

AJÚA

¡95 % SEGUROS DE QUE ES IGUAL DE AZUL QUE LA EDICIÓN PASADA!

EN ESTE NÚ-
MERO PO-
DRÁS LEER...

“PEQUEÑOS
ACTOS DE MA-
GIA”, por Kevin.

“ELEGÍA SOBRE
EL REGRESO A
CASA”, por Rod.
LA SEQUELA

AHORA CON UN
NUEVO EDITOR SU-
PER JUNIOR: IAN

& MUCHAS
COSAS MÁS.

FEBRERO 2023. VOL. 2 NO. 2

BEHIND THE SCENEZ

BZ MAGIA

«Es una serie con personajes muy bonitos y una historia interesante. Si bien es enfocada en un público infantil, su audiencia adulta no va a quedar decepcionada.»
“Acerca de *Star vs las fuerzas del mal*” por Nady.



BEHIND THE SCENEZ

Volumen 2, número 2. Febrero 2023

Equipo editorial

Jorge Kobeh Editor en Jefe

Kevin Gorian Jefe de Diseño

Ian Camarillo Editor SuperJunior

Redacción

Ian Camarillo

Jorge Kobeh

Kevin Gorian

Nadieyda Alvarado

Rodrigo Alvarado

Contacto

kobehbluezone@gmail.com

kevinbluezone@gmail.com

Esta es una revista sin fines de lucro
creada para los seguidores del grupo

www.bluezone.mx

EN PORTADA

KOBEH grabó un cortometraje el año pasado acerca de unos estudiantes en una escuela de magia. En ediciones pasadas de la revista ha estado documentando y compartiendo un poco sobre esa historia y su proceso. La portada es una bola de cristal, parte de los decorados usados para ambientar la película. Puedes leer un poco más sobre esa historia en su artículo.

La magia de las cosas cotidianas

CARTA EDITORIAL

POR KEVIN

Quando estaba escribiendo mi segunda novela de fantasía urbana y juvenil (no publicada, pero existente, y Brandon Sanderson motiva a cualquiera que haya escrito algo completo a estar orgulloso de ello), «El Héroe del Infierno», sentí esta necesidad, quizá motivada por lo que fuera que estaba leyendo en ese momento, de añadir una pequeña sección aleccionadora que instara al lector a apreciar los momentos simples de la vida: ver una flor moverse al ritmo del viento, observar una serie de gotas caer dentro de un charco, o encontrar formas en las nubes, siempre cambiantes. Era una manera de experimentar un ritmo de vida que yo no tenía (o tengo), de recordar una lección que rara vez pongo en práctica.

Para hacerlo, decidí que a mi personaje principal, Sam, le impartirían clases esporádicas sobre la magia que se esconde detrás de las cosas cotidianas: una magia no en el sentido místico de la palabra, sino más bien figurativo, o poético. La justificación, si mal no recuerdo, era que, muchas veces, con el tipo de experiencias a las que se tendría que enfrentar este personaje (cazador de criaturas místicas y demonios), podría olvidarse de detenerse, tomar un respiro y disfrutar de, por ejemplo, la ingeniería orgánica que interviene en la creación de la música de un grillo. ¿Rebuscado? Quizás un poco. Era una historia que, en ocasiones, tendía a arrimarse hacia lo contemplativo y reflexivo, dos características que rara vez se encuentran en este género, mucho más activo y pasional.

Esta, por supuesto, resulta ser solo una de las muchas interpretaciones que se le puede dar a la palabra «magia». Desde lo más sencillo y bello, como lo que quise plasmar en «El Héroe del Infierno», hasta lo más caótico y literal, como sucede con las gallinas explosivas de nuestra serie de D&D, *Undesésis*. He de admitir que la elección de este tema, que permea la edición de este mes (en mayor o menor medida), fue, inicialmente, un capricho. Hasta ahora, no habíamos elegido nada similar, nada tan... ambiguo; al menos, no por voluntad y no previo a la redacción de los artículos. Tras mi capricho inicial, decidí que sería un experimento bastante divertido: «Para febrero, el tema opcional es Magia, como gusten entender este tema», fue como le avisé al resto de la BZ cuál podría ser el eje central para guiar sus artículos de este mes.

Contigo tienes el resultado de esta pequeña prueba, que dio vida a textos de lo más curiosos; sobre magia literal y sobre magia fingida, sobre (si Rod me permite interpretar y estirar un poco su redacción) la magia de lo absurdo de la vida; sobre la magia de la música (o que las canciones se llamen de determinada manera), así como la magia de las princesas interdimensionales.

A fin de cuentas, «magia» puede tener muchas interpretaciones. ¿Tú cuál le habrías dado?

Si te gustan nuestros artículos y los temas de los que hablamos, o si te gustaría que escribiéramos sobre algo en particular, compártenos tu idea a través de nuestro Discord o nuestro Blog.

CRÉDITOS IMÁGENES

Portada por Kobeh.
p. 4-7 Fuerzas Básicas
p. 8-11 Kevin.
p. 15 Kobeh.
p. 16-19 Becky Dreistadt.
p. 20-21 Helen Yentus.
p. 24-29 Kevin.
p. 31-37 Kobeh.

CONTRIBUIDORES DE BZ

Equipo BZ

Bernardo Alvarado.

Héctor Jiménez.

Ian Camarillo.

Jorge Kobeh.

Kevin Gorian.

Rodrigo Alvarado.

Equipo BZ Twitch

Héctor Uribe.

Nadieyda Alvarado.

Equipo Pixel K

Juan Pablo Mtz Kobeh.

Nicole Kobeh.

Equipo LSM,FA

Ivonne.

Paula Bladinieres.

Contribuciones Especiales

Yoyo Gimatorio.

Agradecimientos especiales a los suscriptores del canal de **BlueZoneMX** en Twitch, al 8 de MARZO, 2023.

ali_mtzz_

anisisdiv

chefcito_1

dopermo

yoyogiratorio

REDACCIÓN

BER: A veces dibujo. Estudié Diseño de Animación y no salí con especialidad. Actualmente hago streams en BZ entre otras cosas.

GAMER CHILANGO: Locutor y Productor de radio, premio nacional de periodismo, diseñador, geek callejero de la CDMX. Amo la tecnología, el terror en todas sus formas y recorrer la ciudad.

HÉCTOR: Químico en Alimentos, actor, cantante, nutriólogo, asesor en mercadotecnia, futuro maestro en administración. Fanático de Marvel, Pokémon, y el cine en general. Contradicción andante que tratará de hacerte reír.

IAN: El Yan se graduó de Ingeniería Cibernética (Sistemas pa los cuates), en la carrera ayudaba a organizar y participé en concursos de programación, di clases de Física (a morres de secundaria y la Nadieyda). Me gustan mucho los videojuegos y la música. Actualmente trabajo en Seguridad Informática, haciendo revisión de posibles incidentes de información.

KEVIN: A veces tomo fotos, a veces escribo. Estudié Comunicación y salí con una pre-especialidad en Dirección y Producción Cinematográfica. Actualmente trabajo en una revista de moda como generador de contenidos, desde redes hasta artículos.

KOBEH: Me enseñé a hacer videos de manera autodidacta desde 2008 y no he me he detenido. Formalicé mi conocimiento estudiando Cinematografía; he trabajado grabando y editando películas, y supervisando y haciendo efectos visuales en comerciales. Trato de siempre tener nuevos retos creativos y aprender a hacer de todo.

NADIEYDA: Estudié teatro musical. Actualmente estudio lengua y literatura hispánicas en la UNAM. Me gusta dibujar de vez en cuando y soy terriblemente despistada. Mi mejor amigo me llama Dory.

ROD: Evolucione de individuo a DyGImon (Desarrollo y Gestión Interculturales), especializado en Patrimonio Cultural. Hace años intenté la escritura creativa, poemas y otras formas cortas de comunicación, y ahora busco el momento en que pueda regresar.

BEHIND the SCENEZ

La revista más azul de toda la web

Yo las canciones...

por Ian.....04

Ensayo Incompleto: Actos Puros

por Kevin.....08

Sobre ilusionar y entretener

por Kobeh.....12

Acerca de Star vs las fuerzas del mal

por Nadieyda.....16

Elegía sobre el regreso a casa (II)

por Rod.....20

Pequeños actos de magia (y robar almas)

por Kevin.....22

Principios de Conjuración Elemental

por Kobeh.....30

Agradecimientos especiales

.....38



Yo las canciones...

Por Ian



Ejercicio: construcción de un conjuro

1. *Definir el efecto deseado:* Producir una flama en la punta del dedo.
2. *Identificar la ligadura:* Aquí se quiere generar una combustión, que requiere ser alimentada con energía gradual y constante, así que es una ligadura fuego.
3. *Definir fuentes, pozos, pisos, y espíritus:* Aunque usualmente se toma como fuente para el fuego el Sol, éste es un conjuro que se va a utilizar de noche, así que se va a usar el Cielo como fuente, porque es poca la energía que se necesita para una flama y este espíritu está siempre presente.
4. *Definir intención, receptor; y tiempo del bastón:* La intención es tener el control sobre –ser el maestro de– una flama y traerla al mundo. Entonces:



+DΓ#++D

- A - Controlar
- B - Fuego
- C - Iniciar

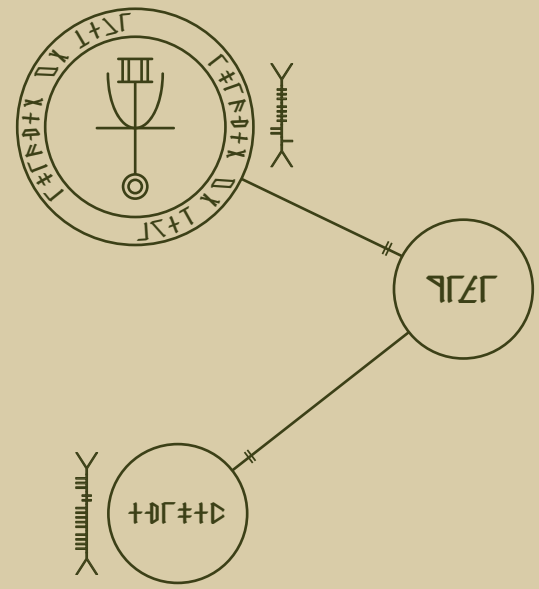


Y al acomodarse se convierte en:

5. *Definir el nombre:* Iniciar una flama puede ser para encender una fogata, una chimenea, o un incendio; así que hay que especificar que esto es una flama pequeña y gentil. Usaremos las palabras imperiales para “cuidar/nutrir-flama”.

