

TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



**Teoría**

## Contenido

El guion en magia .....	2
-------------------------	---

## El guion en magia

Uno de los puntos más importantes que tienes que tener presente es que la magia es un arte comunicativo, hay juegos visuales que podrás presentar sin decir nada y con un acompañamiento musical quedarán geniales, pero la gran mayoría de tu repertorio generalmente se basará en juegos donde hables mientras los realizas.

Por ello es importante tener clara el guion que sustentará la charla con la que presentes cada juego.

Primero, porque un guion o charla bien estructurada y con un tema hará que el juego tenga más interés que un juego donde meramente te limites a describir que pasa tipo:

*“Toma una carta, la pierdes, cortamos, mezclamos, me dices un número, contamos hasta este número y ahí está tu carta”*

El efecto es muy bueno... pero la charla es muy pobre. Así mismo si no sabemos que vamos a decir o tenemos una idea muy vaga del texto a decir a no ser que seas un maestro de la improvisación, nos va a provocar muchas muletillas, no tendremos controlado al 100% los momentos donde aplicar la Misdirection, el efecto no explotará el 100% de sus posibilidades y un largo etcétera.

En términos prácticos, vamos a ver resumidamente las principales reglas que debes tener siempre en mente:

- 1) La charla que apliquemos a un efecto no debe comerse al juego en sí, es decir no podemos contar una historia de 10 minutos para un juego donde una carta se transforma en otra o unos ases viajan de un paquete a otro... hay que encontrar un equilibrio donde la magia quede claramente por encima de la historia.
- 2) Tener clara una charla para un juego va a provocar de manera inmediata que los nervios que puedas tener desaparezcan por completo, vas a ser mucho más comunicativo y vas a llegar mucho más a la gente
- 3) El tener un guion permite así mismo poder introducir chistes o humor de situación en los momentos precisos que requieras sirviendo por tanto para cobertura en ciertos momentos que tengas que hacer una acción tramposa y quieras que esta pase desapercibida sin que el espectador se percate que se distrajo en ese momento. Por ejemplo, tienes un comodín boca abajo sujeto en tu mano derecha y pides a un espectador que nombre una carta y nombra por ejemplo el cinco de picas, ¡tu volteas la mano mostrando el comodín diciendo triunfalmente *“¡Exactamente!... el comodín que vale por todas”*.

Aquí sabemos anticipadamente que, en este punto del guion, el espectador se va a reír y por tanto su atención se dispersará, momento que podremos aprovechar para cambiar por ejemplo el comodín por la carta nombrada... Como veras, en esta frase tener medido cuando se hace la pausa, la generación de expectativa que genera hasta que se vuelve y la frase que resuelve la situación en forma de gag, se convierte en un arma muy poderosa cuando estamos haciendo magia.

- 4) Intenta huir de charlas meramente descriptivas, lo que el espectador percibe por la vista no es necesario en el 99% de las veces que se lo repetamos verbalmente.
- 5) El dotar de guion a un juego le va a dotar de una vida mas interesante consiguiendo transmitir por tanto emociones y con ello llegar mas al espectador.
- 6) Te permite hacer el efecto mas tuyo, si te limitas a copiar la presentación de otro mago el efecto funcionara sin duda, pero notarás que sientes el juego mas tuyo y los espectadores de una manera inconsciente lo percibirán de igual manera aquellos juegos donde tengan esa esa parte de ti ya que estarán totalmente adaptados a tu personalidad.

Como lectura recomendada para estudiar como crear buenos guiones para magia esta el libro "Del truco al arte" de Jacko donde podrás encontrar infinidad de ejemplos y profundizar en como elaborar tus propios guiones.