y la sesión mágica, serán tarea fácil y gozosa para el lector habitual.

BASES TEORICA E HISTORICA - Solo en los libros encontrareis explicaciones detalladas de teoría mágica, que seamos capaces de estudiar, comprender y asimilar. Y la utilísima información histórica (cómo eran, qué hacían los maestros de la antigüedad, de qué gustaban los públicos de antes, las mil ideas y sugerencias para hoy y mañana... una de las claves de Dough Henning, vale decir en este particular de Charles Reynolds, su asesor mágico.

INFLAMACION EMOTIVA Y MAGICA - El poder de la palabra, lo que nos hace vibrar las Confidencias de Robert-Houdin, los análisis de Ascanio, lo que nos hace pensar las ideas de Vernon, lo que nos entusiasma de las sutilezas de Anneman, las ingeniosidades de Al Baker y las genialidades de Slydini. Todo ello nos mueve, nos incita, nos impele hacia delante, y, además EL GOZO, el placer de leer, aunque sólo fuera "por leer" y acceder así a la contemplación de todo el ingenio, la maravilla, la creatividad, la belleza expresiva, la técnica



constructiva, la dedicación, el tiempo, las ganas, el genio y el amor puesto en los libros.

Y los libros están escritos en papel y cartón... el mismo material de los naypes!!.

Resumo y termino: el que no lee, hoy, es porque no quiere. Enorme cantidad y calidad de libros en castellano, facilidad de aprender el mínimo indispensable de inglés para entender la magia, lo barato que son los libros españoles, la existencia de los amigos y sus bibliotecas, el invento de la fotocopia,...

Los libros son la memoria y la experiencia transmitidas.

El ideal sería leer mucho, ver mucho y compartir lo leído con otros magos. O sea: gozar, hacer una fiesta de nuestra afición-de dedicación, avanzar y hacer avanzar nuestra magia.

Y no tener miedo al exceso de información, sino en todo caso al incontrolado deseo de poner en práctica todo lo que recibimos, o al descuido no seleccionar y no escoger. Salvo las excepciones citadas en el método 1 de aprendizaje, y un par de ellas más, creo que el leer, leer y leer, (y no solo magia, ¡claro!) nos traerá venturas, goces, comunicaciones, sensaciones y emociones sin par.

Así sea, por los siglos de los siglos.



A. MOLINÉ '83

2. - LOS CLÁSICOS

Vernon. Su magia y su estilo que combinan las exquisitas técnicas digitales de Erdnase, con maravillosas técnicas manuales y corporales, así como las importantísimas técnicas de miradas, charla, etc... Todo ello sin olvidar que al final se encuentra el efecto mágico, al que todo debe llevar. La versión europea está encabezada por el gran Kaps por un lado y la escuela inglesa de Ramsay (sutilezas maravillosas para magos) y Elmsley (el ingenio creativo y el análisis). En realidad todo cartomago del siglo XX ha sido influenciado de una forma u otra, pero siempre con intensidad, por Vernon y su forma de entender la magia.

3. - LOS PROFESIONALES

El efecto es lo fundamental para ellos (y lo es, en verdad) y, sobre todo, la reacción que produce en los espectadores, así como su visibilidad, practicidad, duración no excesiva, claridad, variedad, etc. Importa, y mucho, la personalidad del mago y se utilizan las técnicas necesarias (digitales y no-digitales) realizadas siempre con seguridad y precisión. Allerton, Malini, Sandy, Alfonso, Vaquera y tantos otros llevaron y llevan el arte cartomágico al público y le transmiten con fuerza y pasión las emociones maravillosas que contiene la magia.

4. - LOS CONSTRUCTIVISTAS

Se trata de una tendencia específicamente europea⁽³⁾, cuyos antecedentes serían Robert-Houdin y Hofzinser: la psicología de la construcción de juegos y rutinas y la gramática interna del desarrollo del discurso mágico. Influenciada, sin duda y agradablemente, por la concepción clásica de Vernon; Ascanio y la Escuela Mágica de Madrid son los más claros exponentes de dicha tendencia. Dentro de ella algunos como Carroll, Tamariz y Globbi están fuertemente influenciados por la concepción de "los profesionales" con su predilección por el impacto y la comunicación, y en otros predomina el carácter lírico (y a veces simbólico-esotérico) con especial cuidado en las palabras que se entretajan con las acciones técnicas (Luis García Soutullo encabeza este sub-grupo).