Γ#Γ#D++X ∆X ↑+∆Γ

Con todos los elementos, se arma el conjuro:



TIEMPO	SÍMBOLO	NOMBRE DEL SÍMBOLO
Iniciar		Círculos concéntricos
Acabar		Cuadrángulo
Constante		Espiral
Inmediato		Ángulo abierto

La mayoría de los pensamientos complejos se pueden reducir a su forma básica usando una combinación de los símbolos originales, los cuales son, a su vez, reflejos de una época antes de las abstracciones del intelecto. ◦

El Nombre del Conjuero

Finalmente, el elemento que termina de especificar la función de un conjuero y lo diferencia de otros similares es su nombre. Éste es construido utilizando la lengua y los caracteres imperiales, el cual era un idioma aglutinante, esto es que juntaba las raíces de sus palabras para formar palabras largas con significados precisos. Para esto se requiere conocer el vocabulario etimológico, o contar con un diccionario. ◦

CONSTRUCCIÓN Y LECTURA DE UN CONJUERO ELEMENTAL

Los conjuros elementales van de lo general a lo particular, tanto al momento de ser diseñados como al momento de ser interpretados. Entender cómo se estructura un conjuero y las posibles partes que lo pueden conformar es indispensable para poder identificar los efectos de un conjuero cuando se desconoce su efecto.

1. El primer paso para construir un nuevo conjuero es definir qué es lo que se desea que haga.
2. Lo siguiente es identificar cuál ligadura se va a utilizar, entendiendo cómo es que el conjuero afectará la energía de un objeto, o la relación que tiene éste con otro. Éste es el aspecto más general.
3. Ahora se definen cuáles son las fuentes, pozos, y pisos en el sistema, y se asignan los Espíritus del Mundo que se vayan a utilizar.
4. Utilizando las tablas de intención, receptor, y tiempo se forma el bastón que determina la forma del conjuero.
5. Finalmente, se le asigna un nombre al conjuero, correspondiente con la intención exacta que se desea que éste tenga.

En algunas ocasiones se encuentra un conjuero ya diseñado pero se desconoce cuál es la función que tiene. Para descifrarlo, se siguen los pasos 2 a 5, notando el proceso de la ligadura, los espíritus involucrados y sus relaciones con el objeto, los elementos del bastón, y finalmente el nombre del conjuero.

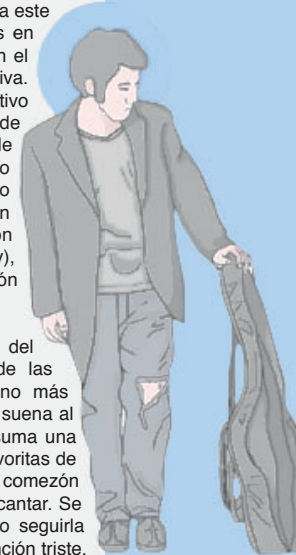
AHORA,

creo que voy a hablar de una banda que si les soy perfectamente honesto no es de mis favoritas. Al menos no ahora. Peeeeeeero, quiero hablar de una banda mexa desde hace rato y esta fue mi interpretación del tema de este mes.

Little Jesus, es una banda que se formó en la Ciudad de México en algún momento del 2012. en sus ya diez años de vida, han publicado tres discos y seguramente has escuchado aunque sea de una de las canciones que voy a estar mencionando a lo largo de mi artículo.

Empecemos por el principio. Norte fue su primera publicación donde recopilan 9 canciones que estuvieron trabajando desde su nacimiento. La portada del album tiene algunas personas que parecen pintadas con acuarelas sobre un fondo blanco. En mi opinión, lo que caracteriza a este disco es la prominencia de las guitarras en la mayoría de las canciones incluidas en el disco y, en una nota un poco más negativa. No siento que haya algún cambio significativo a lo largo de las canciones. A pesar de contar con poco menos de 40 minutos de duración, me cuesta trabajo escucharlo de principio a fin porque me aburro como a la mitad. Aunque, como recomendación personal, se sugiere buscar la versión japonesa del disco (disponible en Spotify), ya que es la que contiene mi canción favorita de esa era Norte.

Esta canción la siento algo separada del resto del disco porque, a diferencia de las demás canciones, empieza con un tono más bien desganado. Una batería muy bajita suena al inicio de la canción. Poco después se suma una guitarra y voces. Es de mis canciones favoritas de ellos porque siento que rasca justo una comezón que tengo con canciones que me gusta cantar. Se siente más hablado que cantado, puedo seguirla fácil sin que suene TAN mal y es una canción triste.



Que después hablaré más de esto.

La versión japonesa también incluye versiones en japonés de Berlín y Azul (jaja). Esas son simples y ordinarias pero cantando en japonés. Y por si fuera poco valor, incluye también Mal y Jóvenes. Que debo confesar no había escuchado hasta que decidí escribir este artículo. Mal no está nada mal, tiene un inicio que recuerda un poco al estilo de post-punk que después cambia al sonido más familiar que se maneja en el disco. Y Jóvenes parece estar más inspirada en estilos musicales de Japón.

Después de su primer disco, fueron invitados a diferentes festivales tanto en México como en el extranjero. Y sacaron su segundo disco en el 2016 titulado Río Salvaje. Este disco creo que es mi favorito de ellos. Tiene algunas de las canciones más emblemáticas de la banda. En este disco se siente que tuvieron una mejor idea de cómo mantener el tema del disco sin que suene repetitivo mientras se inclinaban un sonido un poco más funky; incorporando sintetizadores, guitarras más distorsionadas y redobles más entretenidos de escuchar.

Como fun fact adicional: el señor don Kobeh conoce gente que participó en la grabación del video musical de La Magia.

De este disco las canciones que más retumban en mi cabeza son La Magia, Mala Onda, Río Salvaje y TQM. La Magia es la razón por la que pensé en esta banda para hacer el artículo, tiene una frase muy bonita y algo melosa en su letra

“Si no tenemos nada, siempre podemos aportar / Yo las canciones y tu la magia”

Y bueno, tan grabada la tengo en la cabeza que fue lo primero en lo que pensé cuando escuché el tema del mes. El video cuenta una historia de amor de una morrita “rara” como de prepa y como un chavo “friki”



se ve que le gusta y empieza a tirarle el perro. Terminan yendo juntos al baile de la escuela donde se revela que la morrita todo el tiempo fue un alien (!?). Mala Onda creo que es una canción muy muy buena. Desde el inicio tiene una guitarra romántica y un órgano que van llevando la canción y se escuchan en el fondo cuando entran las vocales. Me agrada mucho que no te canses con el sonido tan intenso de la guitarra y que el sintetizador baja un poco de intensidad y no hagan hablar del puente entre las dos partes de las canciones porque literalmente carezco del léxico musical necesario para conectar mis sentimientos con palabras para expresarme. Basta saber con que es muy bueno.

Seguiré en este párrafo porque siento que el pasado ya estaba muy lleno jaja. Y bueno, Río Salvaje me gusta porque es una linda canción instrumental, su inicio me recuerda un poco al inicio de mi disco favorito de Foals: Antidotes por la forma en la que usan otras partes de los tambores. Y TQM solo creo que de alguna forma se grabó con fuego en mi cabeza. Desearía tener otra razón o poder elaborar más al respecto. Y bueno, ya para no hacer innecesariamente largo este artículo pasemos a hablar de Disco De Oro (D.D.O). Si les soy honesto, este es el disco con el que he pasado menos tiempo escuchándolo. No creo que sea malo, lo estoy escuchando mientras escribo esto. es solo que, para cuando lo sacaron yo no tenía tanto interés en el sonido que ellos manejaban. Sino que estaba experimentando con música más “alternativa”. Aun así me parece que es un muy buen disco. Creo que se puede notar que tienen una mejor idea de cómo pueden ejecutar sus canciones.

D.D.O tiene un tema mucho mejor cimentado que los anteriores. sus canciones hablan más de nostalgia, de extrañar mientras que la música suena mucho más funky y casada con el tema del disco. La verdad no me tomé tanto tiempo para escuchar más a este disco, pero diría que tiene el potencial de ser mi favorito de la banda, solo por ser un disco temático en todos sus aspectos.

Los Espíritus del Mundo (tradicionales) son más grandes y longevos que la vida misma, por lo que esencialmente se pueden clasificar como infinitos, en términos de energía, en comparación a lo que un conjuro puede necesitar. La principal limitante de cuánta energía puede ser transportada es el hechicero mismo, pues es el canal por el que ésta se desplazará, y se verá erosionado por ella en proporción directa de la cantidad, la velocidad del flujo, y la duración del conjuro.

De igual manera, son físicamente tan grandes y presentes que funcionan como excelentes marcos de referencia para relacionar objetos. .

La Forma del Conjuro

Los Bastones polares están contruidos de diferentes símbolos originales que han sido simplificados a sus formas básicas, y que siguen una estructura de construcción estandarizada. Aunque los símbolos originales tienen mucho uso en estudios como la interpretación de sueños, para el Hechicero representan una manera sencilla de pensar ciertas ideas específicas bajo comando, y en la versión más sencilla y primigenia de dicha idea.

