

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



**Basics**

## Contenido

Bienvenida.....	2
Las 10 reglas mágicas .....	3
¿Qué necesitamos para empezar? .....	6

## Bienvenida

Bienvenid@ al mundo de la magia, queremos darte las gracias por haber confiado en Academia de Magos para iniciarte en este fantástico mundo.

Este nivel tiene una duración de seis meses donde semana a semana se irán desbloqueando nuevos juegos y técnicas para que avances de una manera ordenada y puedas el tiempo suficiente para ensayar los juegos y técnicas durante la semana asimilando y asentando los conocimientos que vas a adquirir.

El contenido de este curso ha sido diseñado teniendo en cuenta varios factores, el primero que tenga un orden progresivo, es decir vas a ir aprendiendo desde lo más básico de como abrir una baraja y como sujetarla en la mano, hasta las técnicas más modernas y avanzadas.

El segundo factor, el contenido del curso. Hemos realizado una exquisita selección de juegos para que apliques la teoría y técnicas que vas a aprender cada semana.

Hemos huido de los juegos estándar que se suelen enseñar en otros cursos, queremos que aprendas juegos prácticos, potentes y que después, aunque lleves 20 años haciendo magia, estos juegos continúen formando parte de tu repertorio. Porque no te dejes engañar, los juegos del nivel "Basics" veras cuando los presentes la potencia mágica que tienen, que sean sencillos técnicamente no quiere decir que no sean engañosos, potentes y divertidos. De hecho, muchos de los juegos que vas a aprender engañaran incluso a otros magos cuando se los hagas.

En este nivel, el principal objetivo es que aprendas a pasártelo bien mientras haces un juego, y con ello, potencies tus habilidades comunicativas, la magia es un arte de comunicación, las presentaciones de los juegos, es decir la charla, lo que explicas mientras haces un juego, es uno de los factores más importantes ya que será lo que "enganche" a un espectador.

Si te recomendamos que no inicies una clase si no tienes bien asimilada la anterior, especialmente los apartados de técnica. Como te hemos comentado es un curso progresivo donde vamos a ir aprovechando los principios y técnicas aprendidas para ir incorporándolas a nuevos juegos. Si te saltas alguna clase puede llegar algún momento donde te encuentres "perdido" ya que puede que se haga referencia a alguna técnica que se haya explicado en un modulo anterior y si no la tienes "controlada" tengas que dar un repaso rápido a esa clase que te saltaste.

Y por último nuestro tercer y último factor, queremos que disfrutes, veras que los mitos que para ser mago hace falta tener una habilidad increíble o que las técnicas son muy difíciles veras que no es así, mi lema es *"No hay técnica difícil, si no dedos mal puestos"* y en este curso aprenderás precisamente esto, donde y como poner los dedos para poder hacer todas las técnicas cartomágicas sin dificultad.

Por tanto, te damos la bienvenida a este mágico mundo y te agradecemos de nuevo la confianza depositada en nuestra academia.

## Las 10 reglas mágicas

Acabas de entrar a formar parte de la comunidad mágica y como poseedor de los secretos mágicos que vamos a compartir contigo, debes comprometerte a cumplir fielmente los siguientes “mandamientos mágicos”

### 1) **No decir nunca el secreto**

Nuestro arte se basa en técnicas secretas, si cuentas el secreto de los juegos no solo desilusionaras al espectador al que has mostrado el juego, también estarás perjudicando a otros colegas magos que emplean estos mismos secretos para otros juegos.

### 2) **No anunciar el efecto**

Si avisas previamente de lo que va a ocurrir, el espectador estará más atento y por tanto el riesgo a que pueda llegar a descubrir el secreto puede ser mayor. Así mismo si en el trascurso del juego algo sale mal y te ves obligado sobre la marcha a cambiar de efecto el espectador no se dará cuenta de esto.

### 3) **No repitas el juego dos veces ante el mismo publico**

Un juego de magia es muy similar a cuando nos cuentan un chiste, la primera vez nos sorprende y nos hace reír, pero la segunda vez que nos cuentan el mismo chiste este ya no nos hace gracia. En magia pasa algo similar, cuando hacemos un juego sorprende al espectador y cuando nos pregunten si podemos repetir el juego, no es porque les haga gustado mucho, sino porque querrán ver si lo ven de nuevo pueden “pillar” el secreto.

