

di **dm**

Revista

La Revolución de la *magia* en Internet

Qué empieza la

magia!



**Carta en el
smartphone**

**Entrevista
Borja Montón**

**Supera tus
miedos a actuar**



Contenido



"La Magia



te puede cambiar la vida"

Carta en el Smartphone



Review

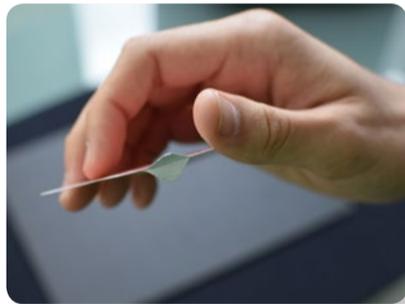
the social deck by soma

top 10 de trucos

RESEÑA LIBRO

La Magia de Ascanio Tomo II

¿Cómo pelar cartas?



LA BALA ATRAPADA



Supera tus miedos Y nervios



/dominalamagia



/dominalamagiaoficial



/dominalamagia



/dominalamagia

Conéctate y Descubre las últimas noticias de DLM

Descarga gratis el libro
de Borja Montón

Magia para sorprender:



Pincha aquí para descargar





PRIMER NÚMERO

¡Qué empiece la magia!



Querido amig@:

Desde que comenzó la aventura de Domina La Magia siempre quise hacer una publicación donde poder expresar todas las ideas que a mi me hubieran gustado leer en una revista cuando empezaba. Consejos, historias, juegos diferentes, regencias de productos que me hubieran ahorrado mucho dinero si me hubieran hablado de ellos antes, teoría... En definitiva todo lo que veréis en esta revista es perfecto tanto para los que empezáis como para los que ya llevamos tiempo.

Todo lo que está escrito en este número está hecho para que tú mejores, por eso te recomiendo que leas la revista cuando de verdad tengas tiempo. El contenido es muy interesante y debes darle el tiempo que necesita. Es mejor que guardes una hora y le dediques ese rato para tu conocimiento.

Como soci@ del club y ahora lector de esta exclusiva revista espero que juntos podamos crear un vínculo mágico y te deseo que de aquí a un tiempo te hayas convertido en el mago que siempre has deseado ser. Ese es mi objetivo y juntos lo vamos a conseguir.

Relájate y disfruta del contenido de esta publicación diseñada por profesionales para ti una persona que como yo ama la magia.

Cómo digo siempre al comenzar
¡Qué empiece la magia! 

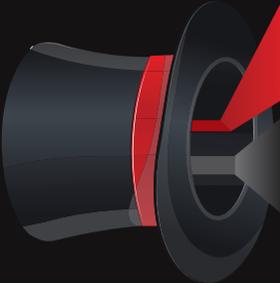


Borja Montón
Editor

Begoña Martín
Redacción

Giancarlo Rodríguez
Diseño Gráfico

Víctor Lachica
Márketing y Social Media



ENTREVISTA

Begoña Martín Baeza

ENTREVISTA AL MAGO BORJA MONTÓN

“La Magia

te puede cambiar la vida”

En este primer número de la revista de Domina La Magia, Borja Montón, su director y creador ha decidido ser el primer entrevistado para que todos sus seguidores, los que le han hecho llegar hasta aquí, conozcan la otra parte del mago, la que no se ve en los shows del domingo. “Es la mejor ocasión para enseñar la parte del mago que no todos conocen y para hablar de magia, así, en general, sin complejos” afirma el mago.

En esta entrevista Borja Montón nos cuenta el momento que vive la magia dentro y fuera de Internet y los retos a los que se enfrenta un arte milenario en una época en la que nos cuesta ilusionarnos. Le hacemos las preguntas que quizás, desde que empezó con Domina La Magia hace un año, nadie le haya vuelto a hacer.

Borja Montón nos descubre el origen de Domina La Magia y todos los detalles de la nueva etapa que comienza el canal de Youtube, con una nueva forma de enseñar magia y compartir conocimientos.

“Para mí un mago tiene, ante todo, que hacer reír a su público, porque el humor de una manera u otra siempre debe estar presente”.



LOS MISMOS SUEÑOS

Hablemos de magia, tal y como has dicho, “sin complejos”. Esto te lo habrán preguntado mil veces, pero es pregunta obligada, ¿el mago nace o se hace?

Un mago nace, sin duda. Alguien que lleva la magia dentro ilusiona hasta con una mirada. Lo vive de una manera muy especial. Si yo me pongo ahora a aprender a tocar el piano o a pintar, aprendería, pero no pintaría o tocaría como alguien apasionado. Yo, haga lo que haga y vaya donde vaya, siempre estoy buscando un artilugio, una música, una historia...

Un mago trabajas con los sueños. ¿Crees que han cambiado los sueños del público durante estos últimos años?