Cada Bastón está formado por tres elementos: (A) la **intención**, (B) el **receptor**, y (C) el **tiempo**, los cuales se acomodan de la siguiente manera:



INTENCIÓN	SÍMBOLO	NOMBRE DEL SÍMBOLO	RECEPTOR	SÍMBOLO	NOMBRE DEL SÍMBOLO
Controlar		Mano	Fuego		Scaleriforme
Detener		Tactiforme	Agua		Medio círculo
Mover		Aviforme	Comida		Cúpula
Cuidar		Asterisco	Animales		Unciforme
Herir		Claviforme	Plantas		Flabelliforme
Ocultar		Aleteo	Cielo		Zigzag
Encontrar		Penniforme	Tierra		Línea
Calmar		Óvalo	Objeto		Triángulo
Agitar		Cruciforme segmentado	Sueño		Punto

Las palabras en druídico son las siguientes:



Las Ligaduras son modelos estandarizados prácticos para cubrir muchas aplicaciones generales, pero no cubren todas las necesidades que puede haber y se han llegado a desarrollar otros modelos para cubrir esos casos, pero rara vez son utilizados en el día a día de un hechicero. .

Espíritus del Mundo

Los Espíritus son fuerzas de creación, cambio, y destrucción que afectan al Mundo, tanto la vida de las criaturas que en él habitan, como los espacios que en él existen. Tradicionalmente se reconocen seis Espíritus desde la antigüedad— la **Tierra**, el **Océano**, el **Cielo**, el **Sol**, las **Estrellas**, y el **Cosmos** —, aunque en algunos campos de estudio se reconoce a un séptimo Espíritu: las Personas. En algunos campos de estudio, como la Divinación, la inclusión de un séptimo Espíritu es tema de debate ardiente, pues muchos tipos de predicción y las maneras de clasificar a las personas se fundamentan en los seis Espíritus tradicionales, y la inclusión de otro implicaría cambios ontológicos.

Para los fines de la Conjuración no hay necesidad de un debate al respecto, ni de profundizar en el estudio de los Espíritus. Con respecto al séptimo Espíritu, las personas: está prohibido a los civiles diseñar o utilizar conjuros que involucren este Espíritu, con la excepción de conjuros de defensa propia que deben ser diseñados por una entidad reconocida, aprobados por el consejo, para adquirir uno se necesita tramitar una licencia, y tener un permiso para portarlo.

Fuera de eso, lo que un hechicero necesita entender sobre los Espíritus del Mundo es dónde se encuentran, qué representan, y cuáles son sus nombres en imperial.

TIERRA

SOL

OCÉANO

ESTRELLAS

CIELO

COSMOS

Tierra - Es el suelo que pisamos, las montañas y valles a nuestro alrededor, las rocas, los terremotos, la estabilidad de lo inmóvil y la definitividad cuando se mueve. También es reposo, soporte, y donde todos nos recostamos al final del día.

Océano - Son los mares, ríos, y pantanos. La lluvia y las lágrimas y los glaciares que talan las cimas del mundo. Los cuerpos de agua pueden ser la fuente de vida de un ecosistema, pero también pueden reescribir mapas en un parpadeo o durante el transcurso de varias vidas.

Cielo - La brisa que trae el amanecer y los aromas y sonidos que advierten de un peligro. Las tormentas y sus terribles relámpagos y las nubes suaves que dan sombra al trabajar el campo. Es impredecible, y algunas noches cubrirá el mundo de hielo como una broma, otros días arrancará árboles con ciclones en un enojo, y a veces se pintará de colores cuando se enamora.

Sol - El manto de calor que cubre todo, a veces como un tirano brutal, a veces como un salvador bondadoso, pero usualmente como un espectador indiferente. Alimenta el corazón de todos los fuegos y puede hacer un hogar o quemar una casa. Es la constancia de una promesa que siempre se cumple, y la responsabilidad de saber si eso es para bien o para mal.

Estrellas - El guía que ayudará al extraviado, pero no extenderá la mano para levantar al caído. La frialdad de un observador sin opiniones, la falta de interés de algo incambiante. La Luna, la princesa de las Estrellas, corre y juega mucho, siendo más presente en el Mundo, a veces curioseando de día, pero su carácter es de familia y cuando algo no le interesa no se hará presente.

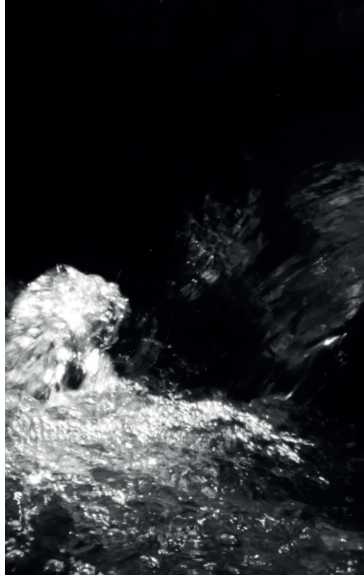
Cosmos - Hay potencial creativo a nuestro alrededor en todo momento, la posibilidad de hacer cualquier cosa, la imaginación infinita del universo mismo. Pero también hay una entropía imparable, y el universo mismo disipará y olvidará lo que se le sea entregado y no cuidado.

Y bueno. Ya puse la introducción, el desarrollo solo falta la conclusión para que los editores no me regañen. Siento que México tiene muchas propuestas musicales muy interesantes, de las cuales me gustaría mucho hablar más adelante. Creo que es refrescante escuchar música en mi idioma, con la que pueda conectar con la letra y que venga de un lugar que no es tan underground o alternativo como a veces siento que me obligo a escuchar.

Y que, aunque mucho tiempo pase inventando excusas para no escuchar música que pareciera pop, o que fuera mexicana. Creo que una de las ventajas de intentar explorar un poco más la música contemporánea del país es que te puedes llevar con buenas sorpresas y formar parte de una comunidad mientras sigue viva la banda. Evitando así rezar todos los días a Apolo para que tu banda favorita decida dejar de lado sus diferencias personales y sacar solo un disco más :c.

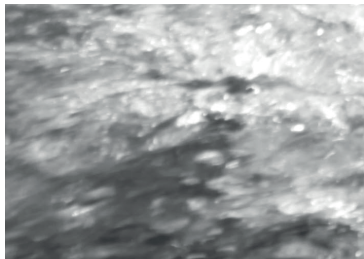
Si alguien tiene alguna banda mexicana que les gustaría recomendar es más que bienvenida a través de donde sea que me vean.





actos puros

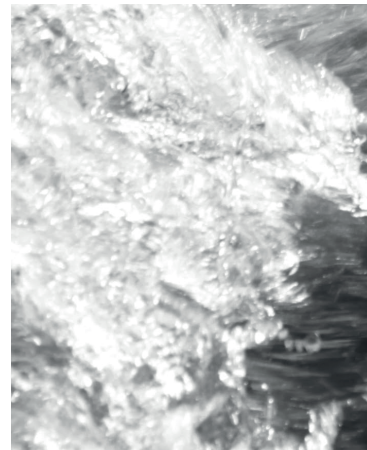
A pesar de que lo he pensado en algunas ocasiones, rara vez he sucumbido completamente a la idea que estoy a punto de exponer. Me resulta un tanto... caprichosa y, a veces, también absurda. Un tanto egocéntrica, un tanto... pretenciosa. Como cuando una persona llama a su creación «arte». Pienso que un autor no puede determinar que su propia obra es «artística»; son los demás quienes deben juzgar eso. El tema que nos incumbe hoy es... bueno, el mismo, el arte, pero abordado desde otro ángulo. Uno un poco más... único y, dependiendo de a quién le preguntes o se lo muestres, «controversial».



Esto es, meramente, una reflexión en voz alta. Un ensayo incompleto. Un capricho más. Una magia que todavía no termino de organizar.

D I O S E S .

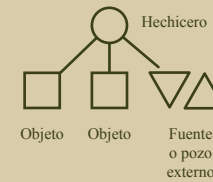
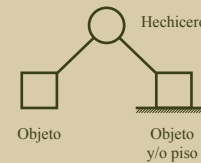
A veces, lo único que nos queda admitir es que los seres humanos tenemos la increíble capacidad de *convertirnos en dioses*. Y, no, no hablo de fuerzas místicas y mágicas, al menos, no como nos las plantean las historias de fantasía, en las que los protagonistas obtienen habilidades únicas o se enfrentan a deidades de fuerza incalculable. Hablo de los actos de creación pura, de los procesos que nos permiten crear a partir «de la nada».



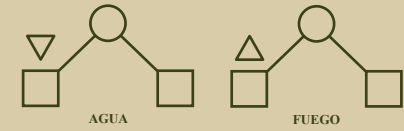
Para esto, d sobre lo que antes de esc puede que de actos de ros y los... ¿i zá no es un te por su conn No. **Actos F Secundarios** en algo mej ahora, esto b

Cuando habl Secundarios: tividad con tografía, en l creación no l nada». Quizé sentido, per que compon ya sea fija o e *aparecieron* ron concebid a partir de la **taban allí, e rector solo l nizó, para da Como un pa ganado en u**

ensay
incom



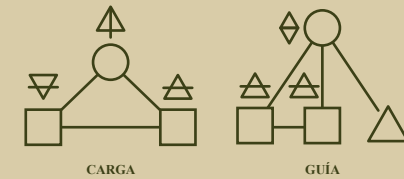
Para transferir energía se debe realizar una unión donde la energía fluya de un objeto al otro, aumentando y disminuyendo equitativamente, actuando uno como fuente y el otro como pozo. Cuando se utiliza un Espíritu del Mundo para otorgar o recibir la energía, sólo se señala en el otro objeto si éste es fuente o pozo.



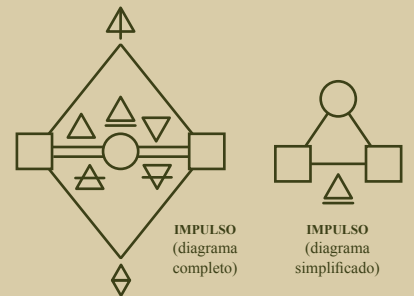
Para atraer o repeler objetos se debe realizar una unión donde se remueva energía para hacer que un objeto sea más atraído (o “pesado”) a otro, o donde se agregue energía para hacer que un objeto sea más repelido (o “ligero”) por otro. Por esto, en este tipo de uniones hay dos objetos y una fuente o pozo de energía, y el segundo de los objetos suele ser tratado como un marco de referencia o piso para el primero.



