

*Telefónica*

FUNDACIÓN

# HOUDINI

Las leyes del asombro



# HOUDINI



Guía Práctica\_

Comparte este ebook:



# Guía Práctica

## HOUDINI. Las leyes del asombro..

# Contenido

01. ANTES DE VENIR	4
02. LA EXPOSICIÓN	5
03. ÁMBITOS EXPOSITIVOS	7
04. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES	22
Niños: 3 a 6 años	22
Niños: 6 a 12 años	23
Jóvenes: 12 a 17 años	25
Adultos	26
05. OTROS RECURSOS	27

# 01. ANTES DE VENIR

Esta guía está dirigida a todas las personas interesadas en profundizar y conocer un poco más la exposición *Houdini, las leyes del asombro*.

Con este documento hemos planteado diversas cuestiones, ideado recorridos y proponemos actividades para poder realizar antes o después de tu visita, por lo que se convierte en una herramienta didáctica tanto para familias, jóvenes, docentes o público general.

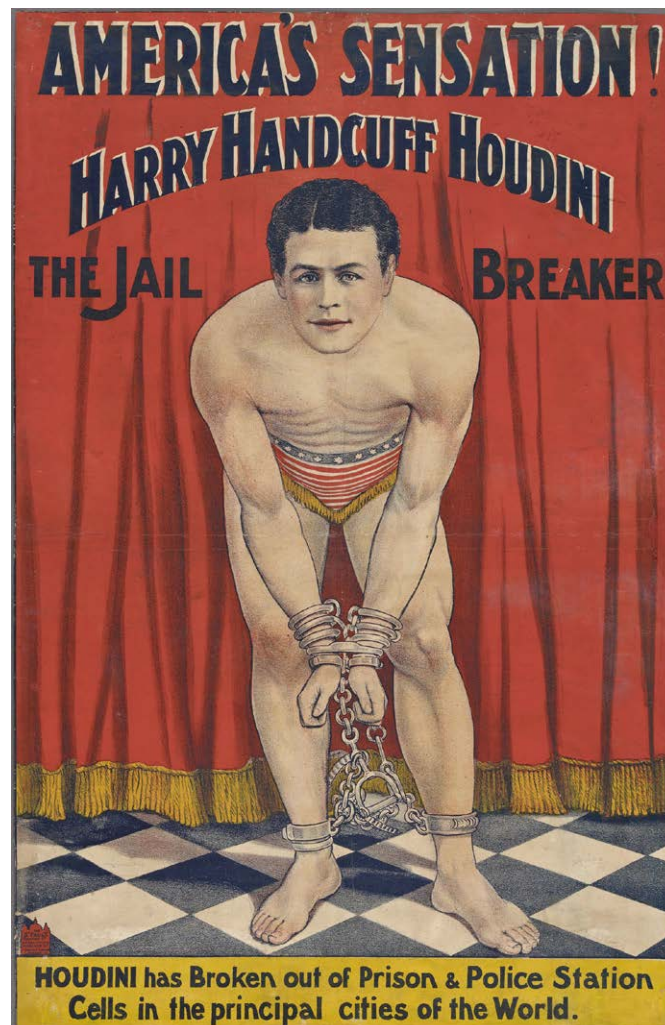
Antes de entrar en la exposición te invitamos a reflexionar acerca de las siguientes cuestiones y esperamos que, tras la visita, puedas completar esta información:



- ¿Qué conoces de Harry Houdini?
- Cuando piensas en MAGIA... ¿qué te viene a la cabeza? ¿crees que es un espectáculo visual y efectista o hay algo más que lo haga especial?
- ¿Crees que la magia tiene relación directa con la ciencia?
- ¿Consideras a Houdini un artista?

Ahora vamos a adentrarnos en la exposición y disfrutar de nuestras reflexiones de manera mucho más visual y didáctica.

## 02. LA EXPOSICIÓN



La exposición *Houdini, las leyes del asombro*, nos acerca, a través de diferentes ámbitos, a la figura de Harry Houdini, considerado uno de los más célebres ilusionistas del mundo. Figura clave en la historia de la magia moderna se inició en barracas de feria, pasando por circos y teatros, convirtiéndose finalmente en un genio del espectáculo de masas.

Houdini vivió en una época entre dos siglos, repleta de contradicciones, eran días en los que se pasaba de la superstición y la convivencia natural con el más allá, a la incredulidad más absoluta. La decepción tras la Primera Guerra Mundial propició el auge del espiritismo, brujería, etc. En este sentido, hay que señalar que Houdini se dedicó toda su vida a desenmascarar a todos aquellos que defendían la existencia de un mundo ultraterrenal, como por ejemplo su amigo, el escritor Arthur Conan Doyle.

En esta muestra se invita al visitante a dejarse llevar por esta ciencia que se basa en el asombro, la sorpresa y en la capacidad de creer en algo inexplicable.

VÍDEO



Los comisarios nos introducen en la exposición  
<https://www.youtube.com/watch?v=XtiEMeZUxbM>

## 03. ÁMBITOS EXPOSITIVOS

Seis son los ámbitos expositivos que te invitamos a recorrer en esta muestra, en los que iremos conociendo a nuestro mago protagonista.

