

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



**Teoría**

## Contenido

La sesión de magia.....	2
-------------------------	---

## La sesión de magia

A estas alturas ya estas en posesión de una buena colección de juegos y técnicas cartomágicas por lo que estamos en disposición de poder ofrecer una buena sesión de cartomagia cuando nosotros queramos.

Pero es normal que quizá te plantees que juegos elegir de todos los que has aprendido, el porque unos si y otros no, cuales son buenos para comenzar, cuales son buenos para finalizar la sesión.

Vamos a analizar todos los puntos detalladamente.

### **La selección de los juegos**

Inicialmente tienes que realizar una lista de cuales son los juegos que te gustaría presentar, aquí es importante inicialmente que haya variedad de efectos, es decir no hagas tres juegos donde hagas aparecer los ases, dos asambleas de ases diferentes, cuatro juegos de deletreos.... El temario esta diseñado para que tengas la suficiente variedad de efectos y métodos para que puedas elegir.

A la hora de construir la sesión, al igual que en el arte, el arte no debe tener reglas fijas y en la construcción de la sesión ocurre lo mismo: hay muchos criterios diferentes para hacerlo, depende mucho de tu personalidad, de la duración de la sesión, del tipo de público para quien trabajes, de la moda de cada momento, etc.

Si es importante que tengas en cuenta el tiempo que va a tener tu sesión, lo recomendable es que no pase de una hora de duración o 45 minutos. Es mejor dejarles con ganas de ver mas que no llegues inicialmente a aburrirlos. Cuando tengas la suficiente experiencia, podrás hacer sesiones de hasta 2 o 3 horas incluso... pero todo llegara.

### **La estructura de la sesión**

El primer juego que hagas es muy importante, porque va a decir mucho sobre ti y sobre lo que van a ver.

Primero como ya hemos hablado, tendrán una percepción sobre tu personalidad, y tu calidad como artista; sabrán si dominas la situación o en cambio la dominan ellos y por tanto en ese primer minuto o dos primeros minutos tomaran la decisión si lo que están viendo merece la pena seguir viéndolo o bien se van.

Por eso es necesario que selecciones un primer juego que vaya acorde con tu verdadera personalidad (naturalmente mejorada), que te haga aparecer como un verdadero profesional y una persona simpática (no necesariamente chistosa).

Puede ser desde una aparición de cuatro ases, una adivinación rápida de una carta... es decir un juego que tenga un desarrollo corto, a ser posible que sea visual y enganche.

Una vez conseguido el primer aplauso el resto vendrá rodado...

Un punto importante es que vayamos de lo mas fácil a lo mas difícil, no comiences con un juego excesivamente complicado. Comienza con un juego que domines, sea sencillo tanto para ti como para el publico a la hora de entenderlo y te permita comunicar bien.

Con esto tus primeros nervios iniciales desaparecerán ya que podras volcarte plenamente en la presentación.

Haciendo un símil con el circo, cuando un funambulista comienza su actuación sobre la cuerda floja sus pasos son titubeantes, parece que se va a caer, incluso simula fallos, creando cierta incertidumbre y tensión por el desenlace, y al final del número termina con un doble salto mortal. Sería absurdo hacerlo al revés.

Pues en magia hay que hacer un poco lo mismo construir la sesión de una manera *increscendo* de manera que empecemos con algo aparentemente sencillo y finalicemos con algo que para el espectador sea imposible, ¡pero ojo! Eso no quiere decir que el último juego tenga que ser el más difícil técnicamente, podemos acabar perfectamente con un juego totalmente automático, pero este juego, cara al público tiene que ser el más imposible... que sea el quien atribuya si el milagro ha sido por tus poderes, habilidad, técnica o simplemente fue por magia...

### **El público tras el primer efecto**

Tras el primer efecto hay que darle ritmo y participación al público.

El público debe sentirse parte integrante y parte activa del espectáculo y por tanto, debes tratar con especial cuidado a la gente que solicites que te ayude.

Esto facilitara cuando pidas la ayuda de un voluntario o selecciones a otro espectador no opongan resistencia a acompañarte en el escenario.

Sin embargo, tienes un personaje que basa su humor en meterse con el público o hacer chistes fáciles contra los espectadores veras que el público se ríe mucho cuando la broma no va con el... pero cuando pidas un ayudante nadie querrá salir porque no quiera ser la diana y foco de atención de tus chistes sobre el.

