

domina la magia.com

magia para Sorprender

¡Cambia tu vida
haciendo magia!



Borja
Montón



MAGIA PARA SORPRENDER

BORJA MONTÓN



Súscribete y descarga GRATIS el
REGALO de DLM en la página:

[www.dominalamagia.com/
regalomagiaparasorprender](http://www.dominalamagia.com/regalomagiaparasorprender)

Copyright 2013 Borja Montón
Prohibida su reproducción total o parcial de este
libro. Prohibida la exhibición de este libro en
cualquier plataforma digital sin autorización del
autor.

Borja Montón

Dedicado a:

Begoña Martín, mi amor y mi compañera incondicional en este viaje, a Luis E. Barón quién plantó en mi la semilla del emprendedor y a mis padres Jose I. Montón y Teresa Rodríguez por ayudarme a cumplir el sueño de mi vida.

INTRODUCCIÓN

Hola amigo@:

Gracias por descargar este libro de Domina La Magia. Sin duda tienes en tu poder un libro que te enseñará no sólo 6 trucos que se convertirán en los mejores de tu repertorio y con los que podrás sorprender a quien tú quieras en cualquier momento, sino también aspectos teóricos que harán que tu magia vaya mucho más allá.

Como bien sabes la magia es un arte que lleva muchísimos años gustando a la mayoría de la gente. A casi todo el mundo por no decir a todos nos gusta la magia. Ya sea por el misterio, por maravillarse o simplemente por conocer el método.

Mi principal objetivo es que el método sea lo último que te importe. Tienes que creer en lo que haces y si realmente no crees en tu magia es muy difícil que transmitas lo que puede llegar a ser algo que tus espectadores no olviden jamás.

Ahora tienes en tu mano el poder asombrar a tus amigos y familiares con estos efectos que seguro dejarán a todos impresionados y con la boca abierta. He realizado cada uno de estos juegos un millón de veces y está más que probado que hechos en las condiciones perfectas pueden ser un verdadero milagro.

Amig@ mag@: prepárate para conocer los efectos que te harán demostrar tu dominio mágico.

¿Estás listo? ¡Pasemos a la acción!

ÍNDICE

¿Quién es Borja Montón?	8
¿Qué es Domina La Magia?	10
¿Qué contenidos tiene?	11
¿Por qué somos diferentes al resto?	12
1. Teoría Mágica	
1) ¿Qué quiero conseguir con la magia?	15
2) Tipo de magia que más te gusta	17
3) ¿Por dónde empiezo?	19
4) Metodología de Domina La Magia	23
5) Reglas del mago	29
6) Eliminar sospechas	34
7) Defectos del discurso	38
2. Práctica Mágica	
1. Magia con cartas	44
Bases y técnicas de la cartomagia	
I. Sujetar la baraja	45
II. Mezclar	48
III. Extender la baraja	51
IV. Forzar una carta	63
Juegos:	
a) Cualquier carta a cualquier número	58
b) Carta en el teléfono o en cualquier sitio	68

2. Magia con monedas	72
Técnica	
I. Empalme de dedos	73
a) La moneda escapista o la cárcel de monedas.	75
3. Magia con objetos	81
Juegos:	
a) Pajita telekinésica	82
b) Palillo roto y recompuesto	86
4. Bonus	90
a) Lata rota y recompuesta	91
# Consejos finales	97
#Te doy las gracias.	99

¿QUIÉN ES BORJA MONTÓN?

Me llamo Borja Montón y soy ilusionista. Estudié Ciencias del Deporte pero para mí, mi única profesión es la magia. Mi primer truco lo hice hace ya once años, más bien por casualidad. Pero aquel día decidí que mi misión en la vida sería intentar vivir de **la magia**, estar cerca de los sueños de la gente, e intentar ayudar a cumplirlos.

Vivo en Madrid (España), tengo ahora 22 años, y durante varios años **estudié en la Escuela de Magia de Ana Tamariz en Madrid**, una de las más prestigiosas en el mundo hispano. En España he tenido la oportunidad de hacer magia en festivales, eventos privados e incluso participé como protagonista en un musical, en el que por supuesto, había magia. Siempre me ha gustado la magia de cerca, la manipulación, aunque últimamente me he enfocado más en la magia de escenario y en la magia en la calle.

En 2012 asistí a la FISM, que es el Mundial de Magia. Se celebró en Blackpool (Inglaterra) y allí estuve rodeado de los mejores ilusionistas del mundo. Creí que era importante compartirlo con la gente y decidí cubrir el festival a través de un blog. Tiempo después me di cuenta de la cantidad de visitas que había tenido y que **había sido el único en cubrir en español lo que iba ocurriendo en el congreso.**

Durante el verano de **2013 estuve de gira por la costa de Florida**, en Estados Unidos, con shows en festivales, eventos solidarios y actuaciones privadas. Necesitaba cambiar de aires, conocer qué magia se hacía fuera de España y experimentar otros

públicos. **Fue una gran experiencia de la que aprendí mucho, en lo personal y en lo profesional.**

He impartido cursos y talleres de magia en España y Estados Unidos, porque si hay algo que me gusta tanto como lo magia es enseñar lo que sé sobre este arte. **No quiero solamente explicar y desvelar un truco, quiero compartir con las personas la sensación que me produce hacer magia.** Acercarles esa emoción que sientes cuando lo que haces ilusiona al que tienes enfrente.

En mi etapa en Estados Unidos decidí que había llegado el momento de ir un paso más allá en mi carrera. Por eso nació mi sueño: **Domina La Magia**, el lugar definitivo sobre magia en Internet. . Un lugar donde agrupar a profesionales y a no profesionales que simplemente, les gusta el ilusionismo. **Un lugar donde enseñar magia pero también hablar sobre ella y compartir experiencias.**

Con Domina La Magia quiero llegar a todo el mundo, crear algo que de verdad sea importante para alguien. **Soy ilusionista, pero ahora también, en Internet.**

¿QUÉ ES DOMINA LA MAGIA?

Un sitio online **dedicado a los fans y profesionales de la magia** donde adquirir o mejorar sus habilidades mágicas. Es el lugar de reunión de todos aquellos a los que les interesa este arte: pequeños, jóvenes y adultos.

¿Te gusta quedar a tomar un café con amigos que comparten tu misma afición, tu misma profesión, tus mismos sueños? Pues eso ese sitio es DOMINA LA MAGIA. **El lugar que su creador, el Mago Borja, siempre quiso encontrar en la red.**

Nuestro objetivo es crear una gran comunidad mágica de aprendizaje desde el nivel amateur y de intercambio de ideas o experiencias, curiosidades, videos, entrevistas con magos y diversos contenidos.

DOMINA LA MAGIA es un lugar interactivo abierto a la participación de los usuarios a través de distintos canales: comentarios, emails, sugerencias, encuestas, programa de tv en directo.

¿QUÉ CONTENIDOS TIENE?

- **Programa de TV online semanal (gratuito):** noticias sobre magia, entrevistas a magos, espacio para compartir sugerencias, dudas o comentarios con las personas que lo están viendo, videos de magia callejeros, explicación de trucos, tema del día a debatir, reviews de productos o libros y un larguísimo etc.
- El público amateur podrá disfrutar **semanalmente de un video** en el que el Mago Borja **ejecuta y explica** un **sencillo truco de magia** con el que impresionar a los amigos, la familia o el público.
- Un **post/artículo semanal** en el que se expondrá un tema interesante sobre el que comentar y debatir. Aficionados y profesionales están invitados a dejar sus opiniones y análisis sobre consejos, teorías, rutinas mágicas, juegos de grandes magos...etc.
- **Especiales informativos en vídeo:** cobertura de los principales eventos sobre magia a nivel mundial.
- **Cursos de magia a la venta de nivel principiante y medio** con muchísimas horas de explicaciones y trucos en formato video más documentos explicativos con notas y consejos

¿POR QUÉ SOMOS DIFERENTES AL RESTO?

Ya existen sitios que te enseñan a convertirte en mago o a perfeccionar tus habilidades. **Pero en ninguno de ellos puedes formar parte de él en directo.** Por supuesto que vas a ver videos semanales, posts interesantes, y mucho material sobre magia. Pero eso no es todo.

DOMINA LA MAGIA tiene el primer y único programa de magia en directo online (semanal y gratis) en el que cualquier mago, amateur o profesional, puede participar.

La suscripción a DOMINA LA MAGIA es gratuita y su único objetivo es recordarte en el email los vídeos o artículos nuevos que se postean semanalmente. Por suscribirte recibes gratis el libro que estás leyendo ahora mismo con teoría, consejos y sobretodo trucos de magia. Con los que sorprender a todo el mundo.

TEORÍA MÁGICA

Me gustaría empezar este libro con algo de teoría sencilla y que sea útil.

Dominar la magia es una tarea que lleva años y años de práctica y de ensayo error. No es cuestión de que en pocos meses o días pases de ser una persona que no sabe de magia a maestro total.

En magia existen muchísimos términos teóricos, libros de teoría mágica, principios, etc. Para dominar la magia, realmente uno debería estudiar como si de una universidad se tratara. Pero lo que yo voy a comentar en este apartado es lo principal que todo mago debería tener en cuenta a la hora de hacer sus efectos. Lo esencial para que tus trucos brillen y se conviertan en verdaderos milagros.

Empecemos por lo más básico de la teoría.

¡Vamos allá!

#1. ¿Qué quiero conseguir con la magia?



Vamos a comenzar el apartado de teoría haciéndote una pregunta directamente. ¿Qué quieres conseguir con la magia?

Esta es la pregunta que todo mago que se inicia en la magia o que ya lleva tiempo siendo mago, debería hacerse a sí mismo. Lo más importante de cualquier viaje que queremos emprender es saber a dónde queremos llegar. Debes tener un objetivo fijado para no perder nunca el norte.

Si entras en la magia sin saber lo que quieres, acabarás perdido. Porque hay muchísimo material. Puedes conseguir muchas cosas haciendo buena magia, y me refiero a buena, cuando hayas practicado, estudiado y experimentado la magia por todos sus lados.

Haciendo buena magia impresionarás a todo el mundo, serás más sociable y tendrás más confianza en ti mismo. La magia te puede ayudar a no perder la comunicación física entre las personas. A que sigan sintiendo el poder de una comunicación física.

Además de todo esto, por supuesto, con la magia puedes mejorar tus relaciones personales, pero también puede ser simplemente una actividad con la que te diviertas, o hasta con lo que ganes dinero en un futuro ¡Quién sabe!

Yo me hice esta pregunta hace mucho tiempo y para mí la magia es el poder de transmitir sensaciones y emociones. Jugar con la parte psicológica de la magia, saber cómo pensamos y cómo funciona nuestro cerebro. Está en nosotros el poder de asombrar, el poder de hacer posible lo imposible al menos por unos minutos. Eso es lo que yo quiero conseguir cada vez que hago un efecto.

#2. Tipo de magia que más te gusta



Una vez os hayáis respondido a la pregunta anterior deberíais saber qué tipo de magia os gusta más. En este curso os explicaré fundamentalmente magia con cartas, magia con monedas, y magia con objetos cotidianos. ¿Por qué estos tres tipos de magia?

Porque la magia con cartas, la magia con monedas, y la magia con objetos la podréis realizar en cualquier sitio y en cualquier momento. Lo podréis llevar en el bolsillo y nos va ocupar espacio. Tendréis un espectáculo preparado en cualquier situación listo para sorprender a cualquier persona en cualquier momento.

Aunque en este curso aprenderás a hacer magia con estas tres cosas os voy a explicar varios efectos de todo tipo para que identifiquéis que es lo que más os gusta. Aunque existen muchas ramas en la magia: Cerca, magia de salón, mentalismo, manipulación, escapismo, grandes ilusiones, y muchísimas más...

Yo me voy a centrar más en la magia sencilla de aprender y que no necesitas muchos recursos para hacer grandes juegos. Esta magia será magia de cerca, magia de escenario, mentalismo, street magic o magia callejera principalmente.

Para la magia de escenario podrás hacer algunos los juegos que aprendas en la magia de cerca y modificarlos un poco para que sea magia de escenario.

#3. ¿Por dónde empiezo?



Seguro que hace mucho tiempo te hiciste esta pregunta. Por eso estás aquí ahora mismo: porque quieres empezar hacer magia y no sabías cómo.

Como ya sabes tendrás que empezar por la teoría y luego poco a poco ir aprendiendo los juegos del curso de magia y practicarlos una y otra vez hasta que salgan perfectamente. Pero yo te enseñaré realmente cuál fue la metodología que yo utilice para aprender magia. Explicaré la metodología que a mí me funciona. La que he utilizado después de probar muchas otras y la que mejor resultado me ha dado.

Formas de aprender

Existen muchas formas para aprender magia: escuelas de magia, videos, DVDs de magia, libros de magia, etcétera.

Yo creo que la mejor manera de aprender es asistir a escuelas de magia profesionales con profesores de magia que llevan muchísimos años actuando. Sinceramente pienso que es la mejor manera. ¿Pero qué problema hay con esto? que no todas las personas tienen una escuela de magia en su ciudad. De ahí que yo me haya aventurado con Domina La Magia.

Para aquellas personas que no han tenido la oportunidad de asistir a una escuela de magia, este curso te servirá para aprender como si estuvieras en una de ellas..

También te recomiendo que **leas**. Cuanto más mejor. Leer te da la imaginación de poder visualizar el juego de una manera muy diferente a la de cualquier otro mago. Hay miles de libro sobre magia. Desde los temas más básicos hasta los temas más profundos y difíciles que existen en la magia.

Con este libro y con Domina La Magia pretendo que, además de aprender a hacer magia, aprendas a buscar en ti. Que te preguntes, que te cuestiones, que vayas más allá, que te conozcas tú mismo. Si hay algo importante en la vida es que uno se conozca a sí mismo. De esta manera serás más feliz, vivirás más a gusto. Harás que tu magia sea más cómoda para ti y disfrutarás más con ella.

Otra manera es a **través de videos**. Mucho cuidado con esto. Existen muchísimos DVDs y te aseguro que aprender el DVD está muy bien pero lo malo que aprender a través del DVD es que seguramente acabarás copiando lo mismo que hace el mago que aparece en pantalla.

Pero ahora estarás pensando estoy viendo yo un video, acabaré copiando a Borja?

Seguramente si eres principiante empezarás copiando a las personas de las que aprendes, eso pasa en todos los trabajos pero yo lo que pretendo hacer contigo es que pienses por ti solo

Por otro lado tenemos los **videos de YouTube**. Los videos de YouTube se han hecho muy famosos últimamente. Hay cantidad de videos de los que podrás aprender magia. De hecho si tú pones en Internet truco de magia revelado, o truco de magia explicado te saldrán infinidad de resultados. Pero hay un gran problema en esto y es que no todas las personas que enseñan magia no tienen una manera correcta de enseñar.