### EL GRAN HOUDINI

Cuando nos preguntan por uno de los más grandes magos de la historia, rápidamente nos viene a la cabeza un nombre... Harry Houdini, nacido en 1874 en Budapest y cuyo verdadero nombre era Erik Weisz. Desde muy pequeño ayudaba en la economía familiar con pequeños trabajos que compaginaba con el estudio de la magia. Su hermano Theo compartía su fascinación por la magia y además de ayudarlo en ocasiones, emprendió una carrera como el "mago Hardeen".

#### ¿Sabías que...?

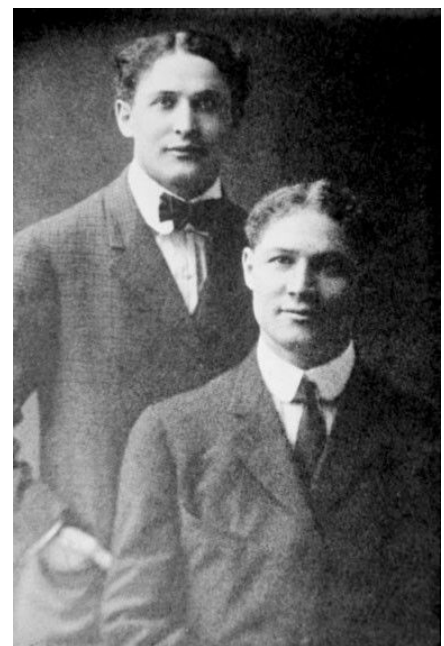
Su familia le llamaba cariñosamente "Ehrie" que a los americanos les sonaba parecido a Harry (relacionado con un predecesor suyo se llamaba Harry Kellar), el apellido lo tomó prestado del gran mago francés Robert Houdin, al que admiraba, y le añadió una i. Había nacido Harry Houdini.

Cuando falleció su padre en 1892 comenzó su etapa de viajes y trabajos en espectáculos ambulantes. En uno de ellos conoció a la que se convertiría en su mujer y compañera de toda la vida, Beatrice Rahner.

*"Bess es mi amuleto,  
mi vida solo despegó después  
de que me casara con ella"*

Con el tiempo comenzó a hacerse conocido gracias a lo que se conoce como escapismo, técnica que le llevó a la fama y el éxito.

Desde el principio Houdini fue un hombre que perseguía la fama, convirtiéndolo en un punto importante en su carrera con el fin de hacerse personaje público. Llegó a ser nombrado socialmente como el *héroe americano*,



Los hermanos Houdini



Harry Houdini y Bess, su esposa

fama que controló bien debido a su humildad y a ser un personaje familiar y cariñoso entre otros aspectos.

Pero hacerse un hombre conocido no era el único propósito que buscaba Houdini. La adrenalina que le proporcionaban sus números unidos a la velocidad y el riesgo también eran algunos de los motivos principales.

A pesar de todo se consideraba un hombre cabal que defendía el raciocinio y la ciencia. Explicaba siempre que sus espectáculos eran puro talento unido a la habilidad y la práctica, nada relacionado con lo paranormal, actividad contra la que luchaba continuamente.

### 1- ¡PASEN Y VEAN!

En este ámbito nos detendremos un poco más en la historia de la magia. En España, *Engaños a Ojos vista*, impreso en 1733, es considerado como el texto inaugural de los estudios sobre magia y prestidigitación. Se trataba de unos escritos sobre juegos de manos que fueron recopilados por el grabador de la corte francesa Pablo Minguet.

Este era el único libro de ilusionismo autorizado por el Rey y no censurado en España, lo que lo hace aún más interesante, ya que en esta época la magia estaba muy unida a lo oculto y a los espectáculos transitorios, lo que a su vez estaba mal visto socialmente.

Houdini se inició en los llamados *Museos de 10 centavos*, una buena opción de entretenimiento para las clases menos favorecidas. Su número más conocido era **Metamorfosis**.

#### ¿Sabías que...?

*Metamorfosis* fue un número estrella que los hermanos Houdini realizaban en circos ambulantes. Harry era atado, introducido en un saco y encerrado en un baúl, sobre el que se subía su hermano Theo que daba dos palmadas y a la tercera desaparecía y en su lugar se veía a Houdini liberado mientras en el baúl cerrado se encontraba Theo maniatado y con los candados intactos.

Este número le acompañó toda su carrera y lo perfeccionó con la ayuda de su esposa Bess.



En este ambiente Houdini aprendió mucho de sus compañeros, por ejemplo, un contorsionista le enseñó que no era necesario dislocar las articulaciones para retorcerlas, de un artista japonés aprendió a tragar cosas y luego regurgitarlas, etc.

Houdini comenzó a hacer uso de las esposas, haciéndose muy popular porque introducía varias y distintas esposas de doble o triple cerradura. Se hacía llamar el "rey de las esposas".

Pero con el tiempo Houdini se desligó de los circos ambulantes y teatros para especializarse en lo que se conocía como "magia escénica" y magia moderna.

Si hablamos de magia moderna (teatro, ciencia y tecnología) tenemos que hacer mención ineludiblemente a Robert-Houdin. A él se debe la vinculación de la magia con la ciencia, abandonando todo lo espiritual y místico, así como la introducción de diferentes ingenios mecánicos y juegos visuales en sus funciones. También revolucionó el panorama por su elegante apariencia.

### ¿Sabías que...?

Las palabras de Robert-Houdin "No soy un mago, soy un actor interpretando a un mago" acompañaron a Harry Houdini durante toda su vida profesional como mago.