Ante esta petición lo mejor, es decir: *“Si este juego te ha gustado este otro te va a gustar mas aun...”* y con ello procedes a hacerle otro juego sin entrar en conflicto ni dar más explicaciones de porque no quieres repetirle el mismo juego

### 4) **Ve de lo más fácil a lo más difícil**

En tus primeras presentaciones seguramente encuentres la novedosa sensación de los nervios, para evitarlos el principal secreto es tener muy claro el guion del juego y saber que es lo que tienes que decir. Y también que te construyas una secuencia de juegos en orden donde vayas de los más sencillos técnicamente a los mas difíciles, con ello tomaras confianza con tu publico (y ellos contigo) y veras como esos nervios desaparecerán mágicamente y por tanto cuando llegue el momento donde tengas que hacer algún juego que requiera alguna técnica algo mas complicada la podrás realizar con total naturalidad. Sin embargo, comienzas por los juegos más difíciles o más “espectaculares” puedes caer en el error que si te piden mas juegos acabes un juego menos potente que el primero que vieron, o te pongas nervioso en el momento de hacer la técnica y te pillen el secreto.

### **5) No hagas juegos sin practicarlos antes a fondo... paciencia**

Se que en cuanto aprendas el primer juego y el secreto tan ingenioso en el que se basa, vas a querer ir corriendo a hacerlo a quien tengas mas cerca. ¡RESISTE! Ensaya bien antes la charla de juego, que es y como lo tienes que decir, memoriza bien todos los pasos hasta que sientas que lo haces con seguridad, cuando llegues a este punto... ensayalo un poco más. Solo después podrás presentarlo, el hacer un juego que no lleve el tiempo de practica adecuado provocara varias cosas, la primera que será mas posible que falles y con ello te cause una pequeña frustración y con ello una desilusión a quien te ve, la segunda que al no tener la presentación del juego dominada no llegaras con toda la potencia mágica que tiene el juego.

Por tanto, la paciencia y disciplina en el ensayo será el secreto que te dará tus mejores recompensas.

### **6) Se tú mismo, prohibido copiar. (por tentador que sea)**

En magia cuando ya conozcas los secretos que vas a aprender a lo largo de este curso, te darás cuenta que a partir de ahora cuando veas un mago en televisión o en una actuación inconscientemente comenzaras a ver “la vida interna” del juego, que hace, como lo hace y tendrás la tentación de como ya sabes el secreto el de querer hacer ese mismo juego a otras personas.

En magia la ética respecto al repertorio mágico es muy importante, solo se debe hacer juegos que estén publicados bien sea en libros, dvds o hayan sido explicados directamente por quien le has visto el juego, que sepas como se hace, si no conoces el origen no te autoriza el poder hacerlo.

Otro punto importante es no copiar las charlas de otros, al principio te estará permitido para que puedas ensayar los juegos, pero poco a poco deberás ir buscando tus propias presentaciones de los juegos, con ello los juegos serán mas tuyos. Un juego con la charla de Juan Tamariz por ejemplo lo mas seguro que no pegue con tu personalidad porque eres una persona completamente distinta a Juan, te darás cuenta que cuando copias una de sus charlas el juego funciona perfectamente, la gente se ríe... es una tentación que tendrás que ser capaz de poco a poco a desprenderte de ella y a potenciar tu propia personalidad reflejándola en los juegos que hagas.

### **7) Debes saber que vas a decir (o callarte)**

La magia ocurre en la imaginación del espectador, por tanto, es muy importante saber que decir y como lo digas para que el efecto impacte en las emociones del espectador.

Huye de las charlas meramente descriptivas del tipo “tomo esta carta, la pongo en el centro, doy un pase mágico y sube” lo que el espectador ve, no necesita que se lo digas, enriquece el efecto con una charla que además te permitirá conocer el ritmo del juego, su duración y te dará una seguridad increíble a la hora de presentarlo, veras como con un juego donde tengas dominado el guion los nervios no aparecerán jamás.

### **8) Si algo falla ¡NO PASA NADA!**

¡Efectivamente! Esto son “JUEGOS” de magia, lo que hacemos es jugar con el espectador a ilusionarle, si algo falla nunca digas “ay perdón” o pongas excusas... continua, busca un efugio, finaliza el efecto con un chiste tipo “¿Te imaginas que en estas condiciones hubiera salido?”. Según vayamos avanzando aprenderemos técnicas que nos permitirá salir de cualquier situación introduciendo otro efecto sin que el espectador se de cuenta y crea que el fallo no era real y era solo parte de la presentación. Es solo cuestión de actitud... sigue adelante, juega y disfruta.