5. - LOS NO-TÉCNICOS

Se agrupan aquí diferentes tendencias que tienen como denominador común el buscar el máximo de simplicidad técnica (a veces: su ausencia).

El sub-grupo de Mentalistas con Anneman y Al Baker a su cabeza buscan el máximo efecto con el mínimo de técnica (y máximo ingenio). El resultado lógico deriva generalmente hacia efectos de tipo mental, de ahí que le denominemos así.

(3) - Argentina como la Europa sudamericana.

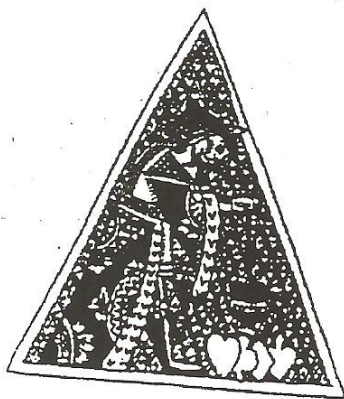
Los Matemáticos gustan de bucear en los sorprendentes resultados que produce la aplicación de las matemáticas a la baraja (que, no olvidemos está formada por un número de cartas, numeradas y subdivididas en grupos y conjuntos específicos, de palos, valores, colores, etc...). Charles Jordan fue el primero y máximo exponente, pero el origen de la matemagia antecede al de la cartomagia técnica (al menos en su expresión escrita). Todos los libros antiguos contienen multitud de efectos carto-matemáticos. Sirven para dotar de nuevos instrumentos a los demás grupos (en cierta medida como ocurre con "los técnicos").

Los de Magia sencilla e ingeniosa forman una tendencia que prima efectos no complejos pero con impacto y que huye de complicaciones técnicas. La "Enciclopedia" de Gravatt y Hugard es su libro bandera y algunas personalidades fuertes como Bannon y sus ingeniosos efectos o Ramón Riobóo y su estilo de buscar el engaño y la ilusión, se destacan actualmente.

6. - OTROS

Claro está que muchos de los nombres del cuadro adjunto comparten los presupuestos estéticos de varias tendencias (los hemos colocado en aquella que, creemos, les caracteriza mejor). Pero es evidente que, como ocurre en todas las artes, cada artista posee su propio y peculiar estilo, y las tendencias son eso: tendencias, no grupos cerrados ni compartimentos estancos, y un mismo artista ha podido, lógicamente, ir pasando por diversos grupos o tendencias a los largo de su evolución.

De todas maneras hay algunos cartomagos de difícil clasificación por lo que los englobamos en un grupo aparte y variopinto, sin apenas conexión entre ellos. Así: Hamman y su magia de historias y pequeños paquetes, Phil Goldstein, el increíble Andrus y sus presupuestos ético-estéticos ("no mentir", "no misdirection"...), Flip y su muy personal bagaje técnico, y el genial René Lavand que aun- que ya nombrado en el grupo de los profesionales merece su doble inclusión por combinar la técnica altísima, la construcción de calidad, la potencia del efecto, el rigor gramatical y su personalísima concepción de una cartomagia literaria característica que le llevan a ser en su actual madurez artística, uno de los máxi- mos exponentes, del bellissimo y emocionante Arte de la Cartomagia.



EFFECTOS DE CARTOMAGIA

Hemos seleccionado 32 como el número de naipes de la baraja de "piquet"