Una transferencia de energía Carga o una unión Guía requieren de un lazo mental no sólo entre el conjurador y cada objeto respectivamente, pero también se debe formar un lazo que los conecte a los objetos entre ellos, de manera independiente al hechicero. Este lazo es el que permite el flujo de energía instantáneo y directo de un objeto a otro. Formar y mantener la concentración en un lazo externo a uno mismo es una técnica muy avanzada y compleja, que requiere años de práctica.



Una ligadura Impulso requiere realizar una Carga y una Guía al mismo tiempo. Esto implica el doble lazo mental hacia cada objeto, un doble lazo entre los objetos, y un doble lazo entre los mismos objetos, para un total de seis lazos simultáneos. A diferencia de una ligadura Guía, no hay una fuente o pozo externo, porque los mismos dos objetos son fuente y pozo el uno del otro. Esta ligadura se considera extremadamente compleja y necesita de un talento particular por parte del hechicero para poder lograrlo.



Aunque las Ligaduras están nombradas por los Elementos Mágicos, y se pueden llamar con la palabra común para ellos, se acostumbra escribir la palabra druidica de cada elemento al construir un conjuro. Adicionalmente, se usan las palabras druidicas para Fuente, Pozo, y Piso para señalar los nodos correspondientes en la Ligadura; esto ayuda a rápidamente entender el flujo energético con una sola mirada.

Magia Elemental

Existen siete elementos mágicos: Agua, Fuego, Tierra, Aire, Carga, Guía, e Impulso. Éstos deben ser entendidos no como partículas químicas que se juntan para componer objetos complejos, sino como fuerzas e interacciones que están siempre presentes entre todos los elementos de un sistema del mundo.

Cada uno de los elementos es representado por un símbolo único y su función básica en un conjuro es la siguiente:



AGUA FUEGO TIERRA AIRE



CARGA GUÍA IMPULSO

AGUA - Absorbe, remueve energía gradualmente.

FUEGO - Produce, absorbe energía gradualmente.

TIERRA - Volver algo más pesado, inmóvil.

AIRE - Volver algo más ligero, flotante.

CARGA - Transferencia de energía instantánea.

GUÍA - Atracción o repulsión entre objetos.

IMPULSO - Cambio de velocidad de un objeto.

Los elementos se pueden agrupar según su efecto y complejidad de la siguiente manera:

AGUA y FUEGO Transferencia de energía gradual.	TIERRA y AIRE Atraer o repeler un cuerpo fijo.	Sencillo
CARGA Transferencia de energía instantánea.	GUÍA Atraer o repeler un cuerpo móvil.	Complejo
IMPULSO Transferencia de energía instantánea a un cuerpo móvil.		Muy complejo

Las leyes y principios necesarios para manipular la Magia Elemental son:

- ◊ **Ley del razonamiento circular.** Uno se convence a sí mismo que lo que está pensando es real, con tanta fuerza de voluntad, que se vuelve real.
- ◊ **Ligaduras.** Para modificar la energía de un objeto, o modificar la relación de un objeto con otro, se debe crear un lazo mental entre ellos por medio de uno mismo, usando razonamiento circular.
- ◊ **Ley de Flujo.** Toda la energía transportada debe surgir de una fuente y terminar en un pozo; no puede emerger o desaparecer espontáneamente.
- ◊ **Principio de Conocimiento.** Se requiere tener cierta familiaridad con algo para poder afectarlo. Cómo se siente, cuánto pesa, cuál es su centro de gravedad, etc. Se pueden hacer estimados con conocimiento de cosas similares, pero con mayor dificultad; en cambio, el conocimiento íntimo de algo facilita la conexión.
- ◊ **Principio de Similitud.** Entre más se parezcan dos objetos más fácil es ligarlos, pues la mente no necesita hacer dos conexiones muy diferentes. Si son dos partes de una misma cosa, es todavía más sencillo.

TIPOS DE LIGADURAS

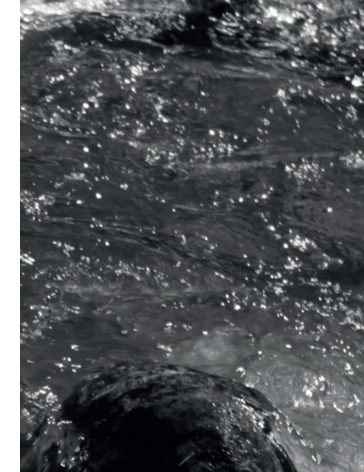
La notación de Ligaduras se hace utilizando diagramas. En éstos se observan nodos conectados por líneas, donde los nodos representan al hechicero y los objetos involucrados en el conjuro, y las líneas representan las conexiones mentales. Esta misma estructura, de nodos y líneas, es la que usualmente define la forma de un conjuro cuando éste se desarrolla.

Cuando se dibuja un diagrama de ligadura, se suele representar al hechicero con un círculo, a los objetos como cuadrados, al piso o marco de referencia como una línea sombreada debajo de un objeto, y se coloca el símbolo del elemento de la ligadura que se está usando, ya sea junto al objeto que se va a afectar en el caso de los primeros cuatro, o junto al nodo del hechicero en los tres últimos.

...no puedo explicar algo...
...y reflexioné justo...
...al escribir este artículo:
...¿existen dos tipos...
...de creación, los pu-
...impuros? No, qui-
...érrmino adecuado,
...otación negativa.
...Actos y Actos...
...¿s, quizá. Pensaré
...por, a futuro. Por
...bastará.

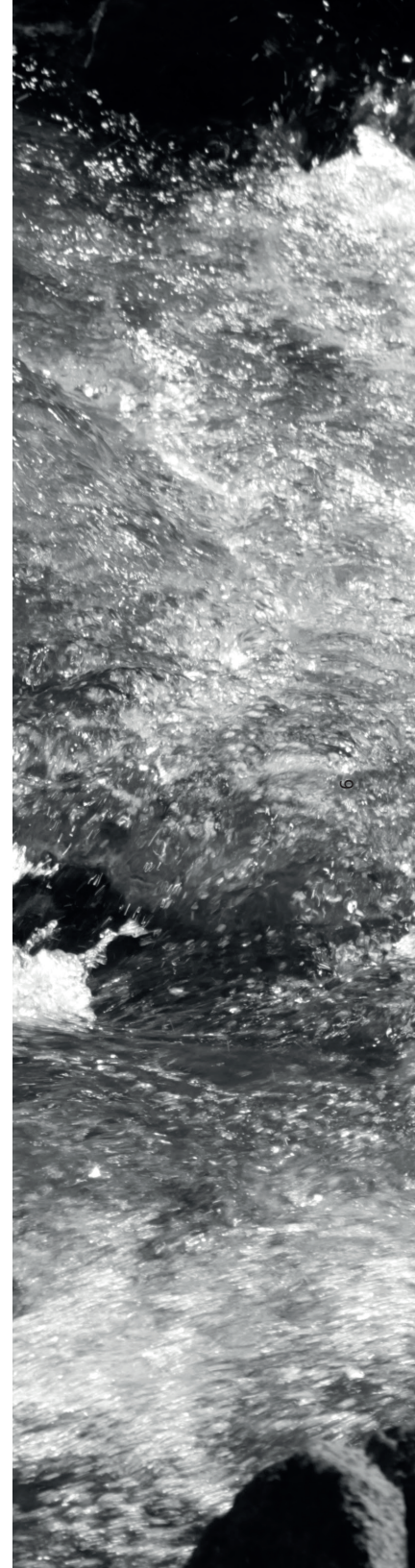
...o de estos «Actos...
...» me refiero a ac-
...no el cine o la fo-
...os que la obra, la
...ha surgido «de la
...à no tenga mucho
...o, los elementos
...en una imagen,
...en movimiento, *no*
...de pronto. No fue-
...os por el creador
...inexistencia: **es-**
...l fotógrafo o di-
...los juntó y orga-
...nir vida a su visión.
...stor que arrea al
...n campo.

yo
...mpleto



En cambio, los **Actos Puros**, toman la existencia del *aether* y la plasman directa sobre la página, o en el aire, o en cualquiera que sea su medio para canalizar esta fuerza tempestuosa que llamamos «inspiración». Dentro de esta categoría, incluiría a los escritores o a los músicos (compositores), a los pintores surrealistas o a los bailarines contemporáneos; inclusive, quizá, me tomaría el atrevimiento de añadir a la lista a los arquitectos, quienes, aunque también tomen elementos pre-existentes y solo los organicen, tienen una capacidad única de erigir templos a la sociedad; no sé explicar cómo o por qué, pero así lo siento. Quizá deba tomarme el tiempo de añadir una tercera categoría; quizá no.

En fin, hablaré de lo que conozco: el acto de redactar historias, de crear mundos, constituye una magia muy poderosa. El escritor se convierte en deidad de su propio universo, haciendo y deshaciendo a voluntad, armando, derribando, dando vida y, también, quitándola. Es simplemente



Paralelo a esto, los druidas de los bosques tuvieron su propia trayectoria de desarrollo de la magia; pero donde los conjuros se enfocaban en el mundo con el que soñaban las personas y los cambios que querían hacer en éste, la magia druídica se enfocaba en el mundo que observaban a su alrededor y cómo es que éste cambiaba por sí mismo. Ellos estudiaron los elementos, las estaciones, y la forma en la que todo está conectado: hay un flujo de energía constante entre todos los seres vivos y las fuerzas de la naturaleza. Pero ellos no hacían comercio con otros pueblos y nunca compartieron sus enseñanzas, y cuando la guerra de conquista con el imperio arrasó con la última de las villas, sus conocimientos se perdieron casi por completo.