Ante un fallo ten estos puntos siempre en mente:

- No te pongas nervioso;
- No trates de repetir el juego para que resulte bien;
- Deja todo de lado sin darle importancia y continúa de inmediato con otro juego
- No trates de iniciar ni dar ninguna explicación que te justifique, será peor si lo haces;
- Se firme, actúa como si nada hubiera pasado.

Recuerda, eres mago... si fueras torero la cosa cambia, un fallo puede llevar a que un toro te encuerne, pero por suerte en nuestra profesión (a no ser que el día de mañana quieras hacer juegos con tigres de bengala...) no tiene estos riesgos y un fallo no significa nada, solo que tengas que “remar” un poco mas para llevar el juego a buen puerto.

### **9) Si te encuentras con un público que no desea ver magia, no hagas nada, aunque tú lo desees**

Aunque te parezca mentira, la magia no le gusta a todo el mundo. Te encontraras con gente que se enfada cuando se enfrenta a algo que se escapa a su raciocinio y no es capaz de explicar, o su intención es siempre la de fastidiar al mago no siguiendo sus instrucciones y poniéndole constante mente a prueba con frases tipo “¿Puedo poner la carta donde quiera?” “¿Me dejas mezclar a mí?” ...

Otra gente que relaciona la cartomagia con el juego y si ha tenido alguna mala experiencia propia o de algún familiar o conocido que haya sufrido ludopatía, si ves que se siente incomodo no insistas, ya tendrás otro momento donde poder disfrutar mostrando tu magia.


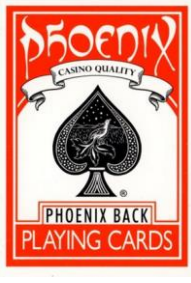



### **10) Sólo debes hacer magia cuando tú lo desees, nunca cuando te lo impongan.**

Y un ultimo punto, veras que a partir de ahora cuando la gente sepa que eres mago, lo primero que te dirán es “¿Eres mago? Hazme un juego” esto no ocurre en ninguna otra profesión u oficio... tu no ves a un enterrador y le preguntas ¿Eres enterrador? Entiérrate a alguien o ¿Eres alpinista? Trepa por un edificio... La magia es arte y por ello requiere de unas condiciones adecuadas, condiciones y espacio que tienes que ser tu quien lo defina y decida si son adecuadas o no. Por tanto, eres tú quien decide si es el momento adecuado y estas preparado para ello.

El mayor riesgo es que se te presente la situación que no tengas nada preparado, ni siquiera una baraja te pidan hacer un juego y quieras improvisar algo con lo primero que tengas a mano... seguramente ante esta situación no dejes el mejor recuerdo del tipo de magia que puedas llegar a hacer, si no estas preparado o la situación no reúne las condiciones, comenta amablemente que mejor en otro momento

## ¿Qué necesitamos para empezar?

Lo primero una baraja, te recomendamos cualquiera de los modelos americanos de las marcas “Bicycle”, “Tally Ho” o “Phoenix”. Si son de dorso rojo mejor, para tener un mejor contraste sobre el tapete.

Bicycle	Phoenix	Tally Ho
		
		

Estas son barajas de muy buena calidad que tienen como elemento diferencial respecto a otras marcas el “Air cushion finish”, es decir un acabado que proporciona una cámara de aire que permite que las cartas deslicen mejor.

También tienes barajas españolas de la marca Fournier, pero estas cartas aparte de ser más duras carecen de esta cámara de aire por lo que la duración de estas es menor.

De Fournier tienes los modelos “505” y “818”

505	818
	
	



Como segundo elemento fundamental necesitaras un tapete, puedes usar desde un tapete tradicional de fieltro a los profesionales que se venden en tiendas de magia que tienen goma por debajo haciendo así que no se deslicen sobre la mesa y con distintos acabados, grosores, tacto y materiales.



El uso de un tapete con la baraja es fundamental para el cuidado de las cartas y para ciertas técnicas que mas adelante veremos donde veras que es casi imposible realizarlas en una superficie lisa como una mesa.

Finalmente, antes de ponerte a ensayar o hacer magia, lávate las manos bien con agua y jabón, esto también alargara la vida útil de la baraja. El material con el que se fabrican las barajas absorbe con especial facilidad la suciedad tanto de las manos como de la mesa, por tanto, manipular la baraja con las manos bien limpias y sobre un tapete alargara la vida de la baraja.

Todo este material puedes adquirirlo en nuestra tienda [www.magosartesanos.com](http://www.magosartesanos.com)