Lo único que les interesa las personas es mostrarte la trampa. No les interesa la teoría, el porqué de hacer una cosa u otra. Además seguro que serán adolescentes muy jóvenes que no

tienen experiencia y que simplemente les interesa tener visitas en los videos. La magia no es el principal objetivo. Para ellos el principal objetivo es explicar la trampa.

Otra manera muy divertida de aprender magia es **localizar asociaciones mágicas** cercanas a donde tú vives. Seguro que mucha gente al lado de donde tú estás que le interesa la magia ha formado una asociación donde se reúnan y compartan su magia. Si buscas y no encuentras créala tú. Aprender de amigos hará que aprendas muchas otras cosas y encontrarás ayuda donde seguro pensabas que estabas perdido.

#4. Metodología de Domina la Magia



Esta es más o menos la forma en la que yo aprendí a hacer magia. Pero en verdad he añadido ciertos aspectos que a mí me hubiera gustado que me hubieran enseñado cuando aprendí en un principio.

1º Mostrar el efecto.

Es muy importante primero experimentar cómo es el efecto. Esta será tu sensación más próxima a la que tendrán tus espectadores al ver el juego. Recuerda muy bien lo que sentiste porque una vez conozcas el funcionamiento del truco esa sensación desaparece casi del todo.

Pero tu misión es esa. Transmitir lo que tú viviste al ver el juego por primera vez.

Te recomiendo ver el efecto varias veces antes de pasar a la explicación y a modo de ejercicio, intentes determinar varias explicaciones posibles, o al menos cual sería tu forma de hacerlo. Esto no es un gran secreto en magia, pero mucha gente lo pasa por alto.

Si buscas más maneras de hacer un truco puedes adaptarte a cualquier situación. Si sólo tuvieras una manera de hacerlo es más fácil que el espectador llegue a una rápida explicación.

No estoy diciendo que el juego lo hagas con tu explicación porque deberías tener en cuenta muchos conceptos de construcción de un número y si no los conoces puede que tu manera de hacer no tenga ni pies ni cabeza para el espectador. Aun así este método sirve para que pienses y mejores. Muchas veces pensar cómo lo harías a tu manera es totalmente diferente de cómo en realidad es.

2º Ver la explicación

Mira una y otra vez la explicación de forma general. Esto te hace una idea general de cómo es el truco o la parte secreta. Atiende a detalles generales y apúntalos en tu hoja de ruta hacia el mago profesional.

Éstos son los aspectos fundamentales que debes tener en cuenta al hacer el efecto y lo primero que deberías controlar.

Una vez tengas claro que es lo general repasa la explicación poniendo atención a los pequeños detalles: el dedo lo pongo aquí en este momento, aquí debo mirar a tal sitio, en esta palabra tengo que hacer una pausa, etc. Esto es lo que hace grande al truco. Lo que lo completa. Como todo en la vida lo que más importa son los pequeños detalles.

Estas pequeñas acciones darán coherencia a tu acto. Lo harán racional.

A mí me pasaba que cuando quería aprender un truco nuevo aún no existían apenas los Dvds(eran VHS) y menos los vídeos online. Estaban los libros y algunos en inglés. Y a veces doy gracias a eso porque, ya fuera por el idioma o por la edad, no podía razonar bien a la primera lectura. No cogía esos pequeños detalles tan fácilmente. Así que me tocaba leer una y otra vez las explicaciones.

Pues bien: era increíble, porque cada vez que releía la explicación descubría pequeños detalles totalmente distintos.

Y por qué no, compara tus pensamientos con la explicación real del truco. Si no alteras la construcción ¡Quizás hayas inventando un método nuevo!

3º Practicar, Practicar y practicar

Todos mis profesores en la escuela me decían que practicara el truco 1000 veces y que cuando creyera que estaba preparado para realizarlo lo practicara 1000 veces más.

Es una forma de hablar, pero no les falta razón. Debes practicar tanto como puedas. El tener algo practicado te da seguridad total en lo que estás haciendo. Tu confianza te permite no aprestar tanta atención a la parte técnica del truco.

Puedes disfrutar del juego y estar atento a la situación que provocas con tu magia. Los grandes magos tienen sus juegos reque tememorizados y les permiten jugar con la gente, hacer bromas, conectar más con el espectador.

Te aconsejo que a la hora de practicar un truco entero estés sólo, sin distracciones. Apaga la tele, aparta el móvil, deja fuera todo lo que pueda distraerte. Te aseguro que muchas veces una práctica en la que tienes la mente 100% en el ensayo, en 1 hora haces mucho más que en días de ensayo distraído. Aunque sé que a veces no tienes el tiempo suficiente como para dedicarle el 100% de tu tiempo intenta buscarlo.

Practica delante de un espejo o mejor grábate. Hoy en día casi todos en nuestra familia tenemos una cámara de vídeo. El grabarte en vídeo hace que tu mirada y atención esté en el espectador, en el público, en lo que definitivamente el ojo va a ver. En el espejo en cambio ensayamos lo que nosotros vemos no lo que el espectador ve.

A mí me pasaba que ensayando mis números de manipulación de cartas en el espejo la técnica era perfecta porque yo no veía

nada. En cambio en la cámara se veían todas las cartas en la mano. ¿Por qué? Porque estaba haciendo magia para mí y no para el público.

Luego que hayas aprendido bien cómo es el juego entero, si la técnica no te sale del todo yo lo que suelo hacer es, cuando veo una película o escucho música, no dejo de repetir y repetir hasta que es inconsciente.

¡Oye pero te estás distrayendo mentiroso!

¡Sí ya lo sé! Pero estoy hablando de una técnica, no de un juego entero.

Una técnica sale a base de repetirla automáticamente. Muchas veces el momento más importante del juego ocurre cuando tienes que hacer a la vez una técnica. Una vez la hayas interiorizado en tu cabeza correctamente, practícala en cuanto tengas las manos libres. Esto hará que la técnica te salga inconscientemente.

Estarás aprendiendo a cortar, a mezclar, a empalmar monedas sin querer y todo el rato que quieras. En el momento crítico del juego no te preocupará la técnica porque ya es parte de ti. Prestarás atención a los demás.

Puedes practicar tantas horas como quieras pero recuerda que la magia se hace al público. Esto lo digo porque muchos magos les gusta la magia para ellos mismos, y lo respeto totalmente pero no lo comparto. La magia sucede entre el mago y uno o más espectadores. Si uno de los dos no existe, la magia, las emociones reales desaparecen.

4º ¡Hacer magia!

¿Viste lo que tuviste que ensayar, leer y trabajar para conseguir que el truco se vea bien y sorprenda? Pues es hora de ver si funciona.

Te recomiendo que antes de lanzarte al mundo de la magia a desconocidos planifiques actuaciones para tus familiares y amigos.

En mi caso siempre empezaba haciendo magia a mi familia y más detalladamente mis padres. Ellos me hacían una crítica constructiva y me ayudaban a mejorar esto o lo otro. Te recomiendo que seas crítico contigo mismo. No te conformes con lo mínimo y exígete siempre un poco más.

Casi siempre tus errores no los verás tú y siempre aparecen en el momento de la realización o en las situaciones menos oportunas. Esto es como la ley de Murphy. Quiero adelantarte que aunque lo hayas ensayado 4 millones de veces y todas te hayan salido bien, siempre puede haber algo que salga mal o que no contabas con ello. Eso te lo da la experiencia y probar continuamente.

No te desanimes si algo no te sale bien. Seguramente requiera más práctica o quizás estás demasiado preocupado de tus manos. Sobre todo disfruta con lo que haces, para hacer disfrutar a los demás. Tu estado de ánimo es contagioso. Si estás feliz harás feliz a tu espectador pero si estás nervioso o angustiado también lo transmitirás. También trabajaremos esto más adelante.

Como dice el maestro Juan Tamariz: "¡Si esto está para divertirse!".

#5. Reglas del mago



Uno de los primeros libros de magia que yo tuve fue **"Esto es magia"** de Alfonso Moliné. Cuando entré en la tienda y pedí un libro de magia, una mujer llamada Encarnita, que es la mujer más conocida en el mundo de la magia de las tiendas en España, me recomendó este libro porque empezaba a contener teoría. Muy sencilla y útil pero teoría al fin y al cabo.

Y una de las partes que más me gusta de este libro son las reglas que por el bien de la magia y por tu propio bien ya conociendo este mundo, deberías saber que existen ciertas reglas comúnmente conocidas entre los magos que hacen que todo vaya más o menos por buen camino.

Es cierto que hay alguna regla que no siempre es tomada al pie de la letra, pero porque estamos entre magos. Para la gente profana (gente que no sabe magia que así es cómo les denominamos nosotros), en cambio, sí que debemos respetarlas para que el misterio y este arte siga funcionando y no se pierda la ilusión.

Veamos cuales son las reglas y por qué debemos respetarlas.
Las reglas que todo mago debería conocer son:

1. No reveles nunca el secreto.

Si eres mago o estás aprendiendo a serlo esta es la primera regla que no deberías olvidar nunca. ¿Por qué? En dos palabras: ADIOS MAGIA.

Cuando se conoce el secreto se pierde la magia, eso está claro. Da igual que hayas hecho desaparecer la torre Eiffel, un avión o hayas volado sobre el Cañón del Colorado. Si revelas el truco no

será más que algo ingenioso. No un misterio y una ilusión que haya impactado realmente en el espectador y que recuerde toda su vida.

2. Nunca anticipes lo que vas hacer a continuación.

Hay algo que no puedes hacer y es anticipar al público lo que tú vas a hacer a continuación. Esto puede poner en aviso al espectador y hacer que se fije más en el momento de la trampa. Además si algo sale mal, el espectador va a ver qué no has hecho lo que tú has dicho y ya no tienes vuelta atrás.

Si tú te guardas para ti lo que va suceder siempre vas un paso adelante. Siempre puedes arreglar algo que tú sabes que va a salir mal pero que le espectador aún no se ha dado cuenta.

3. No repetir los juegos

Habrà ocasiones en las que el público te pedirá que repitas el juego otra vez. Muchos de los juegos que hagas si lo repites otra vez automáticamente el espectador va ver el truco o lo puede intuir de una manera más fácil.

En ocasiones, con determinados trucos, puede haber excepciones porque la construcción del mismo sí está diseñada para repetirse una y otra vez, dar un martillazo a la mente del espectador cada vez que se repite. No obstante, ten muy en cuenta que esos son ocasiones especiales.

4. Intenta no utilizar la misma técnica dos veces la misma sesión

Cuando repites la misma técnica ya sea un forzaje, un control, etc, tienes que tener cuidado de no repetir la misma técnica varias veces en la misma sesión. Esto puede dar muchas pistas al espectador y que sepa cómo funciona el efecto. No pasa nada si lo repites en otro día diferente, el caso es que no sean las mismas técnicas todo el rato.

5. Sé tú mismo siempre

Para un principiante puede resultar difícil la parte técnica y recordar todos los pasos que tienes que seguir para tu truco, pero no intentes imitar a nadie. Vas a poner el doble de esfuerzo en tener que imitar a una persona que tiene una personalidad totalmente diferente a la tuya. Cuando actúas y eres tú mismo tienes más confianza, eres mucho más natural y eso la gente lo nota.

6. Se lo más natural posible

A muchos magos les pasa esto. A mí también me sucede vez en cuando. Cuando estoy practicando y quiero hacer una técnica complicada muchas veces cierro los ojos o abro la boca o pongo la lengua hacia fuera. Y aunque no te lo creas coincide justamente con el momento de la trampa.

El espectador puede notarlo y fijarse en el momento de la trampa. Por eso cuando practiques debes intentar controlar estos tics delatores.

7. No te precipites

Esta es una de las reglas más importante de todas. A todo Mago le ha pasado que cuando aprenden un truco rápidamente lo quieren enseñar a la primera persona que se les cruza. Esto es un error muy grande. ¿Por qué? Porque no has practicado suficientemente el truco, porque no le has dado toda tu energía a aprender el efecto.

Seguramente la primera vez que lo hagas al público estarás muy concentrado en la técnica y dejes totalmente a un lado la historia del efecto. El resultado será un juego mucho menos potente de lo que realmente es.

Tus espectadores te dirán que no es un juego tan bueno y tú seguramente acabarás desanimado porque pensabas que ese juego causaría más impresión en el público. Por eso yo te animo a que practiques mucho, a que controles perfectamente la técnica y una vez que la tengas controlada ya puedes preocuparte de la charla y de todo lo que sucede a tu alrededor.

8. Cree en la magia

Este punto, como el anterior, es clave. ¡Eres mago! ¡Puedes hacer cosas que nadie más puede hacer! En los momentos clave ya sea al echar polvos mágicos o al decir una palabra mágica es realmente importante que le pongas muchísimo empeño y pasión. Si realmente quieres que algo sea mágico de verdad tienes que creértelo del todo.

Como dice Alfonso Moliné en su libro *"Si echas los polvos mágicos como si echaras sal en la sopa ¿Tú crees que eso va a ser magia para el público? Eres mago haz magia"*

#6. Eliminar Sospechas



Una de las mejores maneras para impactar al espectador es eliminar toda sospecha de que podrías estar haciendo algo tramposo. Aunque no te lo creas todavía hay mucha gente profana, gente no maga, entre nosotros los magos, que siempre está sospechando de lo que hacemos.

Te voy hablar de varias formas en la que puedes eliminar sospechas:

1. Las mangas de los magos

Mucha gente todavía sigue pensando que los magos utilizamos las mangas. Aunque no sea así y si no sabes ya te lo digo yo que no vas utilizar las mangas para casi nada, aun así remángate siempre que puedas y recalca que tiene las mangas remangadas y que allí no escondes nada.

2. Las cartas marcadas

Otra sospecha que normalmente la gente suele tener es que tienes las cartas marcadas. Casi siempre podrás utilizar una baraja totalmente normal. Entrega esa baraja para que vean que no tienen marcas y nada parecido.

3. La baraja ordenada

Muchas veces sí que puedes tener la baraja ordenada o tener preparadas las cartas en cierta posición, pero si puedes entregar la baraja a mezclar, hazlo. Para el espectador, tocar las cartas significa que éstas no tienen nada extraño.

Además cuando un espectador coge las cartas ya le puedes decir directamente que vea que las cartas dentro de la baraja no hay un cuerpo extraño, que no tiene hilos, que no tiene botones,

y modo de broma también puedes decir que no hay trampillas e incluso que no hay nadie dentro.

4. Elección de una carta

Cuando des a elegir una carta y le digas al espectador que se la muestre al público, date la vuelta mientras la muestra. Esto confirmará que no has visto la carta.

En definitiva intenta eliminar toda sospecha posible siempre que puedas.

