

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



Teoría

Contenido

La vía mágica y las pistas falsas	2
---	---

La vía mágica y las pistas falsas

Cuando tenemos ya un juego listo para ser presentado, ahora tenemos que plantearnos lo siguiente ¿Si este juego lo ve un espectador será capaz de descubrir el método?

Es decir... ¿podrá seguir los pasos o si los recorre a la inversa podrá llegar al método?

Los espectadores por lo general son mas inteligentes de lo que pensamos y muchas veces se callan cosas por respeto o por vergüenza a decir algo y que después no sea el método, pero puedo garantizarte que por lo general ven mas de lo que nos pensamos.

Los niños sin embargo no son así... si tomas una moneda, la pasas a la otra mano y desaparece, rápidamente chillaran diciendo que esta en la otra mano, y lo que es peor. ¡Es que tienen razón!

Por ello es importante anticiparse y conocer que van a pensar los espectadores cuando vean un juego de magia, porque en este punto veras que la mente racional de las personas en este aspecto es bastante común y veras como es fácil conocer por anticipado que están pensando porque incluso en algunos juegos vamos a provocar estos pensamientos mediante acciones que hagamos nosotros.

Vamos a diseccionar con un efecto tan sencillo como la desaparición de una moneda, que piensan los espectadores en base a como se comporte y opere el mago.

Mago Malo:

- Lo que hace:
 - Un burdo falso deposito
- Lo que consigue:
 - Que ve claramente el método
- Lo que piensa el publico:
 - Se ha visto, la dejo en la otra mano

Mago Mediocre

- Lo que hace:
 - un escamoteo rápido de la moneda
- Lo que consigue:
 - Se sospecha el secreto y se atribuye a la habilidad
- Lo que piensa el publico:
 - Es muy rápido, pero la dejo en la otra mano

Mago bueno:

- Lo que hace:
 - Muestra la moneda en la mano derecha y la gira naturalmente sobre la izquierda al abrir la mano esta ya no esta ahí.
- Lo que consigue:
 - Un amplio porcentaje del publico se sorprende.
- Lo que piensa el publico

- Ha desaparecido, pero alguno sospechara o se preguntara si esta en la otra mano

Mago muy bueno:

- Lo que hace:
 - Muestra una moneda en la mano derecha, levanta la mirada y gira su mano despreocupadamente sobre la mano izquierda, toma de la mesa una varita mágica hace un gesto y la moneda desaparece.
- Lo que consigue:
 - El secreto ni se ve ni se sospecha
- Lo que piensa el publico:
 - Es imposible, ha desaparecido quizá este oculta en la otra mano o se la guardo en la manga...

Mago excepcional que emplea teoría de las pistas falsas

- Lo que hace:
 - El mago se sube las mangas, muestra una moneda en la mano derecha, levanta la mirada y gira su mano despreocupadamente sobre la mano izquierda, toma de la mesa una varita mágica golpea con ella la moneda una vez que esta dentro de la mano, hace un gesto, un ligero soplo mágico sobre la mano y la moneda desaparece por completo.
Pero tras desaparecer la moneda deja la varita y la mano derecha ligeramente cerrada... mostrando finalmente que ahí tampoco esta al abrir claramente ambas manos.
- Lo que consigue:
 - El secreto ni se ve ni se sospecha, se refuerza con que esta dentro de la mano y se da una pista al espectador para que sospeche que esta en la otra mano la cual se desvanece al abrir la mano derecha y mostrarla vacía.
- Lo que piensa el publico:
 - Es imposible, no esta ni en una mano ni en otra, por la manga no ha podido ir porque esta remangado... por tanto ha tenido que desaparecer total y realmente.

Como puedes ver el efecto es el mismo, pero el espectador en el ultimo caso, en el ultimo momento se agarra a la esperanza que este en la otra mano porque este la mantiene ligeramente cerrada y para el espectador es su única salida a encontrar un método que explique racionalmente como ha desaparecido la moneda, cuando el mago muestra su mano derecha vacía el efecto termina de romper en la mente del espectador.

Juan Tamariz en su libro "La vía mágica" describe este proceso donde invita a imaginar la mente de los espectadores como un hermoso carruaje tirado por dos briosos corceles. Uno avanza posando sus patas en el suelo; es el lado lógico de la mente. El otro, es un caballo alado, vuela; es la imaginación, la fantasía, el deseo mágico. Como guía de este carruaje esta el espectador. A su lado invitados por el, subimos nosotros para acompañarle y guiarle por la vía mágica.

Esta vía mágica le conducirá al efecto mágico donde si consigue llegar y entrar, podrá sentir el aleteo del misterio y empaparse de la emoción mágica.

Nuestra misión, será durante el camino evitar que se despiste de su recorrido, que se pierda buscando los hilos de la marioneta, queremos ayudarle a que pueda rechazar las múltiples desviaciones que su mente lógico-analítica le pueda presentar y que le lleven a descubrir el secreto.

Durante el transcurso del juego en algunas ocasiones vamos a facilitar al espectador ciertos “cebos” para que se anclen en su memoria y cuando quiera recurrir a ellos para reconstruir como se produjo el milagro que acaba de presenciar imposibiliten el camino de regreso al punto de partida.

En el caso de la desaparición de la moneda, cuando el mago golpea con la varita y esta suena tras haber realizado el falso deposito, un método podría ser que lleva un anillo y lo que realmente ha golpeado ha sido el anillo con la varita mientras simulaba que lo que se encontraba en su interior era la moneda, dando así una acción de continuidad y recreando la idea en la mente del espectador que el sonido ha sido provocado al chocar el extremo de la varita con la moneda cuando la realidad ha sido completamente otra.

Después el mago tras realizar un gesto mágico con la varita por encima de la mano izquierda, al apoyar la mano por un momento en la mesa ha procedido a descargar secretamente la moneda en el regazo mientras acercaba la mano izquierda a su boca para dar un ligero soplo mágico.

Al mostrar que la moneda ha desaparecido el mago mira fugazmente sobre su mano derecha, el espectador en ese momento (su caballo lógico) inevitablemente le llevara a mirar tu mano derecha y sospechar que quizá esta ahí... Esta es la pista falsa, al abrir la mano el carruaje mágico ya no sabe volver a su punto de origen... no hay camino alternativo para encontrar a donde se pudo ir la moneda. El único punto donde podía aferrarse el espectador y que hemos facilitado nosotros lo hemos hecho desaparecer.

Este es un recurso que en algunos juegos nos potenciara el cerrar caminos a posibles soluciones, no siempre hay que aplicarlo ni tomar como máxima el dar siempre una posible solución al espectador que luego no es...

Lo mas importante es en el momento de estudio de un juego, poder analizar cual es la vía mágica que seguirá el espectador mientras esta viendo el juego y cuales son los puntos débiles que debemos tener en cuenta para poder borrarlos de la mente del espectador reforzando los puntos que queremos que si recuerde de manera que cuando haga el camino de vuelta se encuentre con las puertas que dan acceso a la solución completamente cerradas.

Por ejemplo, si la baraja va a terminar en orden al final de un juego, que recuerde que mezclo abundantemente al principio y/o durante el juego y que no pudiste cambiar la baraja en ningún momento.

O si una carta firmada va a viajar a tu bolsillo, que recuerde que se perdió claramente en la baraja, que estuvo en todo momento a la vista y que tu no la tocaste en ningún momento la baraja (o al menos eso es lo que queremos que recuerden... a lo largo del curso veremos como esto es totalmente posible, aunque parezca increíble)