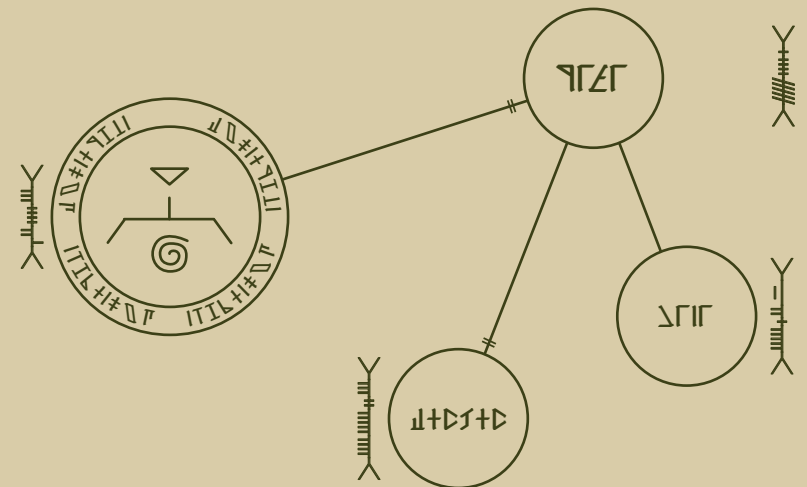
Muchos siglos después, un filósofo natural de una ciudad de vapor exploraba ruinas druídicas y encontró piedras talladas con inscripciones que le tomó años descifrar: eran escritos sobre la concepción elemental del mundo que tenían los druidas, y aunque fue un gran hallazgo para historiadores y académicos, el filósofo, un egresado de una de las primeras academias de magia, vio el potencial de integrar esas ideas elementales con el sistema de conjuración que conocía. Los druidas hablaban sobre el flujo de energía en la naturaleza, y cómo los diferentes elementos interactúan con ella; entendiendo que la persona que va a realizar un conjuro es parte del mundo y de su entorno, y que lo que hará es guiar energía de un punto a otro, puede canalizar sus pensamientos con tanta precisión y destreza como si tuviera un tercer brazo. Antes de sus descubrimientos, no se sabía que se puede robar energía de una fuente ajena a uno mismo, y usarla para lograr el efecto deseado; era la misma energía vital del hechicero la que potenciaba el conjuro, lo cual no sólo era limitante pero peligroso.

La otra gran aportación que hizo, la cual es considerada la causante de la Gran Revolución Mágica, fue que diseñó las “ligaduras”, las cuales son estructuras mentales basadas en los elementos druídicos que ayudan a identificar las fuentes y los pozos entre los que se desplazará la energía del conjuro, o las relaciones que tienen los objetos entre ellos y como las alterará el conjuro, y cuáles son los elementos que se deben tener en mente para llevarlo a cabo. Sumando las ligaduras con el trazo de conjuros (la forma y nombre), se formó el sistema de Conjuración Elemental, el cual permitió no sólo estandarizar una larga lista de conjuros prácticos y útiles para el individuo o la sociedad, pero también estandarizar la enseñanza de estos mismos, llevando a la creación de colegios donde Conjuros era sólo uno de los temas de estudio, junto con Pociones, Divinación, y otros tantos. Conforme los gobiernos se han tornado menos prejuiciosos y más liberales, más colegios han aparecido en ciudades alrededor del mundo y hoy en día existe la mayor población de brujas y magos jóvenes que ha habido en la historia. .

PRINCIPIOS BÁSICOS DE TEORÍA MÁGICA

Aunque hay muchas disciplinas de la magia, los conocimientos relevantes para poder realizar conjuros elementales son la Magia Elemental, los Espíritus del Mundo, los Bastones Polares (forma del conjuro), y Palabras Imperiales (nombre del conjuro). De éstos, el que mayor importancia tiene para conjurar es la Magia Elemental, pues lo primordial en un conjuro es el desplazamiento de energía y la relación entre objetos, y más que cualquier otra disciplina mágica, la Conjuración es la que a mayor profundidad se sumerge con la Magia Elemental estudiando los siete elementos, mientras que otras disciplinas, como la Alquimia, solamente estudian los primeros cuatro. De igual manera, en la Conjuración se estudia de manera superficial a los Espíritus del Mundo, mientras que en Divinación son uno de los temas centrales y se requiere de un conocimiento vasto sobre el tema.

A continuación se presentan los principios básicos de cada una de las disciplinas necesarias para entender Conjuración de primer grado.



PRINCIPIOS DE CONJURACIÓN ELEMENTAL

Un sistema de magia por Kobeh

HISTORIA DE LA MAGIA

El primer misterio fue el mundo: la naturaleza, el clima, el día y la noche. Pero el segundo misterio fueron las mismas primeras personas; lo que sentían, lo que hacían, y los relatos que se contaban entre ellas al respecto.

En los muros y techos del mundo en el que vivían pintaron el mundo que veían y con el que soñaban. Libres del peso de las palabras y la rigidez de la sintaxis, sus trazos contienen significados primigenios que reflejan el estado humano previo al peso de las abstracciones intelectuales como la escritura, las matemáticas, el comercio, y todo lo que permitió el nacimiento de la civilización milenios después; para entonces serían pocos quienes recordaran los símbolos y, cuando no eran castigados por ser practicantes de “lo desconocido” (juicio que perduraría a través de las épocas), sabían que podían conectar con algo ancestral por medio de ellos.

En la cuna ecuatorial se comenzó a utilizar el término “magia” para referirse a esta capacidad que tenían algunas personas para poder hacer, para poder ayudar; este poder que controlaban con el cual imaginaban algo en su mente, y por pura fuerza de voluntad y concentración lo hacían realidad.

Tardaría otro milenio hasta que los símbolos originales vieran su siguiente gran transformación, esta vez en las islas polares, donde se desarrollaron los “bastones”, una manera de traer a la mente los símbolos como bloques de construcción y formular con ellos un pensamiento más complejo pero más específico. Antes de esto lo que se hacía era utilizar un símbolo para aclarar la mente y tratar de provocar una respuesta en el mundo, sin poder controlar el qué o el cómo; por eso se consideraba que la magia era misteriosa e impredecible.

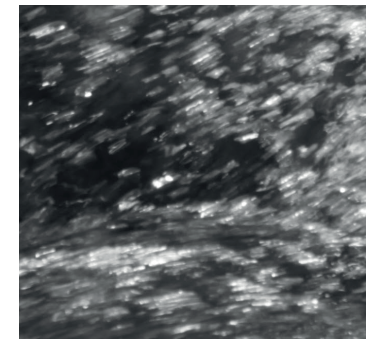
De manera similar a construir oraciones con palabras, los bastones (llamados así por los bastones que usaban los curanderos/hechiceros para trazarlos en el suelo) enfocan los pensamientos con una imagen mental clara de lo que se desea realizar. Pero ellos no eran los únicos buscando maneras de enfocar la voluntad del mago para lograr resultados predecibles y controlables; en los viejos imperios el lenguaje había evolucionado al grado de permitir reducir ideas complejas a una sola palabra compuesta que los sacerdotes/magos enunciaban para dirigir los efectos de su magia.

Fue en las rutas de comercio que estos dos sistemas se encontraron y se comenzaron a usar en conjunto. Se denomina “la forma del conjuro” a los bastones, y “el nombre del conjuro” a la palabra enunciada; asociando formas y nombres según un efecto deseado similar, los conjuros eran mucho más constantes, precisos, y replicables— lo cual los comenzó a pintar como una herramienta útil en el arsenal de los reinos donde habitaban comunidades de practicantes de magia y hechicería. Se les dejó de cazar abiertamente y, si juraban lealtad y proporcionaban ayuda en los tiempos de guerra, podrían vivir y obrar dentro de los pueblos (aunque las religiones prohibían esto, como todavía lo hacen). Esta coexistencia cotidiana permitió que se modificara el imaginario colectivo de la población y aunque la gran mayoría seguía manteniendo distancia y desconfianza hacia los magos, ya no había una persecución pública y hasta comerciaban con ellos, dando pie a las primeras tiendas donde la hechicería era un servicio. Todavía se necesitaba dedicarle la vida entera a su estudio desde la infancia para poder ser practicante de magia, pero hay registro de algunos casos en los que caballeros andantes lograban aprender lo básico ya en su adultez y con ello realizar hazañas de leyenda.

maravilloso. Es encantador y adictivo. Las palabras se hilan para crear ideas, que pueden arraigar en la mente de los demás; con letras, puedes crear amor, puedes generar odio, puedes despertar intriga, alegría, tristeza. **Todo esto y más con simples caracteres ordenados en una página en blanco.**

La música, a su vez, y para ahondar más en los ejemplos, también constituye una fuerza sobrenatural: sin la necesidad de nada más que sonidos, *puede arrancar sensaciones de la nada*, y colocarlas dentro de los corazones. Un buen músico, que conozca los secretos mejor guardados de su disciplina, será capaz de manipular a su público con una facilidad similar a la que tienen las tormentas para causar estragos en este mundo. Muchas veces, subestimamos los peligros y beneficios de la música bien hecha.

Si tienes la habilidad para fabricar con estos Actos Puros, debes sentirte como una persona bastante afortunada, pues escondes magia dentro de ti, una magia que el mundo merece conocer y que deberías compartir.



Sobre ilusionar y entretener

Cuando Kevin propuso que el tema de este mes fuera “*magia*” no supe por dónde abordarlo, pues esa palabra posee bastantes significados tanto por sí misma como en mi vida propiamente, pero, aunque creo que existe una manera inteligente de conectar todos esos significados personales (el arquetipo jungiano del mago; la tercera ley de Clarke sobre la tecnología y la magia; la música de la creación y el Ainulindalë; la música de las esferas; la magia del cine y la concepción popular en la industria de los magos de efectos especiales y visuales; los diferentes sistemas de magia en la ficción, incluyendo unos diseñados por su servilleta; la magia caos y los demás estudios esotéricos, folklóricos, y místicos; la prestidigitación (que siempre asociaré con el Kevin) e ilusión; los fenómenos inexplicables del universo; las raíces de la palabra hasta su origen Proto-Indo-Europeo; cómo se manifiesta el pensamiento mágico en diferentes culturas alrededor del mundo; y más y más y más) en un solo texto que sea de lectura satisfactoria y llegue a una resolución inspiradora— actualmente no sé cómo podría ser ese texto.