Casi siempre que yo hago una representación intento que mis juegos queden claros y sin sospechas para que de esa manera el número de un mazazo a la mente del espectador.

Así es como lo hago yo: *"Mira aquí tengo una baraja totalmente normal, puedes comprobarla, puedes mirarla, puedes mezclarla, puedes ver que no tiene nada dentro, que no tiene puertas que no tiene hilos. Además vamos a hacer este juego remangado para que veas que no tengo nada en las mangas, y que tampoco tengo nada extraño en las manos: puedes tú mismo puedes comprobarlo"*

Todas estas técnicas de eliminar sospechas sirven para que el efecto tenga ese sentimiento de que ha sido algo realmente imposible. Pero si realmente quieres que esto de eliminar sospechas funcione siempre que hagas el truco, al final del juego recuerda todo de nuevo.

Es muy importante reforzar al final del juego todas esas sospechas que se han eliminado. Porque cada vez que tú digas y recuerdes en qué condiciones has trabajado todas esas sospechas de manera inmediata se irán eliminando de la mente del

espectador haciendo que el efecto sea mucho más potente y que el espectador no encuentre explicación alguna.

Eliminar sospechas hace que el grado de convicción del espectador sea mucho mayor. Así romperás las ideas que el público tiene en su cabeza y les mostrarás que eres capaz de hacer cosas imposibles.

#7. Defectos del discurso



Para terminar la parte teórica quería enseñarte cuales son los defectos básicos del discurso. He encontrado muchos defectos de forma repetida en diferentes magos. Puede ser que te identifiques con alguno de ellos. Esto te ayudará a darte cuenta de cuáles son y que los elimines de una vez por todas, no sólo en magia sino en tu vida diaria.

Estos defectos son:

1. Discurso poco preparado.

Solo se solucionará si te aprendes el discurso o charla como cosa tuya. Dale vueltas a tu charla hasta que la tengas interiorizada. No hay más truco en este apartado. Apréndetelo y luego podrás ir improvisando de manera natural.

2. Muletillas.

La típica palabra que no dejamos de repetir constantemente y que pensamos que no decimos pero la decimos más de 100 veces y eso queda muy mal. Por ejemplo: "¿vale?" o "muy clarito muy clarito", "bien", "bueno"...

3. Entonación inadecuada

Muchas veces cuando nos memorizamos un texto parece que estamos cantando el texto y no hablándolo. La entonación se ve mucho más forzada. A mí me ocurría que cuando me tenía que aprender un texto para un musical, mi director Jesús detectó este problema en mi manera de actuar. Lo enfatizaba todo demasiado y me dijo: para esto tienes que "Tirar el texto". Tirar el texto significa decirlo de la forma más natural posible.

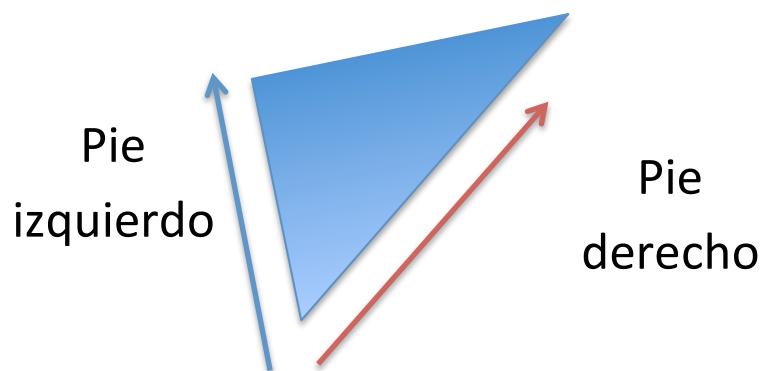
4. Improvisación incontrolada

Improvisar sin saber es un gran error. Hace que te pierdas por todos lados. La improvisación se tiene que ensayar. Siempre tienes que cumplir ciertos puntos de tu charla y lo demás lo puedes dejar al público. Es una práctica que no te recomiendo para nada si eres principiante. Improvisar mal te puede lapidar tu carrera. Para improvisar bien tienes que tener un bagaje y muchas actuaciones a tus espaldas.

5. Gestos incontrolados

Cuidado con los tics y los gestos asociados a los momentos en que hacemos la trampa. Esto normalmente sucede porque puedes sentirte culpable de hacer la trampa, pero si lo haces el espectador puede pillarte.

Quizás no sabe el método, pero sabe que algo raro has hecho. Estos tics como decía pueden ser: cerrar los ojos, tocarse la nariz después de hacer el truco, encoger los hombros, etc. Otro gesto que queda muy muy mal en escena es el balanceo. Por los nervios tendemos a balancear nuestro cuerpo hacia delante y hacia atrás. A mí me pasaba. Esto se soluciona de una manera muy sencilla. Coloca los pies en 45° y deja todo el peso en la cadera. Adiós balanceo.



6. Velocidad inadecuada.

Los españoles tenemos la fama de hablar muy rápido. Yo soy uno de ellos e intento en mi mayor medida controlar siempre la velocidad de mis palabras. Tienes que hablar vocalizando y que se entiendan todas las palabras, pero sin exagerar.

Por otro lado si intentas dar un efecto rápido dinámico a tu charla no puedes hablar como si fueras una tortuga. De la misma manera si quieres darle más misterio al efecto o contar una cosa de miedo no puedes hablar rápido. Así que cuida tu velocidad al hablar.

7. Pobreza en el lenguaje.

Cuida el vocabulario de tus presentaciones. Que tengan palabras ricas y correctas. Intenta que las frases y tus presentaciones no sean parecidas, cuidado con las expresiones que utilices y cómo te diriges al público. Eso sin contar con la imagen que transmites, de seguridad, de trabajo bien elaborado y bien ejecutado.

PRÁCTICA MÁGICA

Hemos llegado por fin a la parte práctica. En este momento empieza la acción. Como bien he dicho esto es un videolibro. A partir de ahora irás encontrando clips de video que intentan hacerte ver de una manera más objetiva lo que quiero transmitir.

Aquí está el primer vídeo de introducción a la parte práctica.

¡Muy atento/a!



#1. Magia con cartas



Bases de Cartomagia

Sujetar la baraja

Esta es la primera cosa que todo mago debería saber en magia con cartas. Hay una diferencia total de como coge la baraja un mago profesional de un profano que no sabe de magia. La manera de coger la baraja tiene que ser natural. Sin que se vea un agarre forzado y tengamos nuestra mano en forma de garra. Es lo más básico que debes aprender pero lo más importante porque en todos los juegos con cartas necesitarás al menos sujetarla.

POSICIÓN BÁSICA O BIDDLE:2

En primer lugar veremos el agarre que se llama en BIDDLE.

Esta forma de sujetar la baraja es sobre todo para mover la baraja de un punto a otro de la mesa o para cogerla de la mesa.

Sujeta la baraja por arriba con la mano derecha. El dedo índice descansa en la parte del dorso de la baraja. El pulgar se coloca en la borde corto inferior de la baraja y los otros tres dedos en el borde corto superior. Los dedos anular y meñique casi no hacen presión pero si sujetan lo suficiente como para poder manejar la baraja con soltura. (*Foto 1 y 2*)

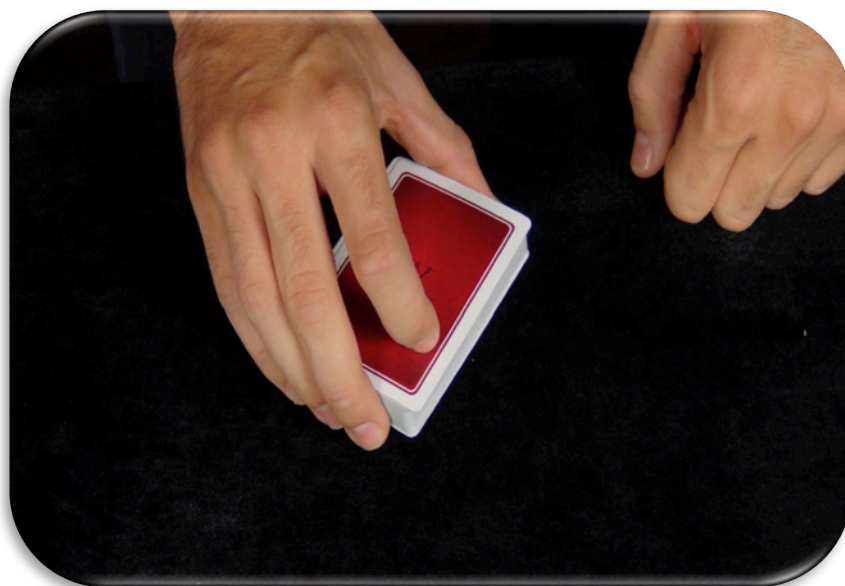


Foto 1



Foto 2

MECHANIC'S GRIP:

Esta forma de coger la baraja es la más usual de sujetarla entre magos. Es un agarre muy natural y sobretodo cómodo para poder repartir cartas fácilmente.

Para acomodar la baraja en la mano sujeta la baraja en Biddle como ya aprendiste antes y déjala tranquilamente reposar en la mano izquierda. (*Foto 3*)



Foto 3

La mano izquierda acomodará la baraja en el músculo más abultado de la mano, llamada la zona tenar. El pulgar se quedará al lado largo izquierdo de la baraja o también

puede estar en la parte superior para poder dar cartas. El dedo índice en el lado corto superior y los otros tres dedos se encontrarán en el lado largo derecho. (Fotos 4 y 5).



Foto 4



Foto 5

La fuerza con la que agarras la baraja debe ser si le das la vuelta a la mano sujetando la baraja que con un simple toque se caiga de tu mano pero lo suficientemente fuerte como para controlarla en todo momento.

MEZCLAR LA BARAJA

MEZCLA POR ARRASTRE:

Esta acción es principal en un mago. Este movimiento debería estar presente en el 99% de las veces que vayas a hacer un juego. Además muchos magos que se inician todavía no saben como hacerlo correctamente porque nadie les ha enseñado.

Además este recurso va a permitir que la imposibilidad del efecto se cumpla. Mezclar, barajar o barajear siempre hace que el juego sea más complicado porque se mezcló y mezclar significa hacer un lío que nadie sepa como salir de él. Muchos profanos te dirán y te pedirán si pueden mezclar ellos. Si les dices que no puede ser que les estés mintiendo pero en cambio si lo que dices es: puedes mezclar tantas veces como quieras la cosa cambia.

Para empezar sujetaremos la baraja de esta manera: Es la posición casi Biddle

Pasaremos con el dedo índice el borde del canto largo izquierdo dejándolo justo encima. El pulgar sigue en la misma posición, en el corto e inferior y los otros 3 dedos ahora sí que son importantes ya que van a permitir

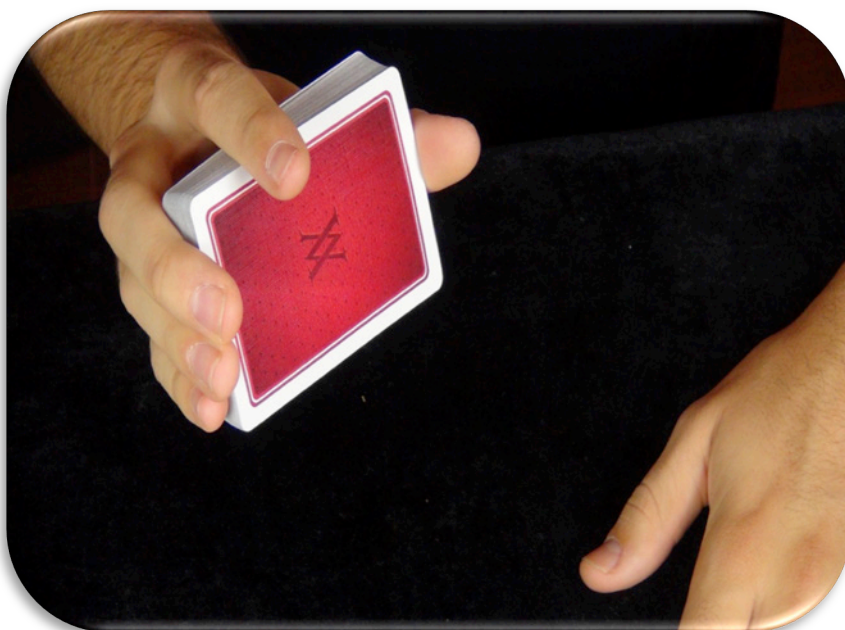


Foto 6

llevarse las cartas de la mano cuando se vayan a coger. (*Foto 6*)

Apoya ahora la baraja en la mano izquierda palma arriba. El pulgar sera el dedo más importante para esta mezcla. Es el encargado de pinzar las cartas de la baraja. El dedo índice se apoya por el extremo corto superior.

En el momento que queramos mezclar la mano derecha baja hacia la mano izquierda y el pulgar junto a los tres dedos que están detrás de la baraja pinzan las cartas. La mano derecha relaja los dedos y sube para que la mano izquierda retenga las cartas mezcladas. (*Foto 7*)



Foto 7

Si seguimos levantando y bajando la mano derecha y sujetamos con la izquierda estaremos mezclando de manera correcta. (*Foto 8*)

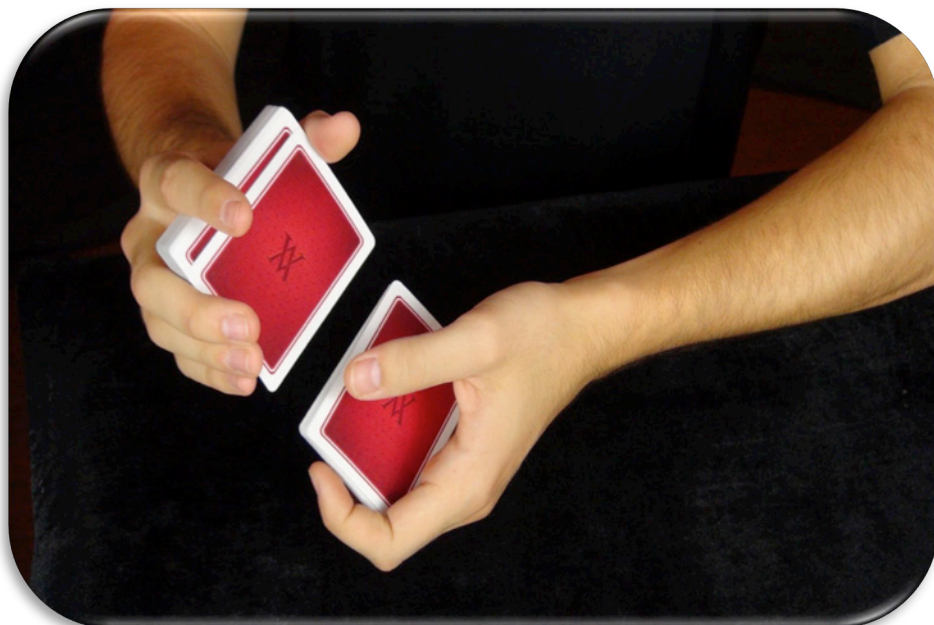


Foto 8

Repite este proceso hasta que te quedes sin cartas. Cuando ya no te queden sujeta de nuevo las cartas en la mano izquierda y vuelve a empezar.