Yo creo que los sueños siempre han sido los mismos. Pero sí que es verdad que la gente

ahora se conforma con mucho menos, quizás debido a la actual situación económica. Por ejemplo: antes me pedían hacer desaparecer suegras y maridos, mientras que ahora me piden que transforme billetes de 5 € ¡en 500 €! (Risas)

Pero, ¿la gente está más predispuesta a ilusionarse que antes?

A mí no me lo parece. La realidad está siendo aplastante en cuanto a lo que a ilusión se refiere. Podríamos decir que a la gente le apetece ver magia para pasar un buen rato y olvidarse de sus problemas, no tanto por la ilusión de que algo les vaya a sorprender.

Que un público se quede maravillado ante un truco, ¿no tiene también algo de psicología?

Aunque mucha gente no lo sepa, el truco es casi un 80% entender cómo funcionamos las personas: saber qué nos motiva, qué momentos son los ideales para hacer «la trampa», conocer, en definitiva, el funcionamiento de nuestro cerebro. Sólo así podemos conducir a la persona al lugar que nosotros queremos: el de la ilusión.

**MAGIA EN TODO LO QUE HAGAS
¿Qué importancia tiene el humor en el espectáculo? ¿Y en la vida?**

Depende del tipo de magia que hagas. Pero hoy por hoy, si quieres hacer funciones y ganarte la vida con ello, es primordial que la gente lo pase bien. No sólo cuenta lo que hagas, sino cómo lo hagas y lo que digas durante el show.

“La nueva etapa de DLM tiene en cuenta el esfuerzo y la dedicación que los magos ponen en el aprendizaje y el dominio de la magia”.



Lo que nos piden las personas que nos contratan es, ante todo, que les hagamos reír. Por otra parte, afrontar la vida con humor es llevar magia a todo lo que hagas. Sacar una lágrima a alguien es muy sencillo, pero conseguir una sonrisa de la persona que ves todos los días, eso es lo difícil.

¿El público es cruel cuando un truco falla?

Esto que voy a decir ahora no es un secreto, pero la gente no suele pensarlo. El público nunca sabe qué es lo que va a ocurrir. El mago casi siempre cuenta con salidas, diferentes alternativas para salir del atolladero. Si no sabes qué te esperas, tampoco intuirás que algo ha fallado. Pero cuando anuncias algo que vas a hacer y fallas, no hay más que aceptarlo y seguir con el siguiente número.

Con tantas grandes ilusiones como las que hay hoy en día, cajas que hacen desaparecer, magos que vuelan, cuchillos que nunca cortan... ¿llegará un momento en el que al público no le basten una baraja y una mesa?

Ese tipo de magia tan grande funciona muy bien, pero una baraja, una mesa y estar viendo pequeños milagros a escasos centímetros de tus ojos es algo que uno no debería perderse. De hecho, mucha gente que ve magia tan de cerca me lo dice: «¡Esto es mucho mejor, porque lo veo más cerca!». Cuanto más cerca se vea un juego, más imposible nos parece.

El avance de la tecnología ha hecho precisamente que estas grandes ilusiones y los trucos de magia en general sean cada vez más espectaculares. Pero eso supone un gran desembolso económico. Efectivamente. Las grandes ilusiones y los grandes efectos son muy caros.

Esta especialidad de la magia está reservada para los artistas que llevan toda la vida actuando, los únicos que tienen los medios económicos necesarios. Pero la realidad es que una persona que acaba de empezar no se lo puede permitir. También es cierto que las nuevas tecnologías han facilitado en gran medida el aprendizaje de la magia. Si no, que me lo digan a mí. Así nació Domina La Magia. 



“En el futuro DLM seguirá revolucionando la magia por internet sin perder su esencia”.

Carta

en el

Smartphone

Hoy te traigo un efecto original mío. El primer número de la revista tenía que ser algo especial y por eso hoy vas a aprender un truco que se adapta perfectamente a las nuevas tendencias de tecnología.

Se trata de la carta dentro del Iphone. Aunque yo lo haga con un Iphone 6 tu puedes realizarlo con cualquier smartphone que sea más grande que el tamaño de una carta convencional. La medida del Iphone 5s o inferior se queda pequeña.

EFECTO:

El espectador coloca un mensaje que quiere enviar a alguien y el mago lo va a hackear. Por un lado se escribe el mensaje y por el dorso se dibuja un sobre. La carta se coloca en la mano del espectador desde el principio. Se saca el iphone y su funda y se dan a examinar completamente. Se le pone la funda y se explica que ésta es de un material de cuero inteligente capaz de absorber y hackear mensajes escritos. Al pasar el teléfono por encima la carta que está en manos del espectador se ha vuelto una hackeada y ya no ni tiene mensaje ni cara. Ahora la carta mágicamente ha viajado entre la funda y el teléfono misteriosamente.

EXPLICACIÓN

Vamos con la explicación de este efecto. He intentando simplificar al máximo el manejo pero al hacerlo hay detalles que he tenido que dejar de lado y seguramente mejorarían mucho el efecto. Aun así luego te las contaré.