1. Aparición
 - de una carta, o varias (p ej.: ap. De los Ases)
 - de una entre otras
2. Desaparición
 - de una carta sola ("frotando bajo la mano")
 - del centro del paquete ("caníbales", "punto de partida")
 - del centro de la baraja
 - de varias cartas, un paquete
 - desaparición de toda la baraja (bajo el pañuelo, en manos)
3. Viajeras
 - de paquete a paquete (vistas, pensadas, etc.)
 - al bolsillo, una a una (varias)
 - a través de la manga
 - a un lugar lejano (llama a la puerta)
4. Adivinación mental
 - de pensada, de carta elegida, de una , de varias con transmisión a un tercero
5. Adivinación por súper-sentidos
 - tacto: la vista en la punta de los dedos
 - cartas al peso
6. Predicción
 - de una carta, de un orden, de una cantidad (de hechos conectados con las cartas)
7. Coincidencias
 - de 2 cartas, de toda la baraja, de ordenaciones de números-cantidades, "Haga como yo", medio paquete.
8. Animación ("El paqueté encantado", "Una o varias", "Cobra", "Vuelo", "Flotación").
9. Transposición (2 cartas, Ases Rj y Ng, Reset, Líder...)
10. Transformación - 1 carta; Baraja entera, dorsos, tamaño, carta a otro objeto; Pintajes.
11. Historias con toda la baraja (Práctic book; "Pedro") con la Mn, Enos Marx, Hotel de los líos, Gemelos...
12. Localizaciones de una o varias.
Revelaciones: Pistola, cochecito, gafas del abuelo, Cartom...
13. → Multiplicación
 - Inagotable (siempre 6)
 - 11 cartas de Ed Victor
 - Manipulación escénica.
14. → Rota y recompuesta
 - directa recomposición
 - con aparición en naraja, en un cuadro, etc.
 - tiempo atrás
15. → A través del sólido. Penetración.

- a través de la mesa, del estuche, pañuelo, periódico, mantel.
- 16. A distancia (juegos)
 - por teléfono (retroalimentación)
 - Verbimagia (sin retroalimentación)
- 17. Magnetismo y equilibrio
 - adherencia a la mano de toda la baraja
 - equilibrio de Bloom
- 18. Cartas vueltas
 - se vuelve una
 - se vuelven muchas
 - mitad y mitad: el Revoltijo.
- 19. Exhibición de juego
 - con explicación (real /o sin ella).
- 20. Ordenación milagrosa: Palos, colores,
- 21. Deletreos
- 22. Topológicos: "Card Warp", "Star Gate", "Immaculate Connection"
- 23. Hipnosis, alucinación: "Hallucination", "Hipnosis"
- 24. Sandwich: Carta cazada entre dos cara arriba.
Collectors, etc.
- 25. Reunión: Asamblea Real, tipo matrix, dentro de la baraja (4 ases o cartas separadas)
- 26. Súper Poderes: Memorización, fuerza,
- 27. Florituras
- 28. Gags con cartas sin efecto mágico (o casi nulo)
- 29. Curiosidades Matemáticas con cartas (Cuadrados)
- 30. Baraja Mágica: Calculadora, Computadora)
- 31. Juegos con estuche
- 32. Cartas y monedas: Anavición, Reacción.

JUEGOS PRINCIPALES DE CARTOMAGIA

(Selección de 32 solamente)

1. Ascendentes
2. Ambiciosa
3. Fuera de este mundo
- 4. Los 4 Ases —
5. Carta hogareña (bolsillo)
6. Triunfo
7. Siempre 6
8. Carta al número
9. Monte de tres cartas
10. En todas partes y en ninguna
11. Baraja proteica o maravillosa (R. Howard, H. H. H. H.)
- 12. Cambio de color de la baraja
13. Caníbales
14. Agua y aceite
15. Carta a la cartera
16. El reloj
17. Paquete sólido
18. Cartas comodines (Wild card)
- 19. Carta al techo
20. Carta apuñalada
21. Baraja imaginaria
22. Nudistas
23. Entre las palmas
24. Todo dorsos
25. Todas del mismo número (Magician makes good)
26. Cartomagia
27. Unshuffled... y variantes
28. Carta general
29. Cartas viajeras (3 cartas de paquete a paquete)
30. El juego de Partagás (Dumberry delusion en inglés)
- 31. Travellers (4 ases & 4 bolsillos diferentes)
32. Cortando los Ases (Vernon)

3 PENSAMIENTOS SOBRE MAGIA.

por Juan Tamariz.

MAGIA Y OBJETOS.

La Magia como amor a los objetos. No cosificar a los humanos y sus relaciones, sino humanizar los objetos y sus relaciones. ("Teoría de los Monitos"). Tratar a los objetos como si nos pudieran oír, obedecer, responder; cartas, aros, bolas... Recordad a Frakson: "A ver, carta bonita, sube... sube... muy bien... así..." "Ven aquí, cigarrito, ven... vamos..." Y sentirlo. ANIMAR A LOS OBJETOS (dotarlos de alma).

¿QUIEN DOMINA EN LA RELACION MAGICA?.

