

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



Teoría

Contenido

| | |
|-----------------------|---|
| El Clímax mágico..... | 2 |
|-----------------------|---|

El Clímax mágico

El clímax es la terminología que se utiliza para el momento final del juego cuando se revela el efecto.

Es por tanto el momento más importante y según como se produzca esta revelación puede ser o un completo éxito o un absoluto desastre.

Vamos a ver los principales puntos y estrategias a tener en cuenta:

El Fallo aparente.

Este recurso sirve para fingir que el juego aparentemente ha fallado en el último segundo, pero se resuelve a modo de broma o a modo de transformación mágica in extremis.

Imaginemos que la carta elegida es el cinco de trébol, tras localizar esta carta en la baraja extráela y sujétala en tu mano derecha mostrando el dorso al público. Pregunta cual fue la carta elegida, cuando te dicen el cinco de trébol, mira al espectador en silencio por dos segundos y pregunta como sorprendido “*¿No era el 2 de corazones?*”.

En este momento has generado un conflicto, tu aparentemente tienes el dos de corazones en la mano, pero el espectador ha nombrado el cinco de trébol.

Ahora tienes dos opciones para resolver esta situación.

Solución A: modo GAG: responde “*Pues menos mal... porque esta carta es justo el cinco de trébol*”

Solución B: resolución por gesto mágico: “*Bueno... entonces basta dar un chasquido sobre la carta para que ahora esta carta sea justo... el cinco de trébol*”

En la solución A, queda como una broma, en la solución B queda como un fallo que el mago resuelve con magia.

La pausa pre-efecto

Es recomendable estirar el momento del clímax por dos o tres segundos siempre, esto genera una tensión en el espectador y el atisbo de lo que va a ocurrir, aunque es consciente que debería ser imposible.

Por ejemplo mostramos una carta, la damos la vuelta el espectador nombra su carta y se dice “*Pero basta dar un giro a la carta y chasquear los dedos para que... (pausa de dos segundos) esta carta sea la que es y será siempre el cinco de trébol*” hay una diferencia total entre esto y sacar una carta preguntar la identidad de la carta que eligio e inmediatamente girarla.

O por ejemplo en un efecto tipo revoltijo o triunfo. Tras mezclar caras arriba y caras abajo, y gestualizar con los dedos entrelazados para que el espectador “visualice” imaginariamente la situación de las cartas, los dedos se ponen en la misma dirección y se des entrelazan... el mago hace un gesto y comienza a extender las cartas poco a poco,

hace una pausa de un segundo, mira al público y termina de extender todas las cartas sobre la mesa viéndose todas boca abajo excepto la carta del espectador en el centro cara arriba.

Para entender por que funciona mejor así la revelación, decía Alfred Hitchcock en una entrevista con François Truffaut (recogida en el libro ‘El cine según Hitchcock’) lo siguiente en relación a la creación del suspense:

“La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple [...] Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. [...] Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. [...] En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense.”.

Con este ejemplo tan simple e ilustrativo, el gran maestro del suspense exponía a su interlocutor cuán sencillo era hacer del lenguaje cinematográfico una herramienta con la que transmitir dos sensaciones muy diferentes mediante el cambio de un pequeño detalle. Esta es la misma estrategia a seguir en la revelación de un efecto de magia.

Si según nombra la carta se voltea sin más, sería la explosión inmediata de la bomba, si esperamos 2 segundos, generamos suspense, por tanto, tensión en el espectador y al girar la carta y mostrar su identidad su reacción será mucho más potente.

Nunca dejes el clímax final en manos del espectador

Como has visto, generar el suspense antes de la revelación de la carta mejora considerablemente el clímax de un juego y una mala revelación puede llegar a arruinar el final de un juego.

Por eso dejar la revelación final en manos de un espectador puede ser problemático en la gran mayoría de las ocasiones. Desde que se haga el gracioso y no quiera mostrar la carta elegida, que se le caiga la baraja... Y por supuesto nunca va a voltear una carta con el mismo dramatismo y seguridad que lo harás tu.