De cada uno de esos subtemas me dan ganas de arrancar en una larga explicación y compartir por qué se me hacen interesantes o cómo los incorporo a mi vida, o... Mil cosas más. Éste sí me resulta un tema difícil de reducir sin tener una mayor guía o dirección, pero este mes no he logrado pensar en cuál es esa dirección. Entonces, ¿de qué carambas voy a escribir en este artículo?

Puede que lo más sencillo sea comenzar por el principio, o bien, si no el origen en sí mismo, algo próximo a él, y puede que en el proceso se aclaren, se vuelvan más aparentes, las razones por las que después todo resultó como lo ha hecho.

Hace muchas lunas de invierno, largo tiempo antes de que yo comenzara a hacer videos, me interesaba la magia en la forma de *ilusionismo*, el cual es, para quienes no lo sepan, un arte escénico. Probablemente puedas imaginar a un mago contratado para una fiesta de cumpleaños, o un show de renombre internacional en Las Vegas, sombreros de copa, objetos apareciendo y desapareciendo frente a tus ojos, objetos transformándose en otros, conejos y palomas apareciendo de entre las mangas del mago, etc.

Ése es el nombre que reciben esas personas; mago ilusionista. Su intención es muy sencilla: entretener a un público con trucos, efectos, e ilusiones que parezcan imposibles, pero, y este punto es importante, claramente indicando que no son sucesos sobrenaturales sino que son el resultado de ingenio, habilidad, y algún secreto en su ejecución. Yo lo disfrutaba mucho de pe-

queño, y mis padres lo alentaban habiéndome comprado el ocasional libro sobre trucos, o un kit de juego para hacer magia *Mi Alegría*, y eso era muy divertido para mí.

En casa de mis abuelos, mis primos y yo solíamos montar pequeñas presentaciones teatrales y otras formas de entretenimiento; las más frecuentes eran de mis primas, disfrazadas como princesas bailando y cantando a alguna canción de Disney; a veces mis primos y yo hacíamos shows de títeres de calcetín; mi primo y yo dibujábamos nuestra propia revista de chistes y cómics; a veces todos los primos hacíamos limonada para vender (con mi primo y yo trepando el árbol por los limones, y mis primas exprimiéndolos y haciendo el agua); y recuerdo al menos una ocasión en la que di una presentación de ilusionismo, en la cual mis trucos más impactantes (porque habían sido los más difíciles de aprender) eran convertir una naranja en una manzana, y convertir tinta en un vaso de vidrio en agua potable. Ha de haber sido una época muy entretenida para los adultos, ver a todos los niñitos de 5 a 8 años corriendo por la casa cada semana y manteniéndose entretenidos tanto a ellos mismos como a su siempre fiel público.

Ya mencioné cómo es que mi primo y yo dibujábamos nuestra revista pero, además de eso, yo me la pasaba dibujando mis propios personajes e historias durante la escuela en los cuadernos de materias y en el recreo, en mi casa mientras debería estar haciendo tarea o estudiando, en todo momento. Esto fue antes de entrar a la escuela donde conocí a mis amigos con los que ahora tenemos esta bella zona azul y con quienes dibujaría y publicaría nuestros propios cómics de aventuras porque veía que a ellos les emocionaba leerlos (escribí un poco sobre eso en *vol. 1, no. 2, pp. 34-36*); después evolucionaríamos hacia el formato de video para contar nuestras historias, y yo me seguiría hacia el cine y lo audiovisual tras haber vivido la muy poderosa experiencia de tener una proyección de estreno de un video con una audiencia presente y sentir la reacción y emoción que tuvieron al ver el video (puedes leer más a detalle esa historia en el sitio web, bluezone.mx/proyectos y seleccionando *Quijote 2.0*).

Quizás para ti pueda ser sencillo ver un patrón, un cierto tema recurrente durante esta narración, y puede que hasta esté reforzado un poco por el título del artículo y, sí, en retrospectiva y presentado en bandeja de plata parece muy aparente, pero a mí me tomó muchos, muchos años hacer conciencia al respecto y aunque ahora lo reconozco sigo sin entender el por qué. ¿Por qué me ha llamado tanto el entretener, el contar historias, el ilusionar?





Todavía no encuentro una respuesta.

Eso es, en su mayor parte, lo que tenía pensado escribir para este artículo; un texto relativamente breve, sin demasiada profundidad en sus ejemplos o en sus enseñanzas artísticas, pero (y siempre hay un pero) sucedió que tuve una junta de chamba y surgió el tema de los trucos de magia. Le conté a la otra persona sobre mis trucos de ilusión cuando era pequeño, y me compartió que su experiencia era similar pero con trucos de prestidigitación (movimiento rápido de manos; por ejemplo, trucos de baraja); nos compartimos algunos trucos que sabíamos y le presumi sobre mi favorito que Kevin solía hacer en la preparatoria. De alguna manera eso me hizo pensar en cómo es que ese tipo de aprendizajes y actividades que hacemos de pequeños son por gusto, son por diversión. En algún momento el término es cambiado a hobby u ocio, y ahora significa algo que estamos haciendo *en lugar de estar trabajando*.

Como con muchos otros de mis artículos temo que este tema se podría rápidamente descarrilar hacia una crítica del post-capitalismo industrial en el que estamos viviendo; que si el juego y descanso contra la explotación y trabajo constante; que si la sociedad moderna, etc etc etc. Entonces, mejor dejémoslo ahí. Mejor lo terminaré con un pensamiento positivo y una anécdota agradable.

Me gustaría cambiar mi vida y mi rutina a una en la que me sea cotidiano el aprender y hacer sólo por diversión, sólo por juego; en la que ya no le esté dedicando cada minuto y energía a metas funcionales o profesionales, pero al goce y la diversión. El mismo día de la junta, un sábado, se me ocurrió contactar a mis amigos y preguntarles si estaban ocupados un par de horas después, o si les gustaría reunirse en ese momento para ver una película y comer juntos. No hubo dos semanas de anticipación tratando de encuadrar los horarios disponibles, no hubo un ir y venir de posibles lugares a los que ir y si a alguien le quedaba cerca o no; al contrario, se sintió como cuando íbamos a la escuela juntos y los planes surgían entre semana en un "¿quieren ir ahorita que acaben las clases?". Sólo nos vimos y pasamos un día juntos y divertido de manera casi inesperada.

Yo sé que el mundo adulto es complicado; que muchas veces los horarios y el trabajo y la familia y la distancia y el tráfico y el transporte y el cansancio y los compromisos y un sinfín de otros factores no permiten que haya tanta ligereza o facilidad para ver a las personas que amas, pero creo que puedo traer un poco más de esta espontaneidad a mi vida; *quiero* tener más de esta espontaneidad en mi vida. Deseo recuperarla. Ya la probé, ya recordé que hubo un tiempo en el que esta manera de ser era la norma y no la excepción, y ahora quiero más.

Porque si ha habido un día en lo que va del año que se ha sentido *mágico*, fue ése, rodeado de mis amigos.

//

Addendum

Hola de nuevo. Es divertido cómo suceden las cosas, cómo una idea inspira otra, cómo leer algo te da ideas y aclara pensamientos. Pasé la mayor parte de febrero sin saber cómo abordar el tema de la magia, y cuando finalmente comenzamos el proceso de recopilación de los artículos, me di cuenta: ¡ya he hablado acerca de magia en esta revista antes!

Parte de mi intención personal para los artículos de la revista que yo escribo es poder usarlos como un cierto “detrás de cámaras” para los videos y proyectos, tanto de la BZ como los míos, y eso ha sido cierto desde el primer número y el artículo de *Rocket Ligue*.

La dificultad, para mí, recae en que no quiero mostrar demasiado de un proyecto antes de que se estrene, no porque me preocupen los “spoilers de la trama”, sino porque parte de la emoción es ver el video (o corto o película o...) por primera vez y permitir que la narrativa te cuente su relato por sí misma. Si en un artículo escribo “es que está muy difícil hacer que una hamburguesa hable y se mueva solita”, ya no habría la misma sorpresa cuando lo ves suceder. Incluso puede suceder que parte de tu pensamiento se vaya a recordar cuando leíste sobre las hamburguesas y ya no estés prestando atención a lo que sucede en pantalla.

Aún así, sí he compartido sobre un proyecto que todavía no se estrena, y no sólo una vez.

En mi artículo de junio del año pasado (*vol. 01, no. 06, pp. 42-47*) compartí sobre un pequeño guión que había comenzado a escribir para grabar unas “pruebas de cámara”; después, para septiembre ya había grabado ese proyecto pero mi artículo de ese mes no tuvo mucha atención al respecto a excepción de un par de imágenes del corto. Algún día más adelante escribiré con mayor profundidad sobre con cuáles aspectos de una trama me siento cómodo compartiendo al público y cuáles no, pero tan siquiera por hoy voy a compartir un aspecto más de ese proyecto, aunque no es, precisamente, un aspecto “detrás de cámaras”.

Hace rato mencioné los “sistemas de magia en la ficción”, eso es cuando un autor inventa un tipo de magia para su historia, y define las reglas de cómo funciona. Por ejemplo, en *Avatar: La Leyenda de Aang*, el sistema de magia es que algunas personas pueden controlar uno de los cuatro elementos clásicos, y una sola persona puede controlarlos todos a la vez; en *Star Wars*, el sistema de magia es la Fuerza, y algunas personas pueden sentirla y usarla para mover objetos. Estos sistemas ayudan a desarrollar el mundo de la ficción, y a dar herramientas narrativas para que los personajes los usen.