Tienes que conseguir mezclar de esta manera de forma natural y sin mirar a las manos. Cuando domines esta mezcla verás que pareces todo un profesional.

Ahora imagina que tienes una preparación de 3 o 4 cartas encima de la baraja, pero quieres dar la sensación de que estás mezclando. Para conseguir que ese orden no se pierda pela cartas por la parte de las caras. Cuando veas que te quedan unas 10-15 cartas, en vez de echarlas encima de la baraja como siempre, ponlas detrás dejando las primeras cartas otra vez encima para continuar con tu juego. (Foto 9)



Foto 9

EXTENDER LA BARAJA

EXTENSIÓN EN LA MESA:

Es de vital importancia en magia con cartas saber dar a elegir una carta. Si encima lo haces de una manera visual todo se verá mas profesional y correcto.

En primer lugar aprenderemos a extender la baraja en la mesa para dar a elegir una carta, para mostrar que están todas las cartas , para que todos vean que no es una baraja especial, localizar cartas rápidamente, etc...

Para hacer una extensión perfecta necesitas practicarlo hasta que cojas la presión correcta en las cartas. Mucha presión hará que las cartas no se deslicen bajo tu mano y muy poca presión hará que la baraja se deslice, pero la separación en las cartas será horriblemente desigual.

Sujeta la baraja en la posición básica. Ésta vez coloca el índice en el centro del lado largo izquierdo. Apoya la baraja en la mesa en esta posición y

empieza a deslizar de derecha a izquierda la baraja. (Foto 10)



Foto 10

Jugando con la presión del dedo índice podrás obtener extensiones más largas o más cortas, más o menos uniformes y el controlar esta presión será

el secreto para una Buena y bonita extensión. (Foto 11 y 12)

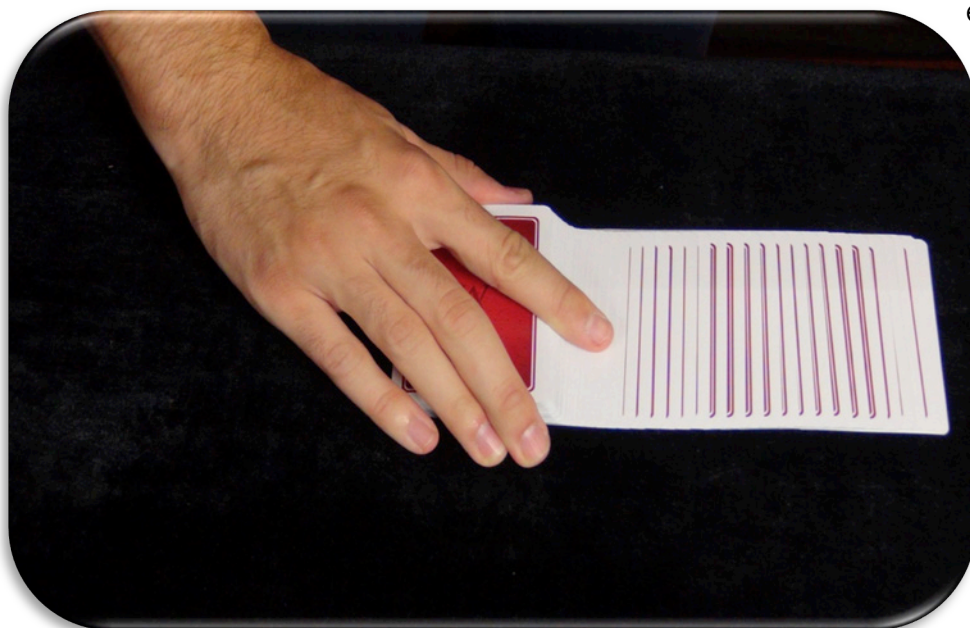


Foto 11

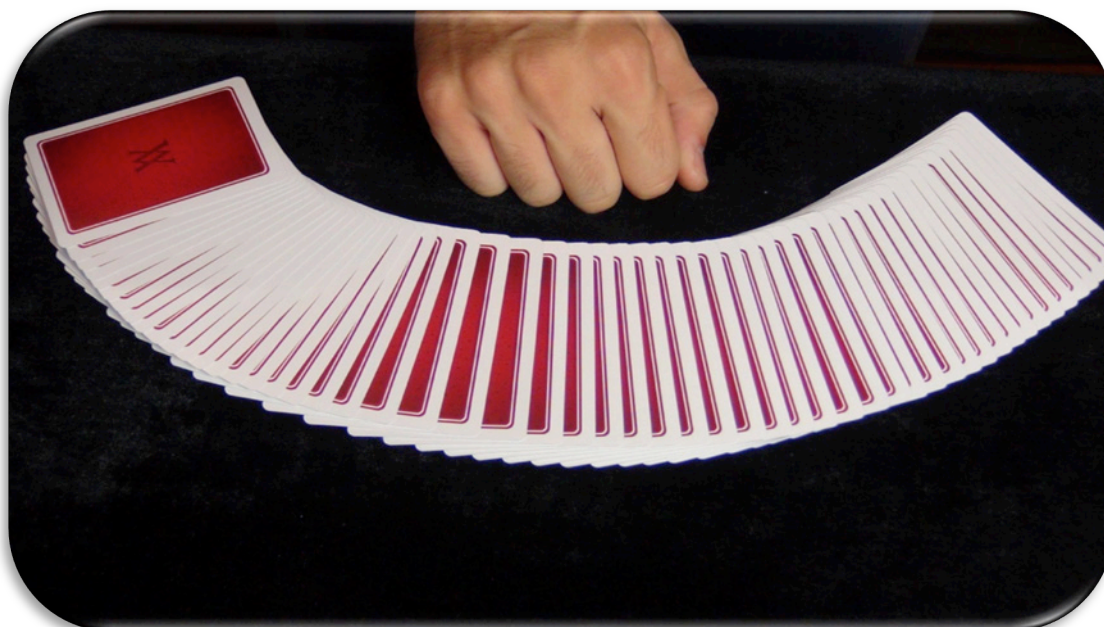


Foto 12

EXTENSIÓN EN LAS MANOS:

Hay momentos en los que haciendo magia no tienes ninguna mesa. Por lo que necesitas hacer la extensión en las manos.

Esta extensión es un poco diferente a la extensión en la mesa porque necesitas las dos manos para hacerla. Sujeta la baraja con los cuatro dedos por debajo y el pulgar por arriba extendiendo un poquito las cartas superiores. (Foto 13)

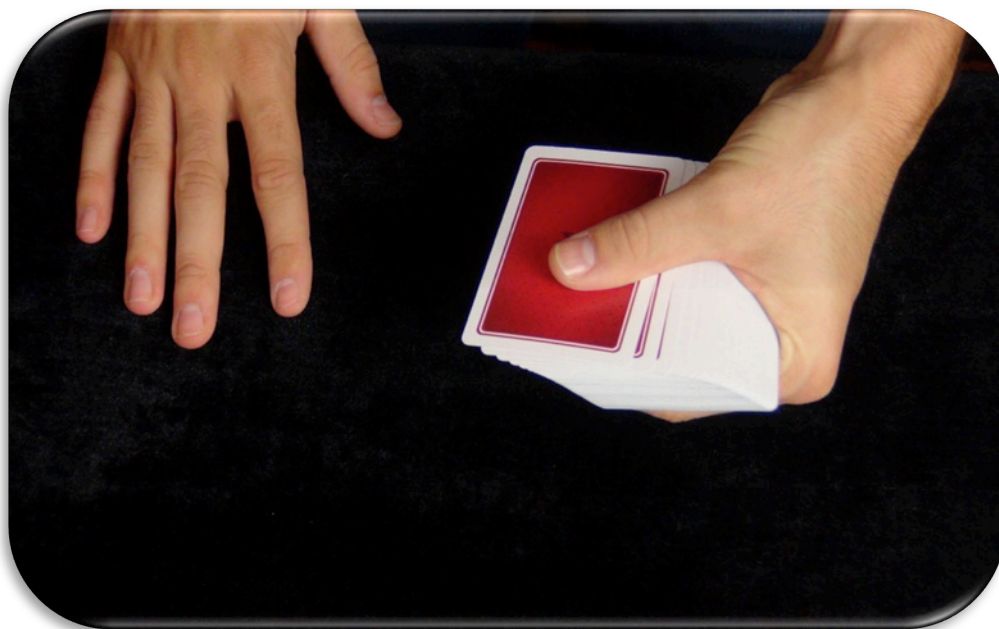


Foto 13

La horca del pulgar de la mano derecha va coger esas cartas superiores que se han movido hacia la derecha y las sujetan firmemente. Ahora deberás alejar las dos manos a la vez de esa manera lograrás una extensión de las cartas. Regula con el pulgar izquierdo las cartas que van saliendo hacia la derecha ayudando a empujarlas y además de esa manera podrás ir colocándolas a tu gusto. (Foto 14)

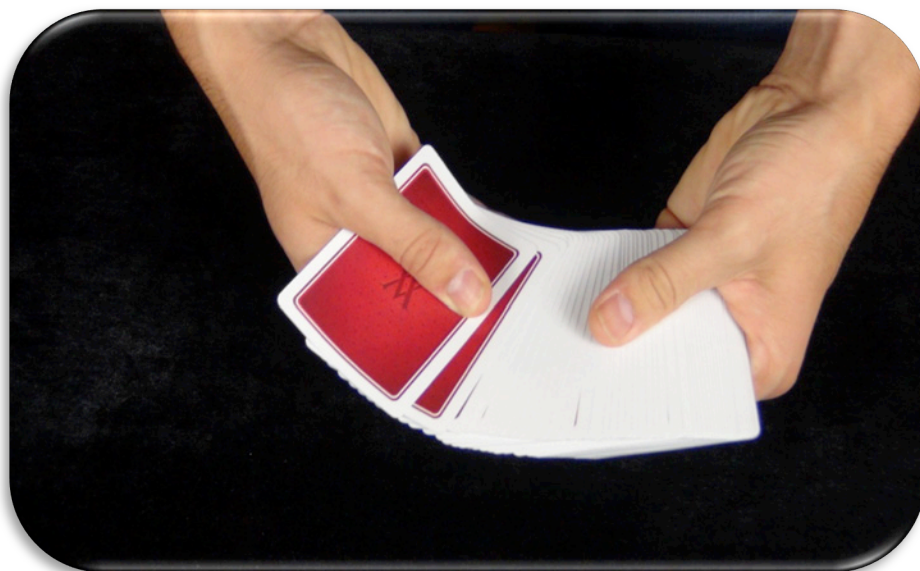


Foto 14

TÉCNICAS DE CARTOMAGIA

LA CARTA LLAVE O CARTA GUÍA

Después de lo básico de la cartomagia, vamos a ver la primera herramienta que necesitas saber para poder hacer grandes trucos y grandes efectos, la "Carta Llave".

La carta llave es una carta que te va a permitir conocer de un simple vistazo cuál es la carta del espectador. Es casi indetectable y te amplía 1 millón de posibilidades en el mundo de la magia.

Existen muchísimos métodos para conocer una carta llave pero yo te voy a explicar la que me parece más sencilla y más normal a la hora de utilizar esta técnica.

Una vez hayas dado a elegir una carta al espectador sujetando la baraja como ya hemos visto anteriormente, corta por la mitad (foto 15)

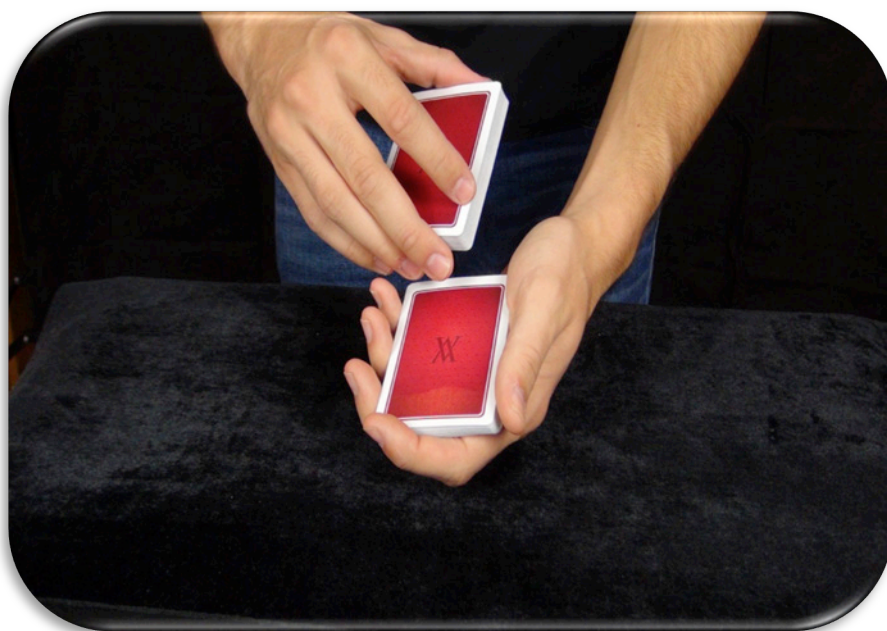


Foto 15

y señala con la mano derecha el paquete que tienes en la mano izquierda. Al hacer esto que pide al espectador que coloque su carta cara abajo en el paquete de la mano izquierda. (Foto 16)



Foto 16

Cuando haces este movimiento puedes ver la carta por la que acabas de cortar la baraja. (Foto 17)



Foto 17

Ésta será tu carta llave o guía. en nuestro caso el Tres de diamantes o de rombos. Debes mirarla y recordarla bien en pocos segundos. Al conocer esta

carta podrás localizar la carta del espectador en pocos segundos.

Para ello pide que coloque la carta en el paquete de tu mano izquierda y pon el paquete de tu mano derecha justo encima de la carta que acaban de devolver. Así tendrás el tres de rombos siempre encima de la carta del espectador. Puedes hacer que corten y completen tantas veces como quieran. El orden no se va a perder nunca.

Para saber cual es la carta del espectador finge que se te han olvidado sacar los Jokers o simplemente extiende la baraja para que confirmen que su carta sigue en la baraja y no has hecho nada raro. Ahora tienes esos pocos segundos para localizar tu carta llave. Cuando la veas tendrás la carta del espectador justo a su derecha. En nuestro caso la carta escogida es el Ocho de tréboles. (Foto 18)



Foto 18

Ya conoces cual es la carta del espectador y vas un paso adelantado.