### ¿Sabías que...?

En 1932 el cineasta americano Tod Browning llevó al cine la película *Freaks* (La parada de los monstruos) que retrata la vida cotidiana de estos museos de 10 centavos y los *freak shows*, espectáculos de bichos raros.

Este tipo de espectáculo se prohibió a mediados del siglo XX gracias a los principios formulados en la Declaración de Derechos Humanos (1948)

Otro de los magos que más influyó en Houdini fue Harry Kellar, Conocido por sus números de levitación, por el sorprendente truco de decapitarse a sí mismo o hacer desaparecer objetos. Kellar se consideró uno de los primeros magos americanos famosos. Cuando Kellar se retiró del mundo de la magia y el espectáculo conoció a Houdini, manteniendo desde entonces una relación cercana con él.

Estos avances dan paso a la edad de oro de la magia, cada vez nace más competencia en el sector, y es necesario usar uno de los mejores trucos, ser el mejor o al menos el más conocido. Se abre para Houdini una oportunidad importante para hacerse un hueco en la historia de la magia y del ilusionismo.



Harry Houdini junto a Kellar

## VÍDEO



El reloj misterioso de Houdini

<https://youtu.be/YGcHCmlxcEk>

### 2 - CITIUS, ALTIUS, FORTIUS (Más rápido, más alto, más fuerte)



El título de este ámbito fue el lema pronunciado por el barón Pierre de Coubertin, en la inauguración de los Juegos Olímpicos de Atenas en 1896, que inspiraría a muchos atletas en entrenamiento no solo físico sino también mental.

Houdini compartía esta filosofía que, junto con su esfuerzo y ganas de superación, le llevaron a practicar mucho deporte a lo largo de toda su vida, destacando en disciplinas como el atletismo, boxeo y natación llegando incluso a conseguir medallas en diferentes competiciones.

Sus prácticas y horas de entrenamiento hicieron posible también que Houdini fuese capaz de soportar el dolor de una manera realmente impresionante, lo que aprovechó para utilizarlo a su favor y hacer que formase parte del espectáculo, sorprender al público con esto era uno de los objetivos.

*“La magia es como el deporte, es necesario practicar y mucho”*

A finales del siglo XIX se empezó a considerar un valor la práctica de un deporte y tener buena forma física. De ahí la aparición de los gimnasios modernos. Hay que destacar al respecto que a la vez que evolucionaban las máquinas para ejercitar el cuerpo, la higiene y el ejercicio físico se convirtieron en fundamentales en la educación de los jóvenes, pasando el deporte a formar parte del currículum académico.

En esta exposición podremos ver algunos de los aparatos más sofisticados de la época, como los aparatos originales prestados por la colección de I.N.E.F.



Aparatos para entrenamiento físico, 1890. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF). Universidad Politécnica de Madrid

## VÍDEO



Los gimnasios en el S. XIX  
<https://youtu.be/OiXBUKaDtGk>



1925. El campeón de los pesos pesados Jack Dempsey dándole un puñetazo a Houdini, que a su vez está siendo sujeto por Benny Leonard (campeón de peso pluma).

### 3 - ESCAPE

El escapismo se considera un tipo de ilusionismo, pero no todo funciona en relación a la ilusión o a los trucos, también tiene mucho que ver la parte más física y psíquica del propio escapista.

Houdini destacó y obtuvo su mayor éxito con su trabajo de escapista, su práctica más mediática. Houdini supo popularizar el arte del escape y convertirse en una estrella. Parte de este éxito se debe a que ofrecía al público grandes dosis de riesgo y peligro, para ello no dudaba en complicar sus números con el uso de camisa de fuerza, cadenas, cajas y cajones.

#### ¿Sabías que...?

Houdini incorporó la camisa de fuerza en sus números cuando las esposas, cadenas y cuerdas ya no le suponían ningún reto.

En 1896 visitó un manicomio y quedó impactado de la imagen de algunos pacientes removiendo sus camisas.

Estamos hablando de un momento histórico en el que el Nuevo Mundo es idealizado por la sociedad estadounidense como un lugar repleto de posibilidades y perfecto para cumplir sueños. Houdini, que pertenecía a una familia de inmigrantes, tenía el sueño de escapar, de liberarse de todo y lo conseguía, contando con la empatía del público.



El Vodevil comenzó su andadura de la mano del productor neoyorquino Tony Pastor, como una opción de entretenimiento de nivel para la clase media americana. Se convirtió en una magnífica plataforma para la magia y Houdini explotó este formato convirtiéndose en un mago que cobraba 60 dólares semanales con incrementos graduales a lo largo de la temporada.

Houdini era un mago del escape y del marketing, en cada ciudad a la que viajaba, desafiaba al público y a los cuerpos de seguridad de la ciudad, invitándoles a que fuesen ellos los que le atasen con sus esposas o nudos, para después salir airoso y liberarse a pesar de las diferentes y complicadas maneras al que el público le sometía.