En ese corto que grabé yo quería que hubiera un sistema de magia, y quería que hubiera símbolos mágicos para que los personajes (y los espectadores) los pudieran ver en cuadernos, libros, etc. La manera sencilla de solucionar eso hubiera sido realizando una búsqueda rápida en línea de “símbolos mágicos”, copiar el primer diseño de un círculo con símbolos alquímicos y caracteres hebreos que me apareciera, y dejarlo ahí. Pero, y siempre hay un pero conmigo en estos casos, yo soy incapaz de tomar la opción sencilla y estoy loco y decidí no sólo (1) inventar mi propio sistema de magia con todo y el trasfondo histórico de un mundo ficticio, pero también (2) diseñar una manera de construir símbolos mágicos para conjuros en este sistema, y encima de todo eso (3) redacté un texto que serían los apuntes de un estudiante de magia de primer semestre dentro de la ficción, con todo y las instrucciones de cómo armar y escribir un conjuro.

Fue un ejercicio divertido, sólo me hizo alocarme un poquito más de lo que ya estaba, y funcionó para explicarle a los actores cómo funcionaba el sistema de magia en el que iban a tener que actuar. Pero parte de la razón por la que me esforcé en hacerlo es porque no me gusta que si quieres usar un diseño de círculo mágico, la mayoría de resultados sean alquímicos o angelicales u otra cosa con contextos claramente culturales del mundo real; si estoy haciendo una historia que ocurre en otro planeta, o en un universo donde la Tierra no existe, y para ilustrarlo pongo un círculo mágico que saqué de internet y tiene referencias al Islam o a la Biblia o a una runa islandesa, hace que mi proyecto quede mal. Habrá alguien en el público que sepa el contexto de esos símbolos y sabrá que sólo fueron elegidos por verse exóticos y místicos. Lo que quise hacer fue tomar elementos de diferentes culturas y tiempos alrededor del mundo y reinterpretarlos y reacomodarlos de tal manera que (a) el resultado sí se vea místico cómo los típicos círculos mágicos a los que estamos acostumbrados, (b) que el autor pueda construirlo con herramientas sencillas y sepa exactamente lo que dice dependiendo del contexto de su historia, y (c) que el lector o espectador interesado pueda sentirse a tratar de descifrarlo y entenderlo y que sí haya un mensaje intencionado detrás del diseño. Es un regalo para el mundo, para cualquier persona que quiera tomar este sistema y usarlo para su historia o adaptarlo y construir sobre él. Si ya te vas a esforzar en crear una historia, no uses una imagen genérica y sin sentido de internet— haz tu propio círculo mágico definiendo qué quieres que diga.

Ahora sí, años más tarde, entré a la universidad, asistí a la clase de fotografía y aprendí que me gustaba capturar a las personas, y no en un sentido estético, como, quizá, podríamos decir que lo hago ahora, de manera más «profesional» (aunque no me considero ningún «profesional» en esta materia). Me gustaba llevar mi cámara de un lado a otro, siempre en la mochila, y sacarla cada que estaba con amigos, o cada que percibía algo que, en mi mente, resultaba «curioso» para guardar. Esta casi obsesión llevó a que creara un blog donde pudiera meter ese material (<https://extranosenparaiso-blog.tumblr.com/>). Claro que no eran las mejores fotos, ni en composición, ni en color ni... en nada más que en su valor sentimental. Eran, son una especie de diario visual; una memoria externa donde poder almacenar pedazos de historias que, quizá, tiempo después, nadie más podría recordar.

Bien, volvamos al presente. ¿Qué tiene que ver todo esto con el precio de la mantequilla, o con su magia amarilla? Que, una vez más, cargo conmigo una cámara. No como en ese entonces; no una cámara profesional o semiprofesional. Es una pequeña reliquia que Nady encontró en un bazar.

Uno de mis amigos del trabajo, Mike, a quien sí considero un fotógrafo profesional, suele llevar consigo una cámara «vintage», de esas digitales de bolsillo con flash integrado. Cuando descubrí que él traía la suya, de inmediato quise una para mí, puesto que nunca había barajado la posibilidad de cargar una cámara de este estilo: compacta, quizá anticuada, pero sumamente práctica. Ahora que la tengo, una parte de mí ha vuelto a las andadas.

Para este punto, me gustaría aclarar que, más adelante, durante mis años universitarios, llevar la cámara a todas partes se convirtió más en una carga que en algo disfrutable. Aprendí cosas más técnicas y, por lo tanto, me exigí en igual medida. Tomar fotografías se convirtió en un posible medio de subsistencia y no tanto en un hobby que me hiciera reír y disfrutar. Ya no era un baúl de recuerdos, sino una herramienta para crear obras de relativo valor estético y, en ciertos casos, monetario. Por eso tener la cámara pequeña (una Canon, por si te interesa este dato), resulta tan... mágico. No hay presión. No hay reglas. Puedo sacarla, apuntar el lente, apretar un botón y guardar el día a día: pequeños pedazos de naturaleza, de la ciudad, a mis amigos o conocidos, experimentar y dejarme ser.

Para mí, y por las razones antes mencionadas (del porqué lo hacía en la universidad), tomar fotografías constituye uno de los muchos pequeños actos de magia de la vida cotidiana, junto con los Actos Puros o Secundarios de Creación (para mayor referencia sobre esto, puedes leer mi otro artículo disponible en esta misma edición de BZIne), o hacerle trucos de prestidigitación a la gente (por supuesto, hay más; muchos más).

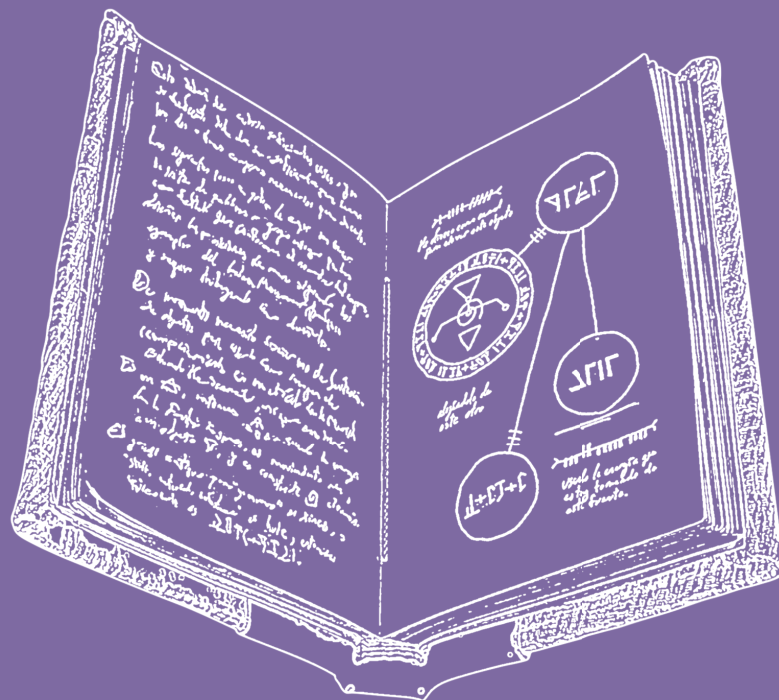
Hay cierta belleza simple en el acto de guardar algo solo porque sí, porque te gusta, porque te ayudará a recordar. Si no lo has intentado, te invito a probar esta magia. A llevar una cámara contigo, a usar la de tu celular. En pocas palabras, te invito a robar almas.



Eventualmente, cuando se estrene ese cortometraje, voy a subir todo el texto, la licencia de uso, el razonamiento detrás de cada aspecto, y una mejor explicación, al sitio de la BZ para que cualquiera lo pueda revisar y ocupar a su gusto. Pero, de mientras, quiero compartir aquí en la revista el texto *Principios de Conjunción Elemental*; los estudios de una alumna en su primer semestre de la escuela de magia. Puedes encontrarlo unas páginas más adelante, pero no esperes que vengan todas las respuestas ya listas; si quieres descifrar todo lo que dice tendrás que esperar o esforzarte.

Espero te resulte interesante.

//



Acerca de



STAR

vs las fuerzas
del

MAL

por Nady





STAR BUTTERFLY



es una princesa de 14 años, proveniente de una tierra llamada **MEWNI**, donde quienes tienen el poder, son las reinas. Estas poseen magia en su interior, la cual usan para «proteger» a su pueblo de los monstruos y mantener la paz. Tienen una varita con la cual pueden canalizar su magia y que ha sido heredada de generación en generación cuando la heredera cumple 14. Tal es el caso de **STAR**, sin embargo, ella no sueña con reinar ni mucho menos. Ella más bien sueña con simplemente tener libertad, pelear contra los monstruos y usar la magia a su manera, pero sobre todo, divertirse mucho.

17

Por esto, su mamá no está muy feliz y piensa que quizá Star debería aprender a usar y controlar su magia en un lugar mucho más controlado y seguro, eligiendo así la **TIERRA** como el lugar ideal.

Los reyes la inscriben en la secundaria Echo Creek, y ahí, Star conoce a **MARCO DÍAZ**, un chico muy responsable y organizado, que se vuelve el encargado de enseñarle el lugar y ayudarla a adaptarse, además de que se queda en su casa.

Ahí ambos vivirán muchas aventuras interdimensionales peleando contra diferentes enemigos y haciendo también muchos amigos en el camino.





Cuando conocí la serie tendría unos 18 años y como salía en DisneyXD, no me llamaba realmente la atención. Sentía que era demasiado para niños y medio sosa, entonces no me llamaba mucho la atención. Fue hasta que ya tenía unos 20 años que quise verla y darle una oportunidad y la verdad, me encantó.

Ya me había pasado con **GRAVITY FALLS**, que tampoco me llamaba mucho la atención pero un amigo me la recomendó muchísimo y cuando por fin la vi, la amé. Nunca me imaginé que la historia fuera tan interesante y me mantuviera a la expectativa de quién era el dueño de los diarios haciendo teorías.

Nota del editor:
He llorado mucho con lo bonita que es esta serie animada. - KEV



En la preparatoria, desarrollé la curiosa costumbre de llevar conmigo un mazo de naipes a todos lados, para poder practicar prestidigitación y sorprender a la gente (también tenía la mala tendencia de revelarles a mi público cómo hacía los trucos; qué digo, soy un mal mago y disfrutaba con la sensación de hacerle saber a los demás que los había engañado con secretos de lo más sencillos). Si alguna vez usé esta habilidad para intentar conquistar a una chica o no, es algo que, espero, podamos disculparme. Era joven. Al menos, mucho más joven que ahora. Y un poco menos prudente, si cabe.