Si domina el espectador sobre el mago no hay fascinación. No hay misterio. Y si domina el mago sobre el espectador puede haber misterio pero, probablemente, también resentimiento, ganas de sacudirse el engaño-dominio.

Pero si domina la MAGIA sobre mago y espectador, ambos quedan cogidos por esa RELACION MAGICA, ambos dentro dentro del misterio. Tan sólo son ahora, el oficiante y los receptores (cocrebrantes). La verdadera magia producirá semejantes (no idénticas) emociones y sentimientos en mago y público.

MAGIA Y JUEGO.

Juguemos al rescate, al escondite inglés, a las prendas. (El mago hace de "Madre"). ¿Juego peligroso?. ¿Juegos prohibidos?. ¿Juegos desequilibrantes?.

No. Sólo juego, juego, juego.

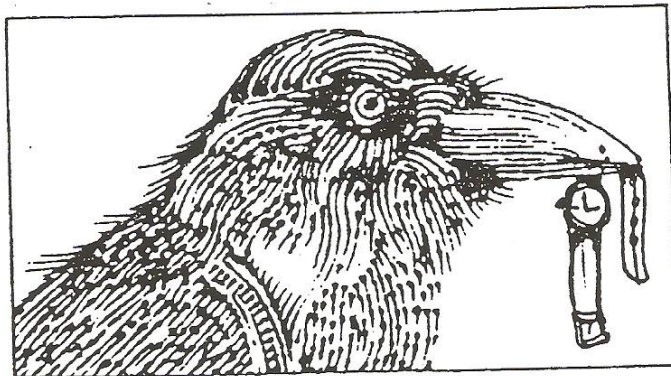
Pasarlo bien. Gozar. Juntos.

Jugar juntos. No uno contra otros. Uno con otros.

Círculo. Pista de Circo. Sesión de cerca rodeado.

Jugar todos.

¿Jugamos a magiar?.



Sobre la "Pregunta obnubilante"

por Juan Tamariz

Elm - Mayo-99

Arturo hablaba de la "pregunta obnubilante". Se trataba de una pregunta que, como recordaréis, se dirigía a los espectadores para provocar confusión en su mente y desviar la atención del movimiento tramposo que se realizaba justo en ese momento.

Recuerdo que su ejemplo más clásico fue la "*¿Cree usted en milagritos?*" que Arturo realizaba para cubrir la descarga de los trocitos de carta, en su versión de «La carta rota de Marlo y Le Paul».

Pensando en esta idea y aplicándola a lo largo de varios años, fui llegando a algunos análisis y precisiones que, por si os pueden ser útiles, paso a describir.

Creo que existen cuatro clases de preguntas desviadoras de atención.

Una clase es la que se realiza durante la ejecución del pase tramposo a cubrir. Los espectadores atienden a la pregunta que se les dirige (una pregunta implica que tenemos que pensar y responder). Y esa atención a la pregunta divide la atención. No desvía totalmente la atención del pase, porque el pase no lo necesita. El ejemplo antes señalado es de esta clase. La descarga de los trocitos es invisible aunque se mire (descarga en el regazo apoyando la mano, con la baraja, en el borde de la mesa. Por eso la pregunta es, cuando acabada de formular, de poco interés para el espectador. No siente la necesidad de pensar o responder, ni tan siquiera mentalmente a la pregunta, que además Arturo minimizaba consciente y voluntariamente con el diminutivo "milagritos". Otra cosa sería preguntar si creen en "milagros", por las implicaciones religiosas y psicológicas que conlleva una respuesta en uno u otro sentido. Pero el "milagritos" quita interés, es casi un formulismo y así el espectador, pasados los escasísimos segundos que tarda en escuchar completa la pregunta, se desentiende de ella... pero ya es tarde: el mago ya descargó los trocitos al regazo y avanzó cuerpo y mano hacia el centro de la mesa. Su dividida atención no ha grabado bien ni observado con cuidado y mente analítica el gesto de "mano al borde de la mesa". No le ha extrañado, ni se ha preguntado el porqué de ese gesto. No puede, por tanto, extrañarse, sospechar ni, luego, evocar el gesto.