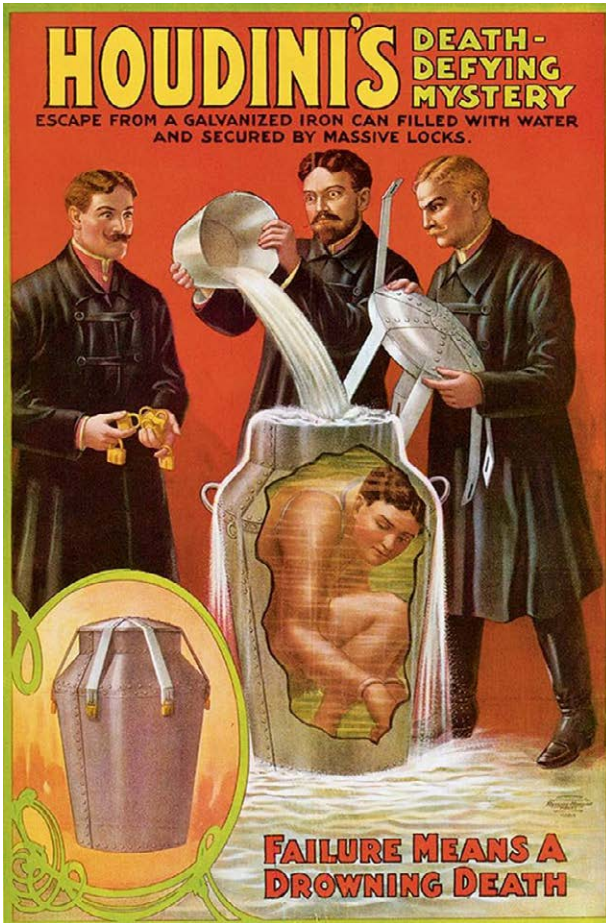


*Caja en la que Houdini se sumergía para realizar uno de sus espectáculos de escapismo.*

Para captar la atención del público y de la prensa, realizó su famoso salto del puente en 1907, en el que esposado y encadenado saltó al agua desde lo alto y posteriormente salió a la superficie.

A Houdini le salieron muchos competidores y él se dedicó a desbancar a algunos de ellos. Este es el caso de Rahman Bey, que se sumergía en agua metido en un ataúd durante una hora. Houdini superó la hazaña aguantando 30 minutos más. Ésta hora y media era fruto de un severo entrenamiento físico y mental, cuando salió del agua su estado era muy débil.

### FAILURE MEANS A DROWNING DEATH



Es en los primeros años del siglo XX cuando Houdini comenzó a experimentar nuevos números trabajando con el agua, lo que proporcionaba más emoción a sus números, puesto que un fallo significaría una terrible muerte por ahogamiento.

Uno de los primeros y más conocidos trucos era el de *El bidón de leche*, en el que el propio Houdini se metía esposado en un bidón en el que apenas cabía, una vez dentro llenaban de agua el resto y sellaban el recipiente. Para hacer partícipe al público de éste espectáculo, en el escenario había un reloj y Houdini invitaba a los que allí se hallaban a contener la respiración al menos 30 segundos de los tan solo tres minutos que él tardaba en salir liberado.

Se dice que Houdini se veía cada vez más obligado a diseñar números más y más complejos, en los que se jugase la vida

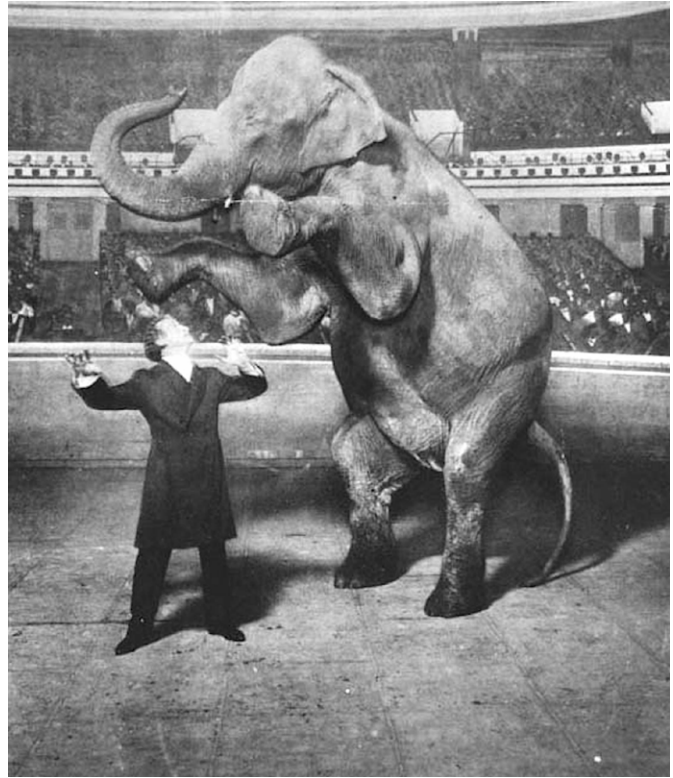
llegando a límites muy extremos. Esta necesidad le surgió a partir de una de las giras que hizo por Europa, en la que se dio cuenta de la cantidad de seguidores que tenía y las personas que intentaban retarle, por lo que sus espectáculos debían ser cada vez más asombrosos.



## 4 - LO QUE CREEN TUS OJOS

Uno de los mayores trucos de Houdini fue trabajar con la ilusión óptica y la percepción de la realidad. La ilusión óptica es el fenómeno que nos conduce a la percepción errónea del color, forma, dimensiones o posición de un objeto o motivo. De esta manera Houdini consiguió hacer aparecer o desaparecer objetos y seres asombrosamente, dando lugar a un espectáculo realmente llamativo.