Practica bien esta técnica poderosa para que no se note que estás buscando tu carta llave. La sensación que debes dar haciendo esto es que puede estar en cualquier lado y que tu aun mirando las cartas no tienes ni idea de cual puede ser.

Veamos ahora un efecto en el que puedes emplear esta técnica.

CUALQUIER CARTA A CUALQUIER NÚMERO

EFEECTO:

El espectador escoge una carta cualquiera, la devuelve al mazo, se mezcla la baraja y otro espectador dice un número cualquiera. Pues la carta escogida está exactamente en el número que dijo el espectador.

VÍDEO:



EXPLICACIÓN:

Ya te habrás hecho una idea de cómo es el efecto y del poder que tiene la técnica de la carta llave.

Empecemos paso a paso la explicación de este increíble truco.

En primer lugar extiende la baraja en la mano o en la mesa dándo a elegir cualquier carta. Pide que la recuerden y que la memoricen. Corta por la mitad y pide que coloquen la carta elegida encima del paquete de la mano izquierda.

Tendrás que emplear ahora la técnica de la carta llave y recordar la carta que está debajo del paquete de tu mano derecha al apuntar con esta mano dónde tienen que dejar la carta.

Como ya tienes la carta llave,(el 3 de rombos) puedes cortar ahora varias veces sin que la carta se pierda aunque siempre dará la sensación de que se están mezclando las cartas. Simula estar enseñando las cartas cara arriba para saber si ya vieron su carta, o si estás buscando Jokers para retirarlos. Pero en verdad estás buscando la carta del espectador. La carta que ha escogido el espectador, en este caso el 8 de tréboles , es la que está justo a la derecha de tu carta llave. (Foto 19)



Foto 19

Una vez la hayas localizado tienes que cortar justamente por la carta llave y la carta del espectador. La carta del espectador quedará entonces arriba del mazo y tu carta llave debajo de la baraja. (Foto 20)



Foto 20

Todo esto ha servido básicamente para controlar la carta del espectador en primera posición. Aunque parezcan muchos pasos esta parte no lleva más de 10 segundos. Y el truco ya está casi hecho.

Ahora pide a otro espectador que diga un número entre 10 y 20 más o menos.

Vas a colocar la carta en la posición que te digan. Para ello cuenta una a una sobre la mesa contando en alto hasta que llegues al número que te han dicho. (Foto 21)

Foto 21



Si por ejemplo te dicen 7 contarás las 7 cartas una a una dejando el 8 de tréboles en 7ª posición.

Pero todavía no hemos acabado ya que la carta ahora esta en la mesa. Al contar 7 la primera vez no será la carta.

¿Entonces como sale la carta en el número del espectador?

Aquí viene la genialidad de este efecto. Cuando hayas contado las 7 cartas, detente cómo si te hubieras acordado en ese momento de que ha faltado hacer lo más importante. ¡El gesto mágico!

Recoge las cartas que has contado y ponlas encima de la baraja otra vez. Ahora haz el gesto mágico, soplar, un chasquido o el que sea tu gesto mágico.

Cuando lo hayas hecho ya pregunta al espectador que te dijo el número: "¿Qué número habías dicho?" como si no te acordaras. Vuelve a contar las 7 cartas y voilá. Ahora sí que la carta elegida estará en la posición número 7. Crea la tensión suficiente al final dejando unos segundos justo antes de revelar la carta. Esto mejorará el climax final.

*TIPS TEÓRICO-PRÁCTICOS

-Paréntesis de olvido

Cuando paras para repetir al contar debes hacer una pausa que se llama paréntesis de olvido. Debes decir que te has olvidado de hacer un gesto mágico que es muy importante porque....(y cuentas lo que quieras)

El paréntesis de olvido es un espacio de tiempo que utilizamos los magos para hacer que el público olvide algo importante del juego.

Cuando cuentes esta historia estarás dejando pasar el tiempo justo para que olviden que contaste la primera vez.

- Recuerda y olvida el número

La segunda vez que tengas que contar vuelve a preguntar qué número habían dicho. Cuando das la sensación de que no te acuerdas del número, parece que es imposible que hubieras puesto anteriormente la carta en el lugar indicado.

TÉCNICAS DE CARTOMAGIA

FORZAR UNA CARTA

Forzar una carta significa hacer que un espectador escoja la carta que el mago quiere. De la misma manera que en la carta llave, hay cientos de formas de forzar una carta. Yo te voy a explicar una manera que te dará muchos éxitos.

Aunque tardes 3 minutos en construir la carta trucada, cuando lo tengas verás lo divertido que será utilizarla.

CONSTRUCCIÓN DEL GYMMICK O CARTA TRUCADA:

Para comenzar a construir la carta lo que necesitas es simplemente dos cartas: la que quieres forzar y una cualquiera a ser posible figura, cinta de doble cara y unas tijeras. (Foto 22)



Foto 22

Coge la carta indiferente y deberás cortar menos de un milímetro por un canto corto de la carta. Acaba redondeando las esquinas. (Foto 23).

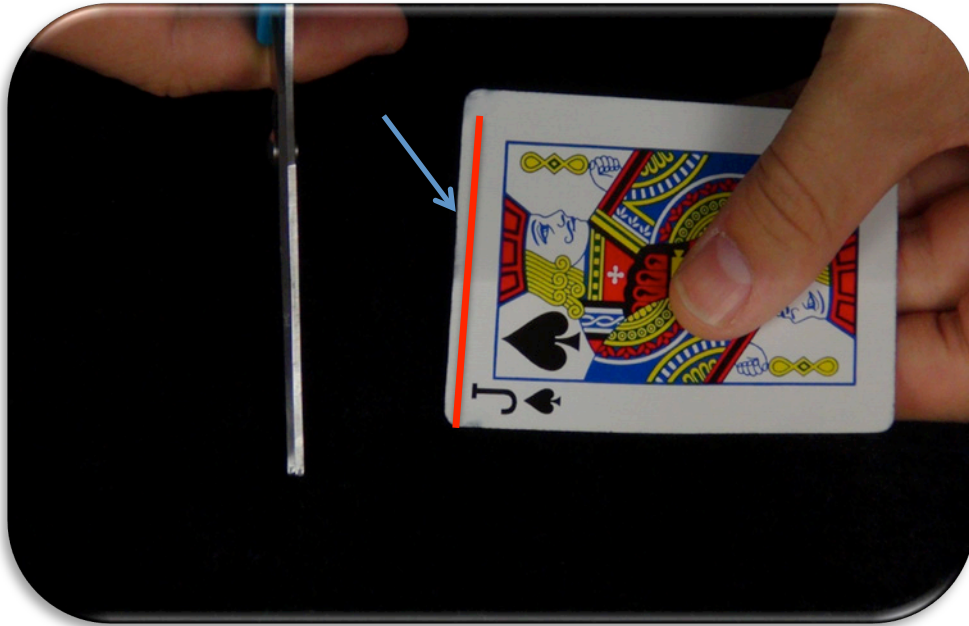


Foto 23

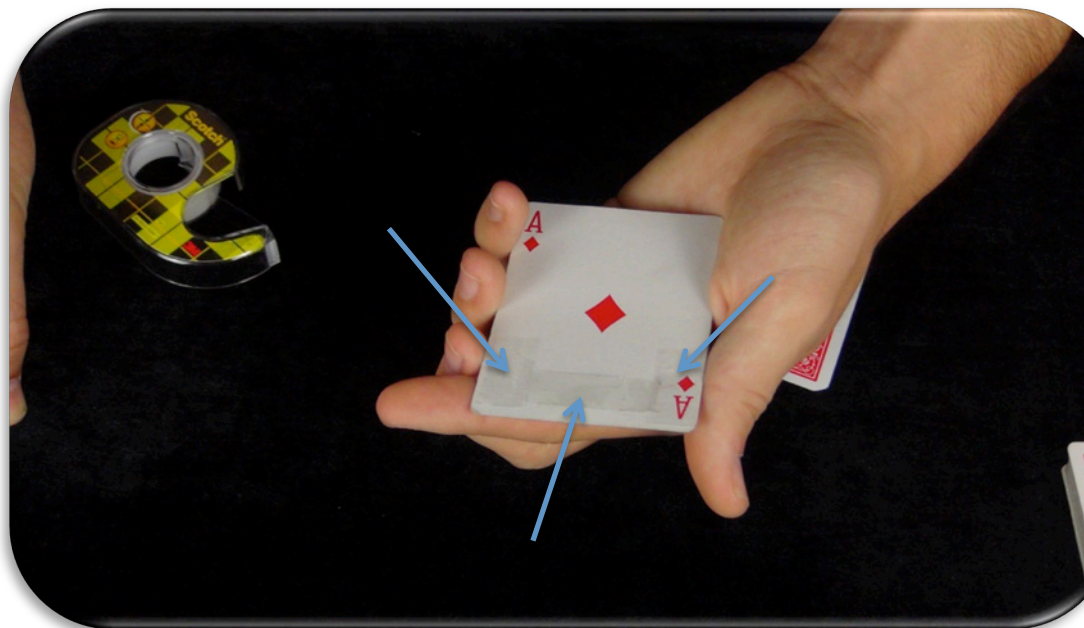
Como ves la carta que se va a forzar queda en escalón a la carta cortada. He exagerado el corte un poco más de lo debido para que se pudiera apreciar bien, pero con un poco menos es mejor. (Foto 24)



Foto 24

Coloca ahora tres trozos de cinta de doble cara en la carta que queremos forzar. (Foto 25)

Foto 25



Pegaremos la carta corta e indiferente encima de la carta que queremos forzar y ya tendremos lista la carta especial.

¿Cómo fuerzo la carta?

Nuestra carta será el As de rombos. Colocaremos la carta trucada en medio de varias cartas negras ya que la nuestra es roja y de la manera en la que vamos a proceder el que nuestra carta roja este en medio de muchas

negras hará que resalte más. (Foto 26)

Foto 26



Para forzar la carta pasaremos el dedo por el lado corto superior rifleando todas las cartas. (Foto 27)

Foto 27



Cuando llegamos a la carta trucada se produce un salto. En este momento el espectador verá la carta de nuestro forzaje. (Foto 28)



Foto 28

El forzaje funciona realmente porque cuando rifleamos las cartas todas las cartas pasan rápidamente y no da tiempo a fijarse en ninguna. Pero nuestra carta como está en un salto da tiempo justo para que el ojo retenga esa carta. El restante pásalo rápido también. Cuando vayas a hacer el forzaje

recuerda que la primera carta que están viendo no vale para pensar en ella.

Otra de las mejores ventajas que tiene este forzaje es que después de que el espectador ha visto la carta como está detrás, pegada, al pasar una a una las cartas la carta obviamente ha desaparecido. Además de que el espectador ha visto la carta, desaparece en el momento.

¡Imagina todas las posibilidades!

Por ello veremos este juego especialmente creado para este libro.

CARTA EN EL TELÉFONO

Este juego lo he creado exclusivamente para este libro. Las veces que lo he probado ha tenido muchísimo éxito.

EFEECTO:

En el teléfono hay una carta fotografiada de dorso. Es una predicción. Ahora se saca una baraja y el espectador visualiza una carta de la baraja. El mago hace desaparecer esa carta que sólo ha sido visto y memorizada por el público. Si esto ya es potente imagina haber realizado por primera vez que algo material se desintegre y se convierta en algo digital. Ahora increíblemente la carta que estaba de dorso será la carta que el espectador ha imaginado

VÍDEO:



EXPLICACIÓN:

En primer lugar tenemos que hacer dos fotos con el móvil. Una a la cara de la carta a forzar y luego otra al dorso de la primera carta de la baraja (Foto 29 y 30)



Foto 29

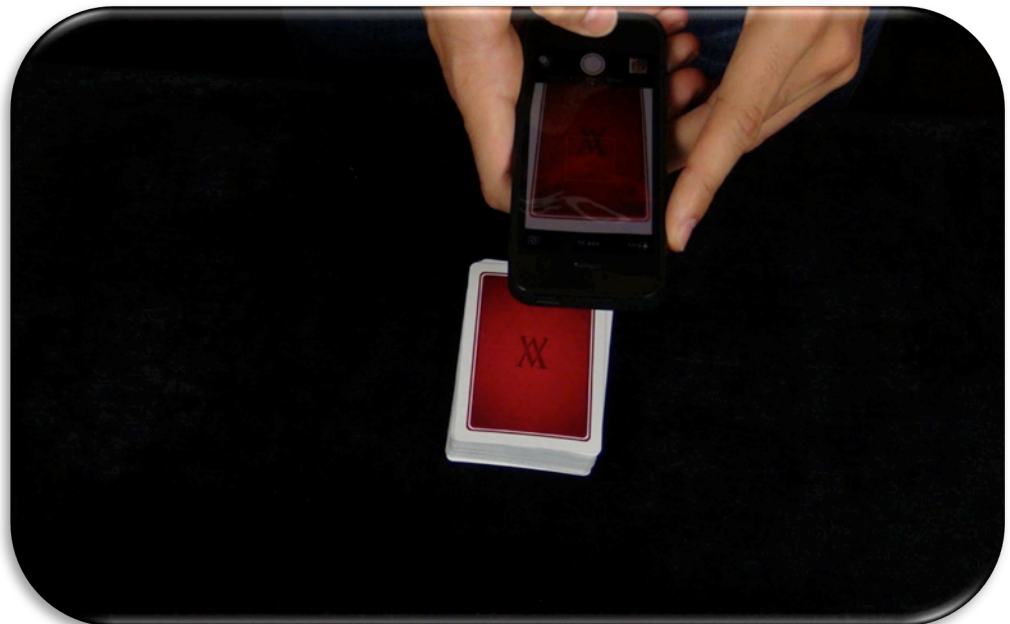
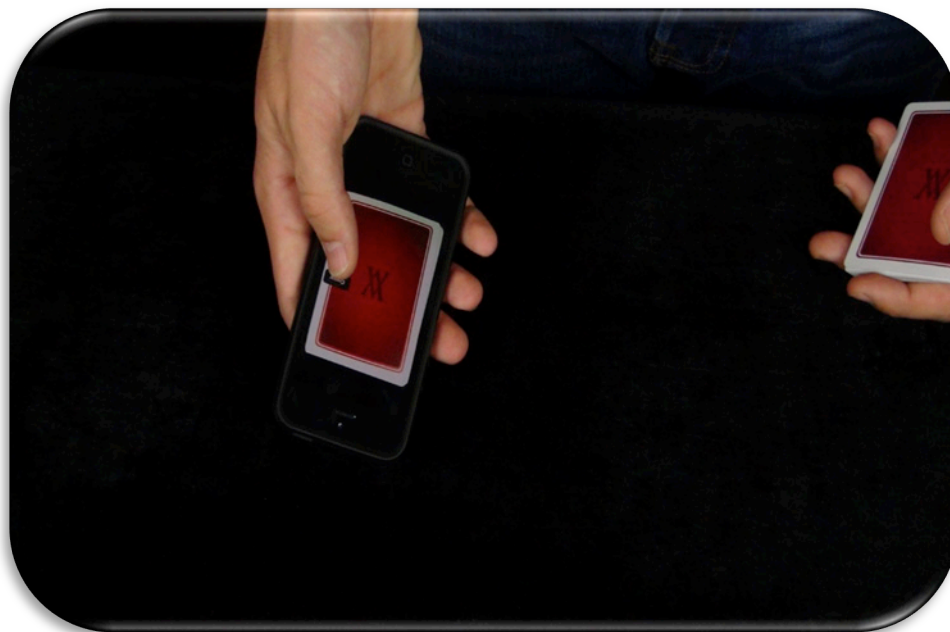


Foto 30

Bien pues empieza el juego. En primer lugar di que tienes una carta que va a ser tu predicción y muestras la carta que está de dorso en el teléfono. (Foto 31)



Como es una predicción di que le vas a dar la vuelta y lo dejas bocabajo. En el momento de darle la vuelta al teléfono deberás pasar sin que se note la foto. para ello coloca el dedo encima de la foto sin tocar la pantalla y justo cuando le das la vuelta y vas a apoyar sobre la mesa el teléfono pasa la foto a la anterior para que se quede la carta de tu forraje en pantalla. (Foto 32)



Foto 32

¡Importante!: Desactiva el bloqueo de pantalla para que no se te apague.