Además existe otro elemento que ayuda a quitar interés a la pregunta ya desde el comienzo de la misma. Es el hecho de referirse en concreto a un espectador ("*¿cree usted...?*") lo que hace que los demás espectadores no se sientan

implicados en la pregunta. Se trata, pues, de una pregunta que ayuda sobre todo al mago ya que justifica la pausa de descanso que realiza mientras la formula. Claro está que así, y sólo así, cumple su función de dividir ligeramente la atención del espectador, sin desviarla, ni con más fuerza de la necesaria, ni durante más tiempo del conveniente (una más fuerte en ese momento de la rutina podría tener consecuencias negativas: "Me descuidé, me distrajo, quizá hizo algo mientras tanto, ...". El objetivo pretendido por Arturo está rigurosa y totalmente conseguido.

Pero existe una segunda clase de preguntas para cubrir un movimiento tramposo. Pensemos en un empalme de varias cartas de arriba. La primera clase de preguntas (ya comentada) no es, creo, suficiente para cubrir un pase así. Se necesita mayor desviación de la atención. Podríamos empezar por ampliar el sujeto de la interrogante. Decir "¿creéis?" o "¿sabéis?" en vez de "¿cree usted?" Así todos los espectadores se sienten concernidos por la pregunta y escuchan con mayor atención. Después habrá que potenciar la idea de que deben responder (y por tanto pensar, si quiera sea un poco, en la pregunta y, sobre todo, en la respuesta). Supongamos que preguntamos: "¿Sabéis en cuantos trozos he roto la carta?" Obviamente los espectadores inmediatamente, sin reflexionar, recuerdan que (en ese juego es muy evidente) se rompió en cuatro trozos. Así que inmediatamente se responden (o responden en voz alta) "cuatro". Pero es claro que, en este caso, la división de la atención es más fuerte y dura más: desde el mismo comienzo de la pregunta "¿sabéis, hasta algo después: tras el "cuatro". La misdirection es, pues, mayor, y el gesto del empalme de cartas de arriba ha sido menos observado, analizado y grabado. Así que hay menos capacidad de evocarlos posteriormente.

Una tercera clase sería aquella en la que la pregunta del mago hace pensar y reflexionar al espectador. En el juego de tres treses que se transforman en tres sietes y, finalmente, en una sola carta (el 10), hay que realizar una delicada (aunque magnífica) descarga al regazo (original del francés J. G. Pagés). El problema aquí no reside tanto en el momento de la descarga (bien realizada es totalmente invisible) como en que al revelarse el hecho de que sólo hay una carta en vez de tres, (lo que se produce inmediatamente después de la descarga), los espectadores busquen en su memoria un gesto que los lleve a saber "donde se fueron las cartas". Si han grabado bien el hecho de que manos y cartas se han acercado al borde de la mesa, pueden ahora evocarlos fácilmente y, cuando menos, sospechar algo. Por eso conviene en ese caso que se **desvíe** su atención (y no sólo que se **divida**). Pero ha de ser una desviación mental, no física, de la atención, pues ésta última (física) les podría hacer sospechar a los espectadores. Aquí es donde viene bien una pregunta que les haga pensar y reflexionar. Yo utilizo esta frase: "Entonces los treses, que son sietes ahora, ¿podéis decirme cuánto suman exactamente?"

Los espectadores tienen que dilucidar primero, a qué sumandos se refiere el mago: "¿los tres treses?, ¿los sietes?, ¿los treses y sietes?" Dudan, vacilan y, generalmente, deciden que se trata de los tres sietes que se están mostrando durante la pregunta y recurren a su tabla memorizada de aritmética: "tres por siete, veintiuna", y responden así: "veintiuna".

Pero, claro, la ambigüedad voluntaria de la pregunta y la reflexión (si quiera breve) para la respuesta, le ha hecho perder la posibilidad de grabar el gesto de "cartas junto al borde de la mesa". Cuando vuelve a atender a las cartas y manos, a fijarse en ellas, ya están en el centro de la mesa, empujadas por el movimiento hacia delante del cuerpo. (Haría falta ahora un ligero "paréntesis de olvido" antes de mostrar la carta única, el 10, pero esa es otra historia).