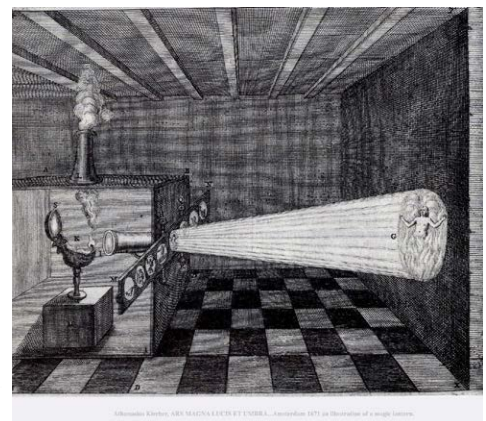
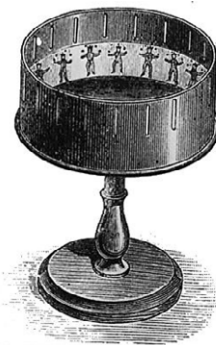
Los estudios científicos con relación a la percepción visual forman parte de los espectáculos de todos los artistas ilusionistas, pero además, a partir del Renacimiento (siglos XV y XVI) se empiezan a desarrollar en profundidad y gran parte de dichos estudios fueron llevados a cabo por los propios magos.



Houdini en el espectáculo en el que hizo desaparecer un elefante mediante una ilusión óptica.

### ¿Sabías que...?

Algunos de los primeros objetos que utilizaban la ilusión óptica fueron concebidos en un principio como juguete o aparato mágico para causar asombro, como la linterna mágica o el zoótropo, que posteriormente se utilizaron para la industria del cine, siendo éstos aparatos un gran principio para el que ahora se considera el séptimo arte.



Imágenes descriptivas de un zoótropo y una linterna mágica.

### 5 - LA GRAN ILUSIÓN

En este ámbito hablaremos de la importancia de uno de los mayores “trucos” de Houdini, se trata de la promoción y difusión de su imagen como ilusionista y de sus espectáculos como tal. Estas promociones se desarrollaban principalmente en formato de cartel como presentación de sus espectáculos pero también con apariciones en prensa y en el mundo del cine, sin esquivar por supuesto la publicación de sus artículos relacionados con espiritismo y magia.



#### ¿Sabías que...?

Utilizaba palabras en sus publicaciones que habitualmente el público no estaba habituado a leer en anuncios y promociones. Esto lo hacía como método para captar la atención del lector, que al ver palabras como tortura o mutilación quedaban impresionados adquiriendo una sensación de morbo que les atrapaba para seguir leyendo o querer acudir al evento.

Uno de los elementos más llamativos para la captura de público asombrado era la aparición del propio ilusionista desnudo en casi todas sus fotografías y promocionales. No era poco habitual ver en fotografías o publicaciones gente sin ropa sino que además Houdini lo pensó desde el principio con un fin, demostrar que no escondía nada entre sus ropajes.

De joven a Houdini le asaltó una nueva pasión que preservó durante el resto de sus días, se trataba de la literatura. Esta práctica empezó con la colección de libros relacionados con la magia y posteriormente con la elaboración de libros propios como escritor.

Como **escritor**, en 1906 publicó su primer libro: *The right way to do wrong*, en el que contaba y desvelaba los trucos llevados a cabo por los delincuentes de la época.

En 1908 una publicación nueva traducida como *El desenmascaramiento* de Robert-Houdin hace que muchos otros magos e ilusionistas se enfaden con Houdini por haber escrito un libro como este. Éste es el segundo de varios de los escritos que Houdini nos dejó, contando sin duda con artículos publicados en relación al espiritismo, temática contra la que estuvo escribiendo y hablando mucho tiempo, sosteniendo que consistía en un fraude.

En cuanto al **cine**, apareció en pantalla por primera vez en 1901 como actor, fundó su propia productora con la que llegó a protagonizar cuatro películas y una mini serie que destacó no solo por la temática atrevida con la que trabajaban sino también porque aparecía un robot (*The automatón*) cosa que el público aun no conocía.

### ¿Sabías que...?

Para documentarse correctamente a la hora de escribir su primer libro *The right to do wrong*, se puso en contacto con verdaderos presos, teniendo que pedir los permisos pertinentes para charlar con los reclusos y que les contasen sus hazañas. Además este libro fue prohibido por la censura en multitud de países.

Puede decirse que Houdini se sintió a gusto en el mundo del cine, de hecho lo disfrutó llegando a aprovecharse de los personajes tan mediáticos que conocía, utilizando sus apariciones junto a ellos como promoción para sus espectáculos.



Harry Houdini junto a Charles Chaplin..

## 6. EL CÓDIGO HOUDINI

Respecto al espiritismo y su auge tras la Primera Guerra Mundial destacamos dos casos: Houdini contra Conan Doyle y Houdini contra Argamasilla.

### ¿Sabías que...?

Las fotos realizadas con doble exposición fueron un bien para las familias de los fallecidos en la 1ª Guerra Mundial, quienes se aferraban a ellas para mitigar su dolor pensando que existía un más allá y que esa foto era la prueba de ello. Pero Houdini también desenmascaró este fraude, realizando él mismo una fotografía con esta técnica y dejando ver que no hacía falta ser médium para hacer falso espiritismo..

