

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



**Teoría**

## Contenido

Fallos, salidas y efugios.....	2
--------------------------------	---

## Fallos, salidas y efugios

Una cosa que te pasara mas de una vez es que un juego saldrá mal por diversas razones que en un primer momento no sabrás porque...

Quizá la ordenación que tenias se ha descolocado cuando mezclaste, quizá no la ordenaste bien inicialmente, quizá se pegaron dos cartas como una al contarlas...

La carta elegida se perdió realmente cuando intentabas controlarla, o se te callo la baraja al suelo por accidente, o al revelar triunfalmente la carta del espectador te dice con cara seria que esa no es su carta.

¿Qué hacer entonces?

Lo primero es no perder la calma, esto es un juego por tanto... ¡vamos a jugar! Aquí dependiendo de tu bagaje técnico tendrás mayor o menos facilidad para “remar” y salir del pequeño aprieto en el que te encuentras porque debes resolver en 2 o 3 segundos la situación y que cara al espectador ese fallo parezca que formaba parte del juego a modo de fallo aparente y estaba todo planeado cuando la realidad es otra completamente opuesta.

En este caso estamos ante un fallo real, por ejemplo, el comentado de al revelar la carta que supuestamente el espectador dice que no es su carta elegida porque nos hemos equivocado y hemos forzado mal la carta o hemos controlado mal la carta elegida por el espectador.

Lo primero que te va a ocurrir es que te vas a quedar dos segundos paralizado... tu cerebro primero tiene que asimilar el fallo, interiormente rápidamente pensaras ¿Cómo? ¿Qué no es su carta? ¿Qué ha pasado? ¿Dónde esta?... pero no pasa nada... esto es hasta bueno, genera tensión dramática y reto cara al espectador que se pregunta el también internamente a ver como lo vas a solucionar.

Ante un fallo tu actitud va a ser siempre la de tirar para adelante... lo primero que necesitaras saber cual es la carta del espectador por tanto como te ha dicho que esa carta no es la suya pregúntale abiertamente cual era su carta. Según nombre la carta realiza la técnica del sordo y con la carta ya en tu conocimiento extiende las cartas entre las manos para localizar donde esta. A partir de aquí resuelve la situación como mejor consideres y tus conocimientos técnicos de permitan... puedes pedir que te nombren un numero y mediante una mezcla en las manos coloca la carta en esa posición, ponerla en la posición de deletreo del nombre de un espectador, forzarla por cualquier mecanismo a otro espectador y sea el quien la encuentre porque le traspasas tus poderes de mago, puedes hacer que vuele a uno de tus bolsillos...

Ya que no has anunciado el final del juego, parecerá que lo anterior era una broma y esta es la verdadera resolución del juego.

Lo mas importante es no pedir perdón nunca o disculparse porque ha fallado el juego y mucho menos intentar repetir el juego “para ver si sale ahora”, en caso de fallo intentamos resolver y si no es posible, se dice en tono de broma: bueno este es que era muy difícil ¿te creías que esas condiciones podía salir? ¡Ni Tamariz!, pero este otro vas a ver...

Como veras es todo cuestión de actitud, si tu no le das importancia, el publico no le dara importancia y lo olvidara fácilmente.

Como decía Aldo Colombini: ***El publico puede perdonar cualquier fallo a un artista, lo único que no perdona es el aburrimiento...***