Volvamos en el tiempo. No al Kevin que alguna vez intentó usar naipes para gustarle a una chica (lo cual, por cierto, salió un poco mal), sino a un Kevin un poco mayor. Al Kevin de la universidad, que, por primera vez, sintió la necesidad de llevar a todos lados una cámara y aprender el noble arte de robar almas (dato innecesario del día: antiguamente y, todavía en algunas culturas, se creía que una fotografía tiene, o tenía, la capacidad de robar el espíritu del sujeto al que le apuntas con el lente; creencia curiosa y, en ocasiones, cierta; una de las muchas propiedades místicas que se le atribuye a la fotografía).

Espera. No. Antes de hablar del Kevin de la universidad, toca hablar del Kevin de la primaria. Uno que, gracias a sus amigos de ese entonces, unos gemelos, descubrió las maravillas de los celulares con cámara.

Mis recuerdos no logran ponerse de acuerdo sobre el modelo del teléfono, pero estoy casi seguro de que se trataba de un Nokia 5300 XpressMusic, una reliquia de la época en la que los nombres de los celulares eran más largos, más pretenciosos y, por lo tanto, mucho más divertidos. A estos gemelos, de quienes no puedo recordar el nombre o cómo los conocí, les regalaron este Nokia, una novedad con cámara y capacidad para grabar videos: en cuanto lo sostuve entre mis manos y supe de sus capacidades (en el pasado ya había interactuado con cámaras de video y fotográficas, pero no puedo explicar por qué mi fascinación con el celular en

No pretendo hablar, al menos no en este artículo, sobre la prestidigitación y la hermosa sensación de sorpresa en los rostros de las personas cuando les preguntas «¿esta es tu carta?» y, asombrados, responden que sí. En realidad, este dato introductorio es, nada más, una manera de decir que, desde hace mucho, estoy interesado en la magia. En los juegos de cartas, en las historias de fantasía, en sistemas «reales» de magia... Y, también, como quizá ya has leído en la Carta Editorial, en los pequeños actos mundanos que podemos considerar «mágicos».

particular), lo primero que quise hacer fue grabar un pequeño cortometraje. En ese momento no lo nombré así, ni mucho menos: era un simple video, protagonizado por este par de hermanos, quienes podían viajar a través de portales ocultos en distintas partes del mundo: uno de los que recuerdo estaba ubicado dentro de una especie de pileta vacía que nadie utilizaba, al costado de una casa. ¿Volvimos a hacer más videos? ¿Tengo algún otro recuerdo con estos gemelos? No, para nada. Esta historia existe para aclarar que, en mi mente, ese fue el primer momento en el que descubrí que había cierta magia en los fotogramas.

por
Kevin

Pequeños actos de Magia

(& robar almas)

Y con **STAR VS LAS FUERZAS DEL MAL**, fue lo mismo. Si bien al principio, me pareció una caricatura sencilla pero muy bonita, conforme fue avanzando y desarrollando la historia, me fui enganchando mucho más. Y como aquí seguía al aire mientras la veía, era mucho más emocionante hacer mil teorías, entrar a blogs, leer hilos, etc.



Es una serie con personajes muy bonitos y una historia interesante. Si bien es enfocada en un público infantil, su audiencia adulta no va a quedar decepcionada. Tiene, sí, muchos capítulos simples para solo reírte y los que cargan con toda la tensión de la serie. Lo que personalmente, encuentro muy revitalizante porque te da breaks mentales de la trama y bueno, que principalmente es por el público infantil.

Pero al final, vale mucho la pena darle una chance y pasar un rato bonito. Siento que es el recordatorio de que no todo en la vida tiene que ser tan serio y tenso, a veces simplemente debes relajarte y disfrutar.

Espero puedan verla completa en alguna oportunidad y si es así, deseo que la disfruten mucho y hagan sus propias teorías.



Elegía sobre el regreso a casa (II)

POR ROD

Retomemos el punto central que planteé en mi artículo del mes pasado: el mundo es una mierda, sencillamente. Las condiciones a las que hemos llegado, tanto sociales, económicas, políticas, cualquier ámbito de hecho, están de la chingada. Nuestro mundo, nuestra realidad, a lo que nos enfrentamos día a día, es simplemente absurdo.

Pensemos que estamos iniciando un día cualquiera: te levantas, haces tu rutina de aseo, comida y preparación para salir a enfrentar ese mundo siempre cambiante. Pero hoy notas algo diferente frente al espejo, o puede que sea durante tu trayecto. Logras percibir algo en ti que siempre ha estado ahí. Te dices a ti mismo: ¿todo esto vale la pena? ¿Acaso algo de lo que estoy haciendo tiene sentido? ¿Mi vida, *la vida*, tiene sentido?

Todos hemos pensado esto en algún punto de nuestra vida, es algo normal. Y tan normal como la respuesta que le damos en ese momento, esa respuesta nunca será la misma, dependerá de nuestro presente, nuestras circunstancias o cómo nos sentimos en ese determinado momento.

Pero la respuesta que propongo es que la vida no tiene ningún sentido. Vivimos rodeados de estructuras sociales complejas, donde debemos perdernos para poder ser parte de algo, donde tocamos la puerta de la sociedad y nadie nos contesta, y nadie nos dice que siempre estuvimos dentro de ella. Nos damos cuenta, a lo largo de nuestra experiencia, de lo absurdo en que se sucede nuestra vida. Hay veces en las que decimos que todo lo que nos ocurre es una gran broma de mal gusto. Nos topamos con los invisibles muros de la existencia y estos nos golpean, nos enfrentamos a que el significado de la vida, de nuestras acciones, está más allá de nosotros. La vida, nuestra vida, se nos presenta constantemente llena de contradicciones, de la angustia de querer actuar y no poder. Preguntamos qué sentido tiene todo esto, nos enfrentamos a nuestra propia existencia, pero nadie responde. El mundo permanece callado, sólo queda lo absurdo de nuestra existencia.

¿Y eso es tan malo? No lo creo. Nuestra conciencia tiene un límite, no tenemos una respuesta definitiva de qué significa la vida humana, estamos condenados a saber que nuestras preguntas sobre este tema no tendrán una respuesta concreta, pero no saber el significado, el que la vida no tenga sentido, nos permite algo más a cambio. Si la vida no tiene sentido, si no hay una respuesta cósmica para esto, entonces tiene todo el sentido de vivir la vida como es. Verán, los postulados que brevemente les he planteado, están basados en la etapa absurdista del pensador argelino Albert Camus (1913-1960), a quién quizá conozcan como el autor de la novela corta *El Extranjero* (1942). Camus elaboró una corriente de pensamiento a través de ensayos, novelas, obras de teatro y artículos, la cual se concentraba en poder aportar a una filosofía existencialista que pudiese aportar explicaciones y dar guía a una sociedad (europea) quebrada por la Segunda Guerra Mundial.

Los argumentos a los que he hecho referencia corresponden a su primer corriente de pensamiento, un pensamiento del absurdo, el cual puede encontrarse en su novela *El Extranjero* (1942), la obra de teatro *Calígula* (1944), y el libro de ensayos *El Mito de Sísifo* (1942). La premisa de este pensamiento es el que les he expuesto anteriormente: la vida no tiene sentido.

Pero lo que me llama tanto la atención, es que Camus no se detiene ahí; si la vida no tiene sentido, entonces el sentido que toma es la razón para continuar, para darnos cuenta que somos seres finitos. Nuestra muerte llegará algún día, entonces, hay que vivir. Camus aboga porque vivamos más, entre más experimentemos, más nos acercaremos a conocer el mundo, nuestra vida, lo que nos rodea. Quien reconoce dentro de sí lo absurdo de su vida, deberá experimentar todo lo que esta vida, este mundo, nos ofrece, así como agotar todo lo que nosotros podemos ser y hacer. En el sin sentido de la vida, somos libres.

Camus concluye de lo absurdo de la vida tres cosas:

Rebelión: frente a un mundo que me niega, una experiencia de la vida que no me entiende y no entiendo, me rebelo para encontrar sentido a mi vida.

Libertad: dentro del pasar cotidiano de los días, existe dentro de mí la voluntad para vivir.

Pasión: vivir vale la pena. Frente a mi inevitable muerte, está mi vida, todo lo que puedo experimentar y conocer, puedo hacerlo.

Siempre he encontrado consuelo en este pensar. Recordar que el control de nuestra vida es nuestro. Las experiencias llegan a nosotros y de ahí parte cómo las tomamos. Si hay algo como el destino, es nuestro. Podemos saber qué es lo que sucederá, porque a final del día está en nuestras manos.

Camus redondea esta línea de pensamiento con la imagen de Sísifo: un mito griego donde, tras obrar en contra de los dioses, Sísifo es condenado a pasar la eternidad empujando una roca hacia la cima de una montaña, sólo para que, al llegar a la cima, la roca rueda hacia la base, haciendo que Sísifo deba comenzar nuevamente con su tarea, repitiendo así hasta la eternidad. Camus nos plantea que Sísifo, al saber que deberá repetir la acción de empujar nuevamente la roca cuando llegue a la cima, es consciente de su "condición miserable", de su vida absurda. Es ahí donde Sísifo, imaginado por Camus, es dueño de su propio actuar: frente al castigo inicial, Sísifo es dueño de su acción. Si en un momento el empujar la roca es algo tormentoso, también puede hacerse de manera feliz. Sísifo se adueña de su destino, y al bajar de la montaña, hacia aquella roca que deberá empujar otra vez, hay que imaginarlo feliz.

La vida me ha golpeado bastante, como lo comentaba en el artículo anterior, pero al encontrarme con lo absurdo de mi condición, encuentro algo que me ayuda a seguir adelante. Frente a un mundo que nos oprime pensemos en la rebelión, en que nuestra libertad puede ayudar a que otros sean también libres. Y recordemos siempre tener pasión hacia la libertad que nos ofrece nuestra propia vida.