Ahora viene la hora de forzar la carta. Di a tu espectador que se fije en una de la baraja. Pasa las cartas como te he explicado en el forzaje anterior y haz que el espectador visualice tu carta. Resta decir que la carta del forzaje tiene que coincidir con la del teléfono.

El juego ya está listo sólo te queda disfrutar. Lo que yo digo es que voy a intentar convertir algo material en el algo digital. Ahora voy a coger la carta, la voy a hacer desaparecer. Puedes pasar una a una las cartas y ver que la carta ha desaparecido y ya no está en la baraja.

Ahora dale la vuelta al teléfono y muestra la que la carta es ahora una carta digital y que se puede enviar por correo!!

Es un buen regalo y algo que seguro no olvidarán. Además pueden tener tu email para una futura contratación ¡¡Quién sabe!!

#2. Magia con monedas



BASE DE LA MAGIA CON MONEDAS

La magia con monedas o numismagia es una rama de la magia de cerca que te permite mucha flexibilidad. Como es un material al que las personas están acostumbradas a ver diariamente te puede ofrecer un extra de credibilidad y lo mejor de todo es que si las monedas no están trucadas lo puedes hacer en cualquier momento y en cualquier situación.

TÉCNICA DE MONEDAS

EMPALME DE DEDOS:

Esta técnica la utilizamos los magos para ocultar una moneda en la mano. No hay técnica más sencilla que ésta en la magia con monedas. Para hacer esta técnica sólo tenéis que colocar la moneda en la base de los dedos medio y anular. (Foto 33). El dedo meñique se queda para sujetar un canto de la moneda. Para sujetar la moneda no tienes nada más que cerrar un poco los dedos.



Foto 33

Para que esto no se vea muy forzado no aprietes demasiado la moneda, pero tampoco la dejes muy floja porque seguramente se te caerá. En la

siguiente imagen podrás ver cómo la moneda queda cuando tienes las mano cerrada.(Foto 34)

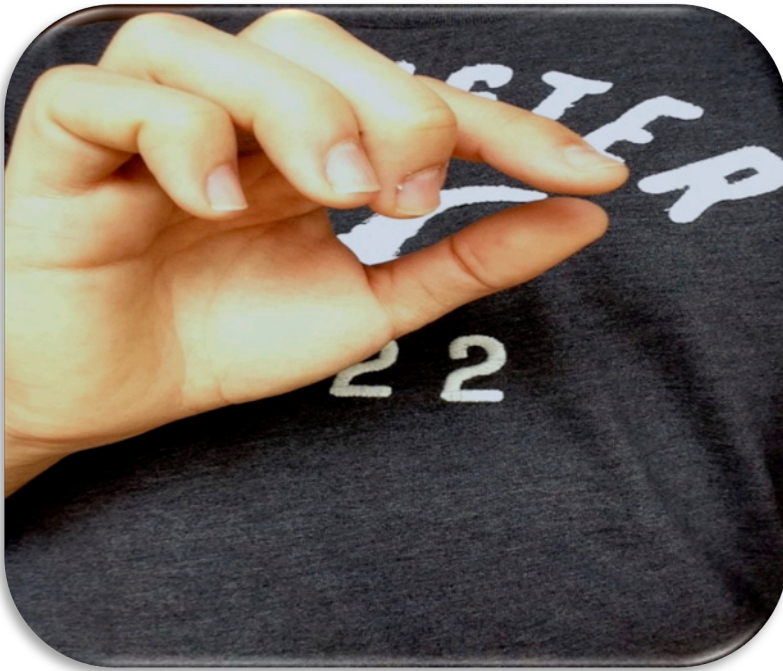


Foto 34

Algo muy importante cuando tienes cualquier cosa empalmada en la mano es tener el brazo relajado. De manera natural cuando ocultamos algo en la mano, el brazo tiende a encogerse. Así que ten cuidado de relajar el brazo para que no se note que tu cuerpo esté en tensión.

"LA MONEDA ESCAPISTA" O "LA CÁRCEL DE MONEDAS"

Éste es un divertido juego que podrás realizar en cualquier momento y que tiene un efecto que dejará a tus espectadores con la boca abierta.

REALIZACIÓN:

Colocaremos una moneda dentro de un papel y la aislaremos totalmente del exterior doblando todos sus lados. Aun así la moneda inexplicablemente desaparecerá por parte de magia!

VÍDEO:



EXPLICACIÓN:

Necesitas un folio o papel una moneda y unas tijeras para cortar el papel pero si no tienes tijeras un par de dobleces y tus manos deberán cortar

cuidadosamente el papel como si fueran las tijeras. (Foto 35)



Foto 35

Toma un trozo de papel cuadrado de unos 8-10 cm de cada lado más o menos. Depende mucho de la moneda que vayas a hacer desaparecer. En este caso esta moneda es un poco grande por lo que el papel deberá tener unas dimensiones que permita hacer los dobleces de forma holgada. (Foto 36)

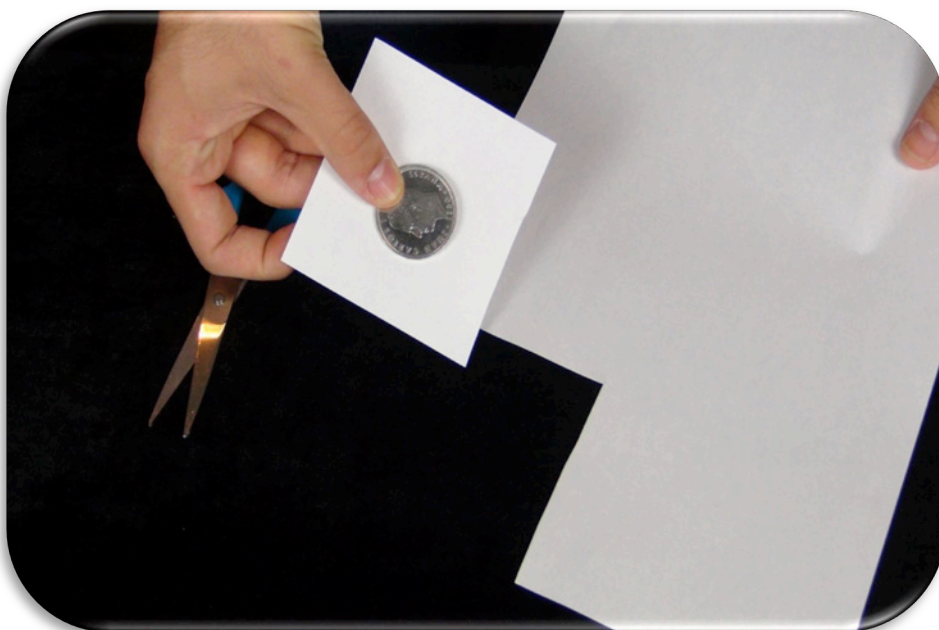
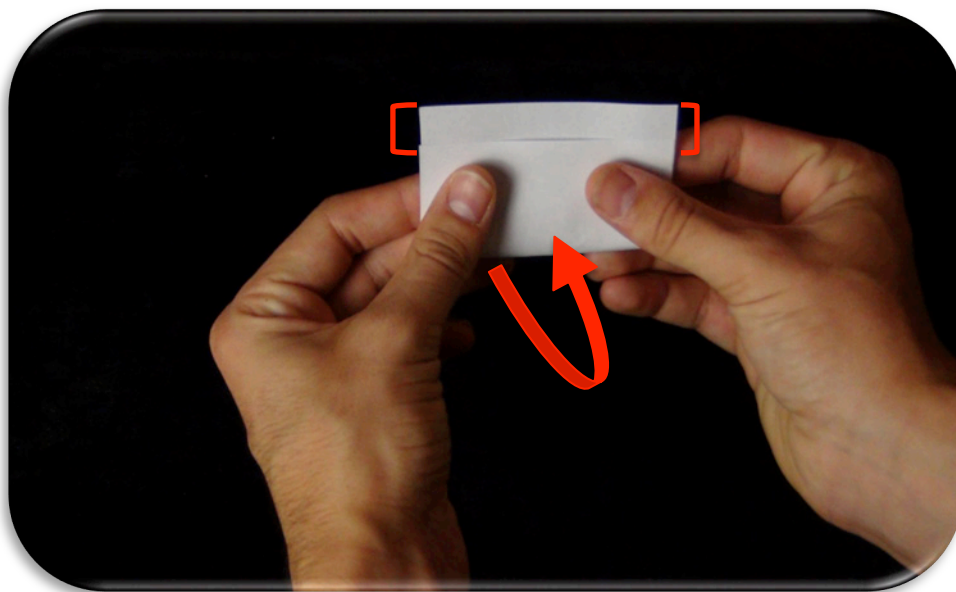


Foto 36

Una vez tengas el papel cortado y la moneda, ya estás preparado para funcionar. Al final de esta explicación te daré varias posibles presentaciones que podrás utilizar para este juego.

Pero primero aprendamos los pasos:

En primer lugar coloca la moneda en el centro del papel y dobla la parte inferior hacia la moneda dejando un espacio con la parte superior. O sea no juntando los



extremos. Mira bien la foto 37 y verás a que me refiero.

Foto 37

Los siguientes dobleces serán los laterales. Dobra los laterales hacia delante dejando unos pocos milímetros entre la moneda y el doblez para que a la hora de llevarte la moneda sea mucho más rápido y no se encaje la moneda con el papel. (Foto 38)

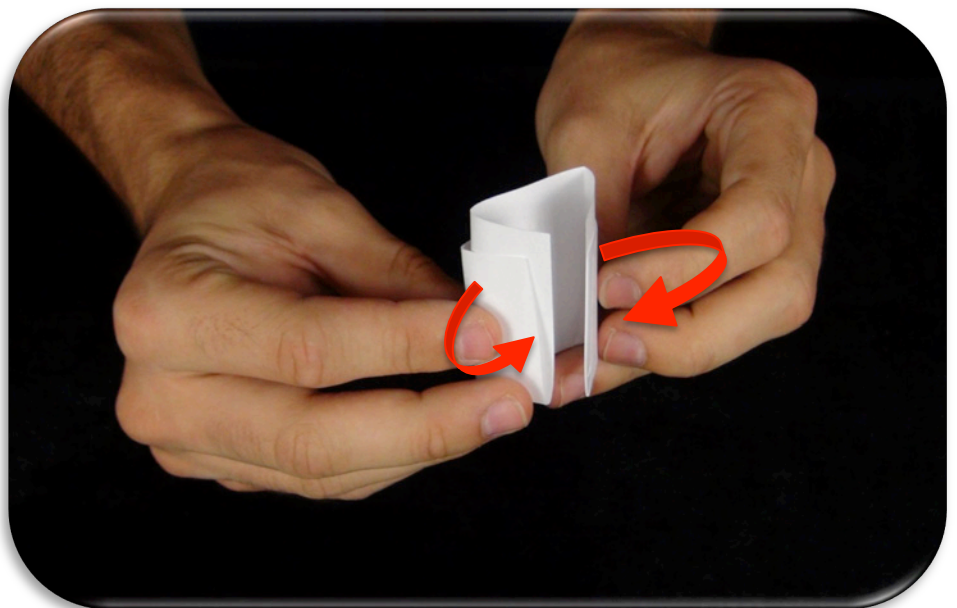


Foto 38

Por último queda el doblez de la parte superior. ¡Atención! Porque este doblez es el más importante de todos. Es el que va a permitir que la moneda salga del papel. Dobla hacia delante las solapas de la parte superior con los dedos índices.

Si te das cuenta en la foto 39 podrás ver que cuando doblas hacia delante la solapa superior del papel la moneda queda cubierta por todos lados menos por ese que va a ser por donde salga. Pero a ojos del espectador lo que hemos ido haciendo es doblar y tapar todas las posibles salidas de la moneda.



Foto 39

Llega el momento de robar la moneda. Para ello sólo tendrás que dejar la abertura del papel mirando hacia abajo. Para que no se note que le has dado la vuelta, lo que yo suelo hacer es apretar la moneda contra el papel mientras le voy dando la vuelta. Esto servirá para dos cosas principalmente:

-1ª Para robar la moneda.

-2ª Para que se quede la forma de la moneda en el papel y en el momento de que cae la moneda la forma se queda y parece que aún sigue la moneda ahí.