El espectador que saques se convierte automáticamente en el representante del público, si el espectador reacciona con sorpresa ante los juegos veras que el público reacciona igual que el, es una reacción de contagio, el público se ve representado por el espectador y se imita y transmite hacia atrás estas reacciones.

### **La rotación de espectadores**

Esto va un poco a gusto del consumidor, hay quien prefiere tener desde el principio sentados a su alrededor 6 u 8 personas y hacer con ellos toda la sesión y hay quien prefiere pedir voluntarios distintos para cada juego.

Todo dependerá de los efectos que elijas para componer tu rutina a fin de ver que estrategia seguir para que no se pierda mucho ritmo entre que vienen y van unos espectadores.

Otra forma viable, pero depende de nuevo del tipo de efectos que hagas, es que no saques a nadie al escenario y seas tu quien se acerca al público para que elijan cartas.

Personalmente, prefiero que los espectadores estén en la mesa a que siempre me vean solo en escena.

### **¿De pie o sentado?**

Si estas en una sesión formal donde hay mas de 10 personas mi recomendación es que actúes de pie, con ello tendrán mejor visibilidad y tu podrás comunicar mejor, facilitándote acercarte al público para acompañar a un ayudante a la mesa, para ir a buscar a un espectador, para hacer juegos con gente en la mesa y otros donde no sea necesario

que el espectador salga y seas tu quien se acerque, como ves el estar de pie otorga mucha mayor libertad de movimiento y opciones.

También dependerá de que tipo de efectos selecciones por supuesto, si eliges un juego que requiera el uso del regazo y has estado en todo momento de pie, no tiene mucho sentido y va a ser muy difícil el justificar el porque te sientas para ese juego en particular... por tanto como decía Dai Vernon "Usa la cabeza".

El actuar de pie además para ciertas técnicas facilita la cobertura. Por tanto elige bien el repertorio en base al numero de espectadores que vayas a tener y a como vas a actuar si de pie o sentado, si actúas sentado permanece todo el rato sentado, si actúas de pie, permanece todo el rato de pie.

### **Hay juegos que tienen ordenaciones complejas ¿Qué hago?**

Tienes varias opciones, la primera construir una rutina de juegos donde te permita mantener durante toda la rutina esta ordenación y usarla en el momento que la necesites, por lo general cuando hacemos un juego de magia usamos muy pocas cartas, pudiendo reservar el resto para otros juegos.

Otra opción es cambiar la baraja a lo largo de la sesión una o varias veces, por ejemplo, forzando una carta que esta en la posición superior de otra baraja que tienes en el bolsillo. Una vez que has forzado la baraja pides que la pongan donde quieran y mezclen y anuncias que vas a intentar localizar esa carta por tacto.

Al recibir la baraja la introduces en el mismo bolsillo donde tienes la otra baraja ordenada (preferentemente en uno de los bolsillos laterales de la chaqueta donde tendrás un cartón que te permita dividir el bolsillo en dos, en un lado ira la baraja a ser cambiada en y en otro la baraja a deshacerse de ella) extrae la carta superior mostrando que triunfalmente has encontrado la carta elegida y seguidamente extrae del bolsillo la baraja cambiada con la ordenación que necesites.

Otro cambio puedes hacerlo teniendo la baraja a ser cambiada debajo de la pierna mientras estas sentado. En un momento de la sesión simulas acercar la silla a la mesa, para ello bajas tus dos manos con la baraja en una de ellas dejas la baraja debajo de la pierna y la mano sube con la otra baraja.

También puedes alternar luego de cartas con otros que sean con otros elementos (monedas, esponjas, cubiletes, dados...) y entre un juego y otro usar barajas distintas, pero con el mismo dorso, si el acto esta bien estructurado el espectador no tiene porque sospechar que se trata de distintas barajas.

### **El final**

Y llegamos al final de la actuación, el público debería estar ya totalmente entregado y presto al aplauso.

Para este momento habrás reservado tus efectos más fuertes y mágicos.

Aquí los efectos donde acaba la baraja en orden, cambian los dorsos de color, o son visualmente muy plásticos y artísticos son los mas recomendables por lo general. También puedes acabar con algún efecto tipo predicción mental donde ya desaparece la supuesta habilidad manual y el publico no puede encontrar explicación.