El espiritismo se describe como la creencia en la inmortalidad del alma, y la capacidad de comunicarse con personas fallecidas mediante una persona intermediaria llamada médium. Esta creencia existe desde el antiguo Egipto, pero su práctica se conoce desde aproximadamente mediados del siglo XIX. En Estados Unidos se convirtió en una práctica tan atractiva que incluso la esposa de Abraham Lincoln organizó numerosas sesiones con el fin de contactar con sus hijos.

Houdini y **Conan Doyle** se conocieron en torno a los años 20 tras un encuentro en Londres. Dado el empeño de Houdini por desenmascarar a los médiums, Lady Doyle le propuso comunicarse con la madre de Harry la misma noche que se cumplían nueve años de su muerte.

El mago acudió a este encuentro, y tras momentos críticos, Houdini decidió hacerle una pregunta a la que se suponía que era su madre.

Doyle contestó a esta persona en inglés, idioma que la madre de Harry Houdini no hablaba, por lo que el escapista enfureció hasta el punto de enemistarse con la familia Doyle por haber intentado engañarle.

Por otro lado, Joaquín María **Argamasilla** decía poseer visión con Rayos X, siendo capaz de ver lo que había dentro de cajas metálicas, llegando incluso a poder leer mensajes o pequeños detalles que se encontraban encerrados dentro de dichas cajas.



Harry Houdini junto con Argamasilla

En España, Argamasilla se convirtió en un personaje muy conocido que consiguió atraer la atención de Valle Inclán, quién defendía los poderes del mago. Cuando Argamasilla llegó a E.E.U.U. en el *New York Times* del 7 de mayo de 1924 se podía leer:

*Ha venido a este país a convencer a los científicos de que puede ver a través del oro, la plata, el cobre y otros metales (...)*".

Houdini, tras ver los espectáculos de Argamasilla en varias ocasiones, empezó a sospechar de técnicas no tan raras en el mundo de la magia, como vendajes para los ojos por los que se podía ver, trucos con reflejos y otros relacionados con la distracción del público. Harry Houdini se propuso desacreditarle tirando por tierra varios de los trucos que Argamasilla usaba en sus números, consiguiéndolo y provocando que el joven poseedor de Rayos X tuviese que desaparecer del mundo de la magia, explicando que había sufrido una repentina pérdida de sus poderes.

### El último número:

Tras tanta lucha por descubrir a médiums y espiritistas, Houdini realizó un último número, **el código Houdini**. Antes de morir, Houdini creó un código secreto el cual sólo le dijo a su esposa. Podríamos decir que esto lo hizo con dos intenciones: la de seguir desenmascarando a estos "estafadores" del espiritismo, y para que si alguno de ellos lo descifraba, se demostrase que era posible comunicarse con el más allá. Bess era la única que podría demostrar esto una vez que él falleció, ya que si algún médium le decía el código, ella sabría que era Harry el que intentaba comunicarse con ella.

Muchos fueron los espiritistas que intentaron comunicarse con el escapista, e incluso muchos los que afirmaron haberlo conseguido, pero lo cierto es que jamás ninguno de ellos le dio el código correcto a Bess.

### ¿Sabías que...?

Bess hizo su última sesión de espiritismo para comunicarse con Houdini en 1936, y al no conseguir nada, decidió apagar una vela que había mantenido junto a una foto de su marido diciendo a su vez: "Diez años son suficientes para esperar por cualquier hombre".

Desde esa última sesión de Bess, se ha convertido en tradición que los seguidores del escapista hagan una sesión todos los años para comunicarse con él. Esto ocurre todos los 31 de octubre.

# 04. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES

## NIÑOS: 3 A 6 AÑOS

Para disfrutar al máximo de la exposición te animamos a que primero te hagas algunas preguntas como estas:

- ¿Es la magia lo que parece?
- ¿Cuántos trucos de magia conoces?
- ¿Has visto alguna vez a un mago de verdad?

Para realizar el truco que te proponemos deberás estar acompañado siempre de un adulto, pero no te preocupes, porque se va a quedar alucinado cuando vea que haces auténtica magia.

### EL GLOBO QUE NUNCA EXPLOTA

1. Unta un poco de vaselina en un punto concreto del globo.
2. Asegúrate de saber dónde está la vaselina para no equivocarte.
3. Antes de demostrar que puedes atravesarlo con el imperdible, deja que tu público lo intente con otros globos que no tengan vaselina en ningún lado. De esta manera verán que lo intentan el globo explota y que es imposible.
4. Llegas tu momento. Saca tu globo y poco a poco y poniéndole entusiasmo al momento hazlo muy lentamente.
5. ¡Sorpresa! El imperdible se queda clavado pero... ¡El globo no explota! No queda duda de que eres un verdadero mago.

#### MATERIALES:

- Pomada o vaselina (tiene que ser transparente)
- Globos
- Un alfiler o imperdible.



### NIÑOS: 6 a 12 años

Entender la exposición será más sencillo para ti y los tuyos si antes os hacéis una serie de preguntas interesantes que os ayudan a pensar muchas cosas nuevas sobre la magia y los magos.

- ¿Desde cuándo existe la magia?
- ¿Qué hay detrás de la magia? ¿Ciencia, engaño, arte...?
- ¿Cómo harías tu para que no descubrieran los espectadores cuál es el truco?

Todo mago tiene que tener un truco estrella, uno con el que la gente se quede boquiabierta, prueba con este que te proponemos como actividad, practícalo y... ¡TACHAN!