Cuando ya has girado el papel 180° y la abertura está mirando hacia abajo sujeta el papel con la moneda con los 4 dedos por delante y el pulgar por detrás apretando para que no se caiga y en el momento que tu quieras, suelta el pulgar y la moneda caerá al empalme de dedos que aprendimos

anteriormente. (Foto 40)

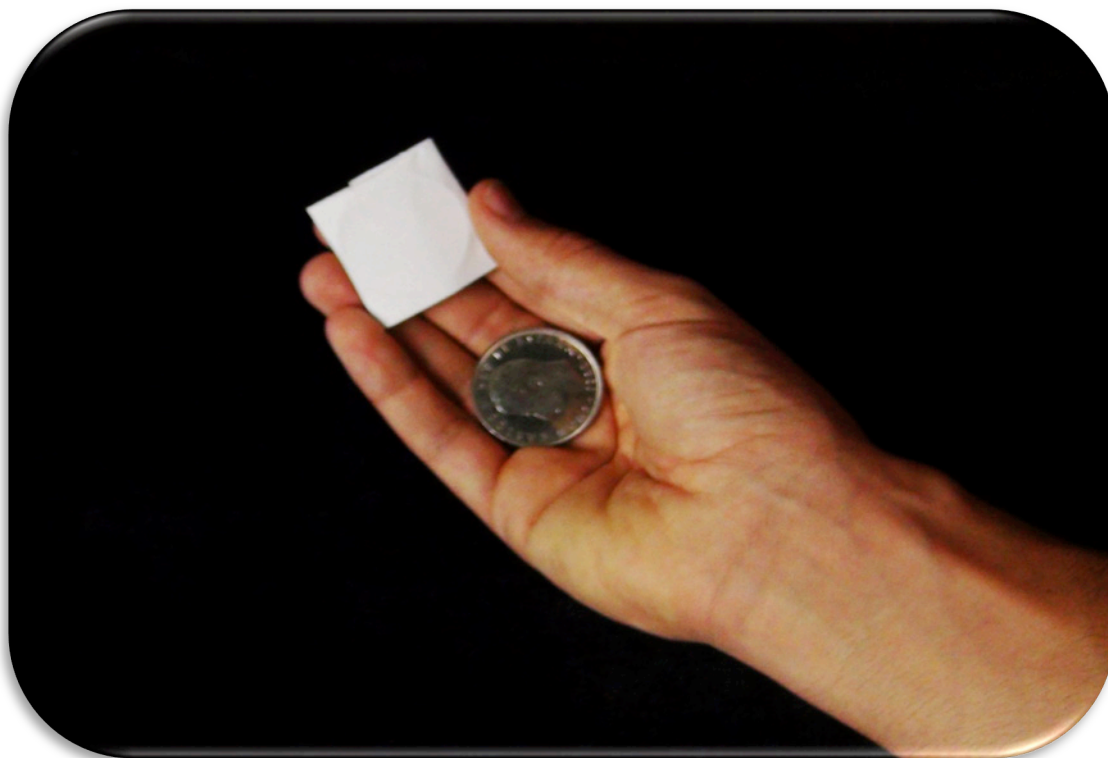


Foto 40

Una vez que la tengas en tu mano con la mano izquierda coje el papel y lleva la atención contando la historia que tu quieras mientras te llevas la mano derecha al bolsillo a coger unos polvos mágicos y dejando allí la moneda. Saca la mano vacía, echa los polvos y ya está. Rompe el papel rápidamente mostrando que la moneda ha desaparecido por completo.

POSIBLES PRESENTACIONES:

1ª Presentación:

<<Esta moneda que tengo aquí es muy especial. Es de un metal espacial y muy raro en la tierra. Dicen que no puede estar mucho a la luz porque se quemaría y la perdería. Por eso siempre llevo este otro material espacial. Parece papel pero no lo es. Podéis comprobar que parece totalmente normal (lo das a examinar todo) Fijaos lo que hago para no perderla del todo. Lo metemos en este papel espacial y lo doblamos así, así y así (Dobleces). Dicen que hace falta un tercer ingrediente para conservar para

siempre esta moneda. ¿Sabéis cual es? (dejas caer la moneda y te la llevas al bolsillo) Polvo espacial invisible. (Haz el gesto de echar los polvos sobre el papel). Cuando juntas estos tres ingredientes la moneda desaparece y se vuelve al espacio hasta que la vuelva a necesitar. (Rompe todo el papel.)>>

2ª Presentación:

Para esta presentación deberás tener una llave pequeña en el bolsillo derecho del pantalón.

<<No vais a creer lo que conseguí el otro día. La moneda de la suerte del gran Houdini. ¿Sabéis quien era no? El mayor escapista de todos los tiempos. También dicen que esta era la moneda que el utilizaba y era la que le daba el poder para escapar de los sitios (lo das a examinar todo.) De hecho lo vamos a probar en este mismo momento. La vamos a meter en esta especie de jaula de papel Y lo vamos a cerrar así, así y así. (Dobleces). De esta manera será imposible que esta moneda puede escapar. Aunque bueno como bien decía Houdini no había ninguna esposa ni ningún candado que pudiera retenerle. Pero sabíais cómo escapaba Houdini siempre?(dejas caer la moneda y te la llevas al bolsillo y coges la llave pequeña del bolsillo) Siempre guardaba una llave donde nadie sabía. (Saca la llave y haz un gesto en el aire como si abrieras una cerradura) Por eso siempre lograba escapar y aunque no os lo creáis a veces hasta desaparecer. (Rompe todo el papel.)>>

#3. Magia con objetos



MAGIA CON OBJETOS

LA PAJITA TELEKINÉSICA

El juego que viene a continuación hará que los ojos de tus espectadores salgan de sus órbitas y su cerebro explote mágicamente. JAJAJA!(RISA MALÉVOLA)

REALIZACIÓN:

Colocarás una pajita encima de un salero, te concentrarás y sin tocar y sin soplar la pajita en ningún momento lograrás mover con tu mente la pajita de una manera increíble. Sin hilos y sin imanes, nada por el estilo.

VIDEO:



EXPLICACIÓN:

La explicación de mover la pajita con la mente es muy sencilla Y todo tiene que ver con la energía estática. Simplemente al frotar la pajita con tu pelo o con un jersey de lana que produzca energía estática la pajita se cargará Y a colocar encima de un salero Y poner la mano un poco acerca de la pajita esta se moverá, E incluso podrás darle vueltas si coges un poco de práctica.

Para este juego necesitamos una pajita de plástico. (Foto 41)



Foto 41

En primer lugar tendrás que cargar la pajita con energía estática. Para ello aprovecha el momento en el que tus espectadores no esté mirando Y frota la pajita con el pelo. (Foto 42)



Foto 42

Obviamente si tienes a muchos espectadores mirando no podrás hacer que miren hacia otro lado por lo tanto pídeles que cierren los ojos, que junten sus manos para un experimento que vamos a realizar y que intenten conectarse entre ellos para lo que van a ver ahora mismo.

Coloca el salero en medio de la mesa y la pajita encima y recalca que no hay hilos, ni imanes ni nada por el estilo.

Ve acercando poco a poco la mano hacia la pajita y verás como empieza moverse. Retira rápidamente cuando se mueva y acto seguido vuelve a juntarla y a moverla de nuevo. Con un poco de práctica podrás hacer que la pajita de vueltas sin parar. Foto 43

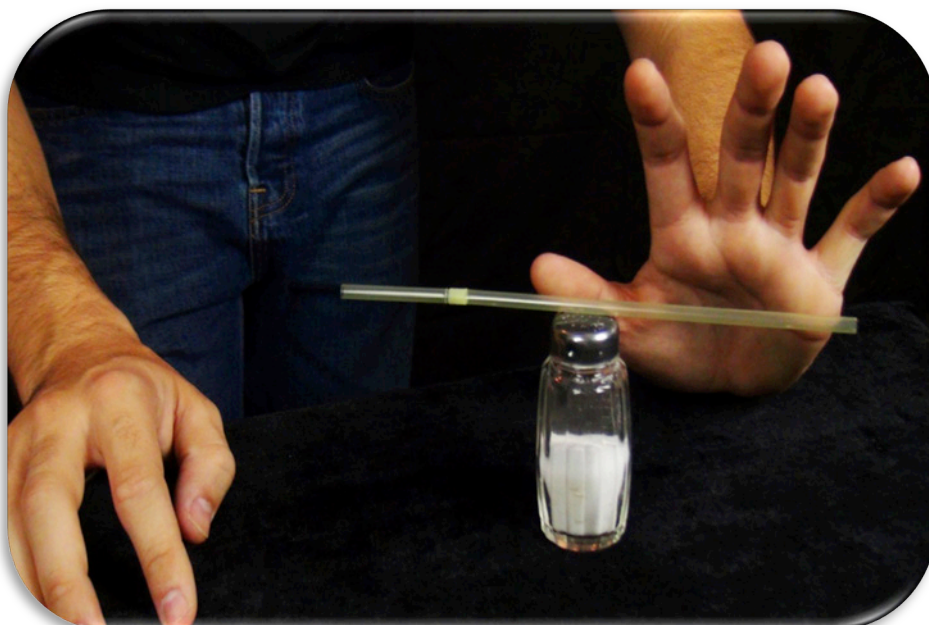


Foto 43

Una vez lo hayas hecho un par de veces toma la mano de un espectador y haz que él mismo la mueva.

Otras veces que estés en un restaurante en donde haya pajitas que tengan fundas de papel, si la sacas rápido ésta ya tendrá suficiente energía estática como para poder mover la pajita sin tener que frotarla. Investiga que pajitas se adaptan mejor a este juego.

Dejarás impresionados a todos con este juego, estoy seguro.

A modo de anécdota te diré que haciendo este juego en un restaurante a mis amigos, un camarero se me quedó mirando extrañadísimo y no se lo creía. Lo que yo no me creí fue cuando nos trajeron un café a mis amigos y a mí ¡¡totalmente gratis!! Así que si alguien se queda mirando no dudes en invitarle a formar parte del juego nunca sabes que es lo que puede suceder después. ;D

PALILLO ROTO Y RECOMPUESTO

EFEECTO:

Colocamos un palillo dentro de una servilleta de tela. Sujetamos el palillo muy fuerte y lo rompemos. No sólo rompemos el palillo nosotros sino que el propio espectador oye como se rompe. Incluso si quieres el propio espectador es capaz de romper el palillo. Increíblemente y con un soplo el palillo mágicamente se recompone, se abre la servilleta y se muestra el palillo totalmente recompuesto.

VIDEO:



EXPLICACIÓN:

Para hacer este necesitamos los siguientes materiales: Dos palillos, y una servilleta de tela. (Foto 44)

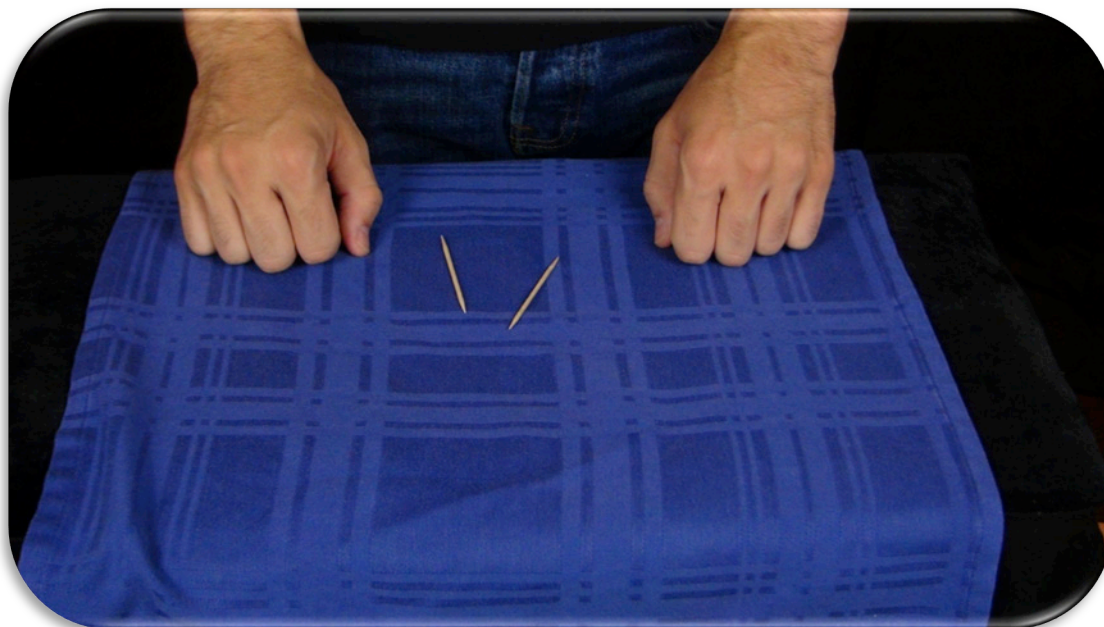


Foto 44

Y para este milagro, ¿No necesito nada más? Pues no. Además por norma general estos dos materiales los podrás encontrar en casi cualquier restaurante.

Es importante recordar que la servilleta es de tela y que tiene que tener un doblez en los bordes que será donde metamos el palillo que romperemos después.

Cuando nadie este mirando y mucho antes de empezar hacer magia coloca el palillo que vas a romper dentro de este doblez en una de las esquinas de la servilleta. Mételo del todo y que no se vea nada. (Foto 45)

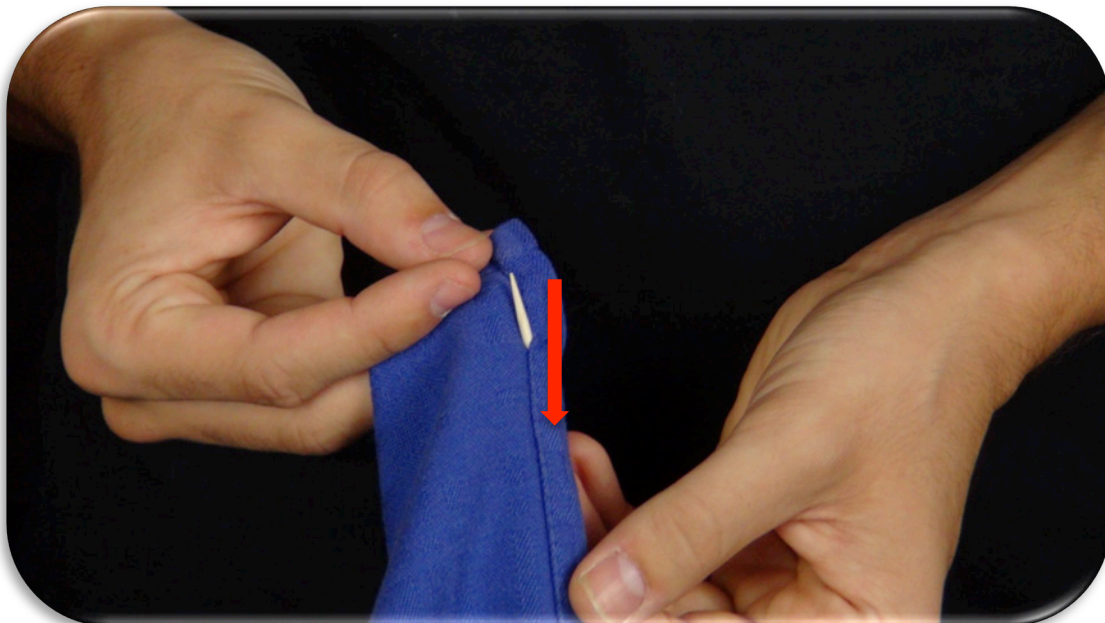


Foto 45

Utiliza esta servilleta durante toda la comida como si nada y cuando te pidan hacer magia (Recuerda que la magia tiene que salir por sí sola no porque tu obligues a los demás a ver un truco de magia), coge algún palillo del palillero o de la mesa empieza el truco.