Y la cuarta y última clase de preguntas es aquella que tiene como objetivo una ^{misil-rechazo} más física, que los espectadores aparten la vista de las cartas. Eso ocurre, por ejemplo, en los enfiles o en el método de "debexar" las ^{veintiseis} cartas rojas para separarlas de las negras. El ideal es que los espectadores distraigan su mente y también su mirada. Si releéis mi artículo titulado "DEBEX.. DESLIZAMIENTO BAJO EXTENSIÓN, DE HOFZINSER", (Circular nº 241, enero 1999, pags. 31/32), encontraréis una utilización clarísima y muy práctica de esta poderosa arma. Son preguntas absurdas y surrealistas en apariencia: "¿Fuiste tú o no?"... "Pensad una carta que no sea".... Obviamente luego se explican y son entendidas por los confundidos espectadores: "No fuiste tú a quien hice el juego anterior ¿verdad?"... "una carta que no sea la misma de antes, quiero decir"... Pero ya el efecto de las preguntas ha tenido lugar, han mirado al espectador señalado, han mirado al mago para entender de qué habla, se han mirado entre sí para tratar de ver si los demás entienden algo (es que ellos se han vuelto locos). La duración de la misdirection es larga en tiempo y potentísima en efecto, y eso nos permite la no fácil tarea de "debexar" veintiseis cartas sin que los espectadores vean, ni tan siquiera sospechen, trampa alguna. (Te aconsejo la relectura del artículo citado). (También en mi libro sobre la Mnemónica)

Estas preguntas sí son, creo, realmente "obnubilantes". Nos falta Arturo para buscar nombres a las otras tres clases de preguntas:

"¿confundientes?" ^{¿confusa?}

"¿distrayentes?"

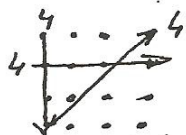
"¿despistantes?"

Tu turno.

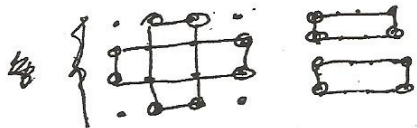


CALCULISMO

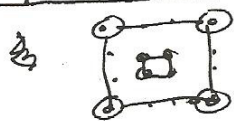
0	1	12	7
11	8	11	2
5	10	3	42
4	11	6	9



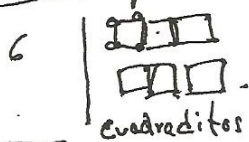
12 { 4 Horizontales
4 Verticales
4 Diagonales



4 Rectángulos (2x2)

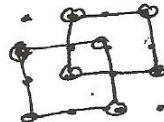
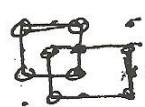


2 Cuadrados Esquinos

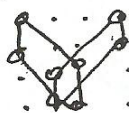


Cuadraditos

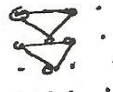
Total **24**



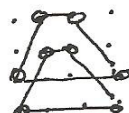
4 Cuadrados



4 Row Squ



5 Triangul



4 Trapecu

TOTAL ABSOLUTO
40

16 total

CALENDARIO PERPETUO

Mét. mnemotécnico

76 → 5
80
84

88
92
96

2000 = 2000

Ante del 76:
Suma 30 - 2
Suma 60 - 4
Suma 90 - 6

MESES

Enezo - 0 Agosto - 2
Febrero - 3 Septiembre - 5
MARZO - 3 OCTUBRO - 0
Abril - 6 Noviembre - 3
MAYO - 1 Diciembre - 5
JUNIO - 4
JULIO - 6

(P. W. CIVRO)

1 = Domingo
2 = Lunes
3 = Martes
4 = Miércoles
5 = Jueves
6 = Viernes
7 = 0 = Sábado

050

Bisietas (76, 80, 88, 92, 2000)
Enero
Febrero
un día menos de
que salga

Bisietas
1900: 1
par: 0, 4, 8
impar: 2, 6

LISTA AÑOS

76: 5
77: 6
78: 0
79: 1
80: 3
81: 4
82: 5
83: 6
84: 14
85: 2
86: 3

88: 88
89: 0
90: 1
91: 2
92: 14
93: 5
94: 6
95: 0
96: 36
97: 3
98: 4
99: 5

2000: 0
2001: 1
2002: 2
2003: 3
2004: 5
2005: 6
2006: 0
2007: 1
2008: 3
2009: 4
2010: 5

Sumar: Dígito AÑO + MES + 0 i A del Mes.
Reduciendo siempre al resto de 7, 14, 21, 28. (multiplica)

Juan Tamariz
19. Enero - 05