#### EL GLOBO MÁGICO

1. Haz un agujero con un tornillo o punzón en la parte inferior de la botella (sólo tú debes saber la existencia de este agujero para que parezca verdadera magia).
2. Mete el globo dentro de la botella y ajústalo a la boca como en el dibujo que te enseñamos.
3. Tapa bien el agujero con un dedo e hincha el globo dentro de la botella. Mientras mantengas la presión en el orificio, el globo permanecerá hinchado y sólo perderá el aire cuando destapes el agujero.

#### MATERIALES:

- Globo
- Botella
- Tornillo o punzón



Otra actividad que te proponemos hacer y con la que dejaras encandilado a cualquiera que vea lo que sabes hacer tiene que ver con el ingenio y la creatividad.

### AHORA LO VES...

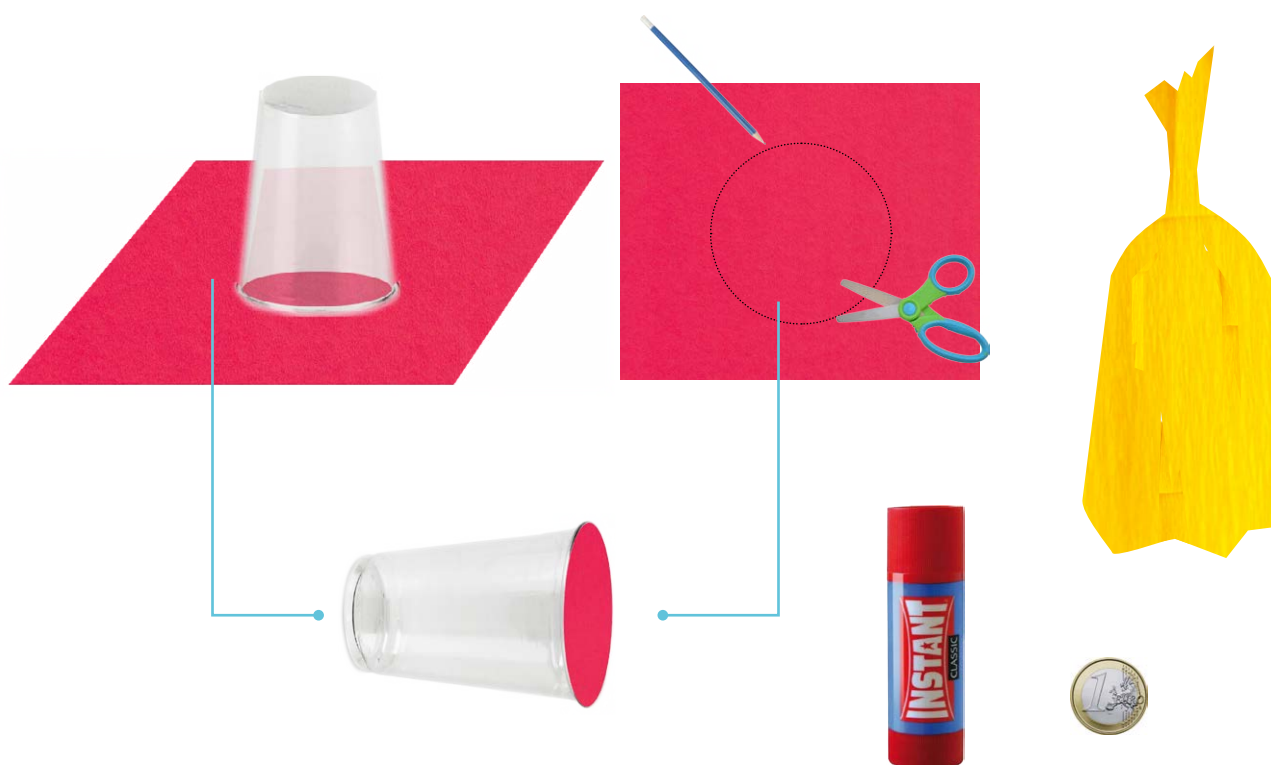
Debes tener dos trozos de cartulina, uno de ellos será el tapete para presentar el juego, en el otro vamos a apoyar el vaso boca abajo y dibujar su silueta con un lápiz para después, recortarla. A continuación pegaremos el círculo de cartulina en la boca del vaso (como en la imagen) y obtendremos nuestra tapadera.

Con el vaso boca abajo, enrosca el papel pinocho para que tome forma, lo usaremos como un velo misterioso, fundamental para que la magia suceda. Una vez tenemos nuestro vaso tapadera y el velo misterioso estamos listos para hacer magia.

Coloca la cartulina en una mesa y sobre ella, una moneda y el vaso cubierto por el velo misterioso. Coloca el vaso encima de la moneda y levanta el velo para que todos vean cómo la moneda ha desaparecido delante de sus ojos, vuelve a colocar el velo misterioso sobre el vaso, levántalo, cámbialo de sitio y sorprende a todos haciendo reaparecer la moneda.

#### MATERIALES:

- Vaso de plástico transparente
- Cartulinas
- Papel pinocho
- Tijeras
- Pegamento
- Lápiz
- Monedas





## JÓVENES: 12 a 17 años

Para completar la visita a la exposición, nos gustaría que repensaras y contestaras a unas preguntas que te harán ver la exposición de un modo más completo.

- ¿Qué otros magos conoces? ¿Has visto alguno en directo?
- ¿Crees que la ciencia y la magia tienen alguna conexión? ¿Cuál se te ocurre que podría ser esa conexión?
- ¿Qué son los efectos visuales? ¿Sabrías poner algún ejemplo?