Di que un milagro o que algo excepcional va a ocurrir y que no sólo lo van a ver sino que lo podrán oír y sentir. Coloca el palillo dentro de la servilleta. Y sujeta la esquina donde este el palillo con la mano derecha. (Foto 46)

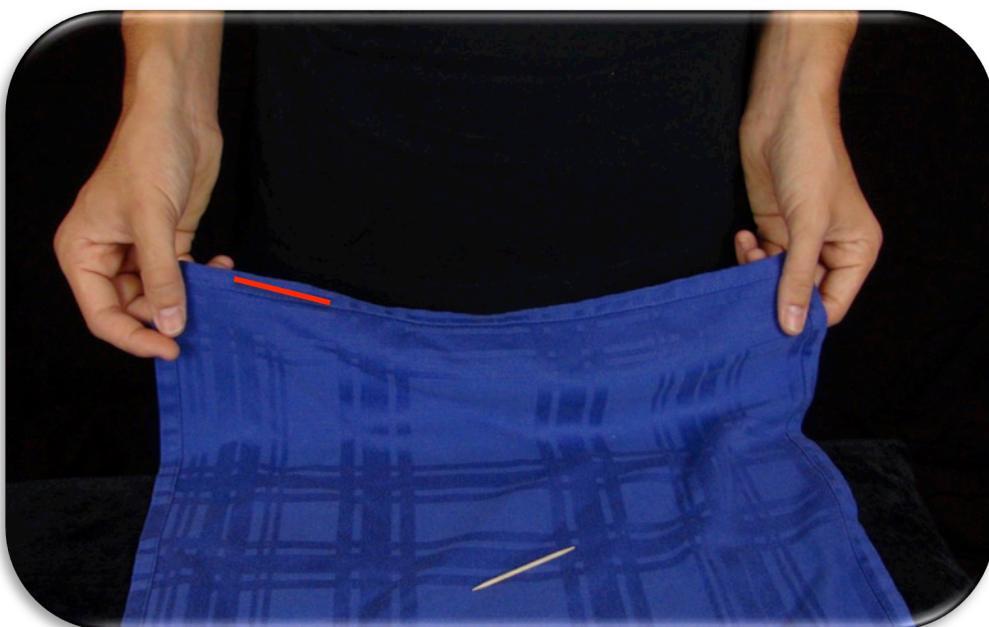


Foto 46

Dobla ahora el pañuelo para romper el palillo cogiendo las esquinas en diagonal y finalmente el centro del pañuelo. (Foto 47 y 48)



Foto 47



Foto 48

Sujeta con las dos manos el pañuelo y ahora sí rompe el palillo que tienes entre tus dedos. (Foto 49)



Foto 49

El truco ya está hecho. Una vez roto ponle la intención necesaria para que el efecto se potencie. Di unas palabras mágicas o haz un gesto mágico, suelta el palillo roto y abre el pañuelo mostrando que el palillo nunca se rompió.

Fácil ¿Verdad? Pues práctica doblar el pañuelo para que sea muy natural y que no se note como que estás colocando el palillo para romper.

#4.BONUS



JUEGO BONUS

Te regalo este efecto bonus por haber llegado hasta aquí. Espero que disfrutes esta maravilla de juego

LATA ROTA Y RECOMPUESTA

EFEECTO:

Sujeta una lata de refresco aparentemente vacía, usada y rota. Pero con un simple gesto se ve como poco a poco la lata vuelve a tomar la forma normal y está sellada como si fuera nueva. Se abre y está completamente llena y recompuesta.

VÍDEO:



EXPLICACIÓN:

El juego que vas a aprender son de los mejores juegos que he visto haciendo magia. Sobretudo por el impacto que genera en la gente ver como se recompone y está nueva otra vez.

He querido dejar este juego al final porque me parece que es la "crème de la crème". Si prepararas todo correctamente para provocar la situación ideal este juego no será un milagro, será algo por lo que te recuerden por mucho tiempo.

Te explicaré dos maneras de preparar el juego. La óptima y la que puedes hacer en cualquier lado.

Forma óptima:

Necesitamos una lata de refresco con gas, unas tijeras, y un rotulador de pizarra de los que pasando el dedo se borra la tinta. Si no tienes un rotulador como ese puedes utilizar un rotulador permanente y listo. (Foto 50)

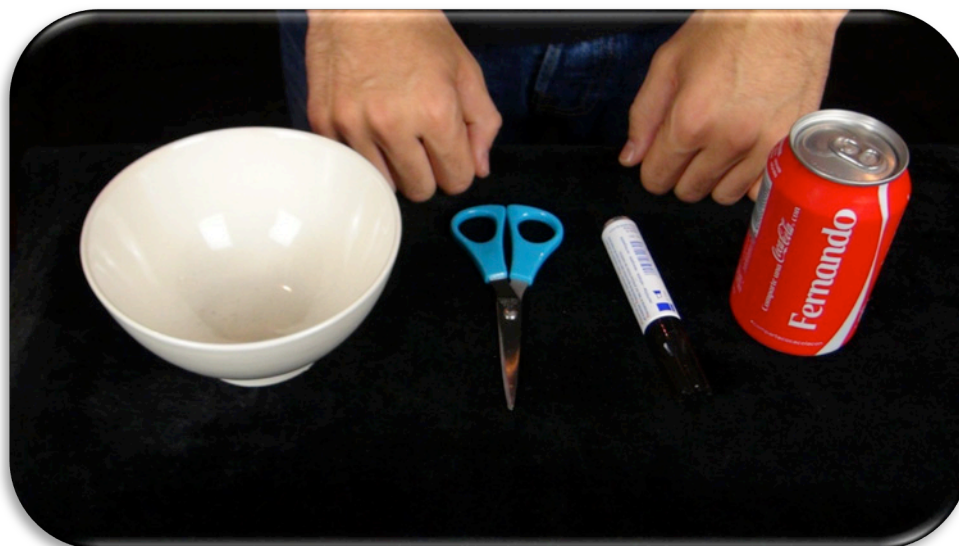


Foto 50

Ten a mano un recipiente para vaciar un poco la lata de líquido.

Ahora coge la tijeras y con mucho cuidado haz un pequeño agujero en el lateral de lata hacia la parte superior. Donde están las letras de la composición del refresco ahí será donde mejor podrás hacer el agujero. O en cualquier lugar donde haya letras en el lateral de la lata. Si no puedes hacer tu solo el agujero con las tijeras, por favor pide ayuda a un adulto. (Foto 51)

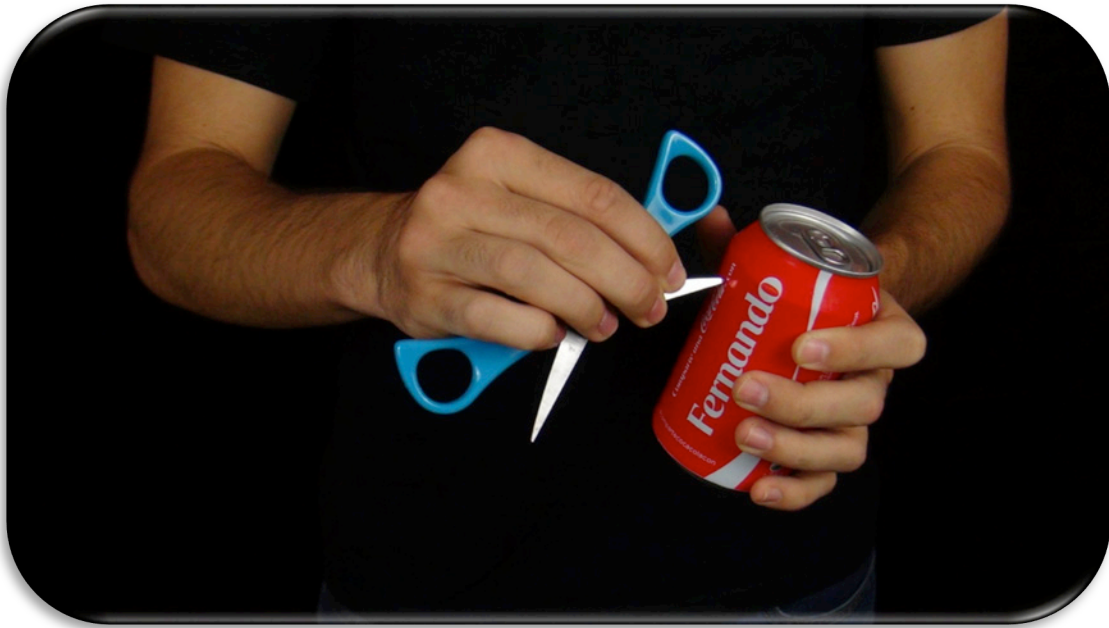


Foto 51

El agujero no tiene que ser muy grande porque sino el líquido se te va a salir cuando hagas el juego. Con que se meta un poco la punta de la hoja de la tijera es suficiente.(Foto 52)



Foto 52

Vacía la lata por el agujero hasta la mitad más o menos. Ahora pinta de negro con el rotulador la chapita de la abertura de la lata. Hazlo con mucho cuidado para no salirte demasiado. Esto sirve para dar la sensación de lejos que la lata está abierta. (Foto 53)



Foto 53

Ahora aprieta lo laterales de la lata para dar la sensación de que está usada y terminada. No tengas miedo en hacer esto. Cuanto más doblada esté más dará la sensación de rota y usada. (Foto 54)



Foto 54

Ahora la lata ya está lista para el juego. Para recomponerla sólo tienes que colocar el pulgar en el agujero tapándolo, y agitar la lata arriba y abajo enérgicamente para que el gas se expanda y haga que la lata se recomponga. (Foto 55)



Foto 55

Rápidamente abre la lata y muestra que se ha vuelto a llenar.

Echa el líquido en un vaso y ya está aplasta la lata con la mano o con el pie y dejarás el rastro del truco fuera de toda sospecha.

TIP*:

Si utilizas el rotulador de pizarra y pintas la boca de la lata con esta tinta puedes mostrar la boca de la botella negra, pasar la mano y retirar la tinta y añadir otro efecto más de sellado de la lata.

-Forma normal:

Esta versión es igual que la anterior pero muchas veces no tendrás unas tijeras a mano para hacerlo. Puedes utilizar unas llaves que tengan una punta o un bolígrafo puntiagudo y hacer el agujero rápidamente. Pero ten siempre en mente que necesitas para este juego un rotulador para dar siempre la sensación de vacío de la lata.

Lo demás es exactamente igual como he explicado antes.

Cuando hagas este juego provocar la situación o hacerlo como si la lata no fuera tuya es como mejor impactará en tu público. Puedes tener la lata en el suelo de la calle y recogerla después. Aquí el límite lo pones tú y tu imaginación.

#.Consejos Finales



Me gustaría terminar este libro dando dos consejos más que por un lado o por otro no he podido introducir bien en la parte teórica y que me parece de vital importancia para que tu magia sea siempre igual de efectiva.

Escoger bien el momento.

No habrá mejor actuación que la que suceda de forma natural. Por ejemplo, para provocar una situación y comenzar un show o un juego de magia, puedes presentarte a una persona: "Hola qué tal ¿cómo te llamas?" Te responderá y ahora la pelota está en su tejado. Él te preguntará a ti cómo te llamas tú, dale unos segundos para que él te pregunte a ti. A continuación pregúntale a qué se dedica y dale otro par de segundos para que te responda y te pregunte a ti. Ya está hecho: en cuanto digas que eres mago, la persona te pedirá que le hagas un truco.

Dejar con ganas de más

Los magos tenemos que tener siempre en cuenta la famosa frase de que las buenas esencias vienen en frascos pequeños. Con esto quiero decir que debes hacer un show/ juego completo, asombroso y divertido...pero no desvelar todas tus cartas. Tienes que dejar al espectador con ganas de más magia, con ganas de querer volver a disfrutar con tus juegos.

Esto te asegurará una comunicación posterior con ese espectador, por ejemplo a través de tu web o tus redes sociales (le puedes invitar a ver más sobre ti en esas plataformas) o incluso facilitarte el contacto profesional para futuras actuaciones.

#.TE DOY LAS GRACIAS



ENHORABUENA ¡Has llegado al final del libro! Muchas gracias por el tiempo que le has dedicado a este libro .

A la magia hay que dedicarle tiempo y esfuerzo. Hay muchos magos que hacen magia pero pocos que hacen verdaderos milagros. Si de verdad quieres hacer que tu magia sea buena tienes que creértela de verdad.

Practica hasta que todo vaya perfecto. Ya te lo comenté en la parte teórica pero te lo repito de nuevo. Practica por favor.

Espero que todo el contenido que aquí has encontrado te haya servido para iniciarte en la magia y si ya lo habías hecho para mejorar y seguir tu camino a dominar la magia.



**SI TE HA GUSTADO EL LIBRO POR FAVOR COMPARTE EN TU
PÁGINA DE FACEBOOK**

**POR FAVOR INGRESA EN NUESTRA PÁGINA DE
FACEBOOK Y DALE A "ME GUSTA" PARA QUE PODAMOS
SEGUIR TRABAJANDO PARA TI!!**



**¡ENTRA TAMBIÉN EN EL CANAL DE YOUTUBE Y
SUSCRÍBETE!**



**RECUERDA QUE DOMINALAMAGIA.COM TIENE EL ÚNICO TV
SHOW EN EL QUE PODRÁS PARTICIPAR EN DIRECTO.**

**YO SOY BORJA MONTÓN Y TE DESEO LA MEJOR MAGIA DEL
MUNDO.**

**ESPERO VERTE PRONTO EN
DOMINALAMAGIA.COM, LA REVOLUCIÓN
DE LA MAGIA EN INTERNET.**



magia para Sorprender

Yo, Borja Montón he escrito este libro para ayudar a todo aquel que le guste la magia. Con los conceptos teóricos y los increíbles juegos prácticos que están en el libro habrás sentado las bases para que tu magia comience a ser la que tu siempre quisiste.

Desde que empecé a hacer magia siempre quise encontrar un lugar que me enseñara y que me ayudara a dar pasos más largos a la hora de aprender.

Con Domina La Magia podrás llegar a ser el mago que tú quieras. A partir de ahora si te suscribes podrás estar al tanto de todos los nuevos contenidos. Los vídeos y el programa en directo semanal te ofrecerán todo lo que un mago necesita.



SÍGUEME EN:



// **dominalamagiaoficial**



@**dominalamagia**



// **dominalamagia**