### EL HUEVO Y LA BOTELLA

1. Antes que nada, demuestra a tu público que efectivamente el huevo cocido no entra por la boca de la botella. Además puedes proponerles que den ideas de cómo lo harían ellos, es probable que ninguno diga algo que funcione.

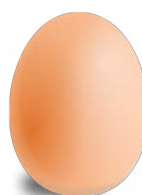
2. Empieza tu truco (ya sabes que siempre debe haber algún adulto delante) encendiendo una cerilla y tirándola dentro de la botella.

3. Nada más poner dentro la cerilla, asegúrate de que sigue prendida y pon el huevo en el hueco de la botella con la parte más estrecha hacia abajo.

4. ¡Magia! El huevo parece que empieza a hacerse blando y a entrar por su propio peso en el bote.

#### MATERIALES:

- Un huevo cocido
- Una botella de cristal con la boca ancha
- Cerillas



### ADULTOS

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición especialmente diseñado para personas mayores de 17 años.

Es recomendable hacer el recorrido deteniéndose en cada uno de los 8 ámbitos, ya que están delimitados por fases que nos muestran de manera muy clara y detallada cada uno de los puntos a destacar de la vida de Houdini. No pierdas detalle de piezas como la cartelería relacionada con el *Freak Show*, los juegos relacionados con la magia para niños, la parte de gimnasio, la camisa de fuerza, las piezas que daban lugar a juegos ópticos predecesores al cine, o todo lo relacionado con el espiritismo. Además te proponemos que busques el famoso código Houdini en nuestra exposición, está un poco escondido... ¿podrás encontrarlo?

Actividad propuesta:

### EL GRAN TRUCO

Para esta actividad os proponemos el visionado de uno de los espectáculos de Houdini. También os sugerimos que a medida que veis el vídeo os hagáis ciertas preguntas como... ¿Es el ejercicio físico uno de los trucos de Houdini? ¿Es el marketing el que produce el efecto de asombro y fama por encima del propio truco en sí? ¿Cómo influyen los medios de comunicación en un espectáculo tan característico este? ¿Cómo reaccionan las masas tras ver a Houdini liberado?

A continuación os proporcionamos el link donde podréis ver el momento en el que Houdini escapa de una camisa de fuerza sin apenas esfuerzo ni tiempo:

<https://www.youtube.com/watch?v=wV1yRysCRHc>



# 05. OTROS RECURSOS

## Sobre la exposición:

### Información general sobre la exposición:

<http://espacio.fundaciontelefonica.com>

### Audiovisuales

[https://www.youtube.com/watch?v=tVktO\\_I-BZg](https://www.youtube.com/watch?v=tVktO_I-BZg)

<https://www.youtube.com/watch?v=eK07i8xJHFE&t=1687s>

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_sFrfWpYmCw](https://www.youtube.com/watch?v=_sFrfWpYmCw)

1920. James Cruze, *Terror Island*. <https://www.youtube.com/watch?v=9rQsXr23664>

1932. Tod Browning, *La parada de los monstruos* (Freaks).

1982, Caleb Deschanel, *Maestro en fugas* (The escape artist).

2001, Woody Allen, *La maldición del escorpión de jade* (The Curse of the Jade Scorpion).

2014, Uli Edel, *Houdini* (mini-serieTV).

### Bibliografía:

CAAMAÑO, Eduardo, *Houdini. La biografía definitiva del mago más célebre de todos los tiempos*, Córdoba: Almuzara, 2016.

JORIC, Carlos, "El gran Houdini: Harry Houdini", historia y vida, nº 507 (2010), pp.14-15.

LUTES, Jason, BARTOZZI, Nick, *Houdini: el rey de las esposas*, Bilbao: Astiberri, 2007 (ed. Original, Houdini: The Handcuff King, Charlotte (North Carolina): Baker & Taylor, CATS, 2009 (historia gráfica).

MÁRQUEZ, Javier, "[El gran Houdini. Su secreto mejor guardado](#)", Cambio 16, nº 1844 (2007), pp.56-57.

STONE, Alex, *Engañar a Houdini: magos, mentalistas, ilusionistas y los poderes ocultos de la mente*, Barcelona: Debate, 2014 (ed. Original *Fooling Houdini, Magicians, Mentalists, Math Geeks, and the Hidden Powers of the Mind*, London: Harpercollins, 2013)

### Otras webs de interés:

<http://laudanumpoison.blogspot.com.es/2013/06/el-codigo-houdini.html>

<https://www.papelenblanco.com/biografia/sherlock-holmes-contra-houdini-la-guerra-espiritista-de-dos-genios>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Houdini](https://es.wikipedia.org/wiki/Harry_Houdini)

<http://www.microsiervos.com/archivo/mundoreal/biografia-harry-houdini.html>

Para más información y reserva de las actividades culturales propuestas en torno a esta exposición:

E-mail: [actividades.espacio@fundaciontelefonica.com](mailto:actividades.espacio@fundaciontelefonica.com)

Teléfono: 91.522.66.45

Visitas y talleres: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/talleres-del-espacio/>

Blog : <http://espacio.fundaciontelefonica.com/la-corrala/>

Documentación online para descargar: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/descargas/>

# HOUDINI

## Las leyes del asombro

Guía Práctica