En primer lugar vamos con la preparación: Una carta doble dorso con un sobre pintado en una cara, (La doble dorso luego aprenderás a hacerla en la sección de Bricomagia), una baraja normal, un teléfono, su funda y un rotulador. (Foto 1)



Colocamos la carta doble dorso con el sobre hacia abajo en la baraja en posición Top. El teléfono en el bolsillo derecho trasero del pantalón y la funda en el delantero derecho junto al rotulador.

Damos a elegir una carta al espectador, sea cual sea le pides que piense en un mensaje, en una clave, en una contraseña que le pondría a su teléfono, a su email, etc. Ahí lo dejo a tu elección. La cosa es que te escriba algo diferente aunque sea ficticio para el juego y darle luego un sentido por el hackeo. **(Foto 2)** Mientras escriben prepara un break en la doble dorso. **(Foto 3)**

Cuando hayan escrito algo en la cara de la carta cógela y ponla encima dorso arriba para dibujar un sobre como el que tienes en la carta doble dorso. **(Foto 4)** Cuando lo hayas dibujado dale una vuelta simple a la carta y pide que sople el espectador un poco, justificando así el que le hayas dado la vuelta a la carta.

Ahora estarás sujetando la carta que tenías en el break y la del espectador. Sin mirarla haz un doble volteo (Doble lift) de las cartas dejando la doble dorso encima. **(Fotos 5 y 5')** (En la foto te muestro que debes tener las dos cartas pero al hacer el doble obviamente no se pueden ver que hay dos cartas).

El momento que viene a continuación es algo complicado porque tienes que hacer dos cosas en una. Pide al espectador que extienda la mano palma arriba y ahora haz lo siguiente:

Por un lado entregar la doble dorso al espectador y según la carta sale de encima de la baraja rápidamente gira la mano izquierda que sujeta la baraja cara abajo para que no se vea el dibujo. Osea según entregas la carta gira la mano para que no se vea el dorso de la baraja. **(Fotos 6, 7 y 7')**

Una vez entregues la carta y la pongas encima de la mano del espectador saca del bolsillo trasero el teléfono para que lo compruebe con la mano que le queda libre. Mientras la están mirando coge la carta en la posición que ves en la **(Foto 8)** Aunque recuerda que esta acción la harás con tu mano boca a bajo **(Foto 8')**.





Es como un break pero levantado completamente por detrás. Dejaremos la carta así para que la transferencia debajo del iPhone sea más sencilla. Recibe el iPhone y justificando que tienes las dos manos ocupadas coloca el teléfono encima de la baraja y de la carta, que está en alto, y ahora entregarle la funda para que la examine también.



Mientras lo hacen añade la carta debajo del teléfono y sujétalo con dos dedos. (Fotos 9 y 10). Guarda la baraja en el bolsillo trasero del pantalón, o en la chaqueta o déjala en la mesa pero quítatela de la mano. Ahora estarás sujetando el teléfono y la carta con la derecha y la funda con la izquierda (Fotos 11 y 11'). Mete primero la parte de arriba del teléfono en la funda y luego entrará el resto cómodamente y sin que la carta que está debajo se flasheé. (Foto 12)



El juego está hecho, llega el momento de disfrutar, aunque para el espectador no ha ocurrido nada todavía. Mi charla trata acerca de enviar un mensaje a alguien. <<Mi funda de iPhone está hecha de un material inteligente que intercepta los mensajes y los reproduce en el teléfono >>. Al pasar el teléfono por encima de la mano del espectador le pides que de la vuelta a la carta revelando que ya no está sino que le han hackeado y ya no tiene ni cara ni nada.

No hay problema en enseñar la carta doble dorso ya que ha pasado mucho tiempo desde que se hizo el doble lift y hemos tenido un paréntesis de olvido bastante grande.

Cuando estés listo entrega el teléfono al espectador y que él mismo saque la funda y descubra la carta entre la funda y el teléfono. (Fotos 13 y 13')



Como ves es un juego muy versátil que te permite muchas presentaciones. El juego me vino inspirado por una técnica de un juego llamado "The Wilder Miracle". La técnica en sí misma no tiene nada que ver ya que es una manera muy diferente de meter una carta en un sobre. Pero trabajando y ando vueltas llegas estos juegos.

VARIANTES:

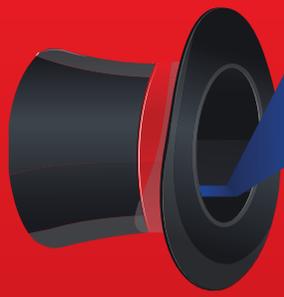
He practicado este efecto también con cartas blancas. Queda mucho mejor y el manejo es igual. Además cuando el espectador le da la vuelta y está en blanco no es tan raro como una carta con un dorso doble.

He sacado maneras de que al darle la vuelta y revelar la carta doble que apareciera escrito HACKEADO! o ERROR 404. Pero tampoco le aporta demasiado al juego y complica mucho la técnica.

Espero que te haya gustado el truco. Practica bien antes de llevarlo a cabo ya que hay algún momento peliagudo que si no tienes pulido te verán.

Así que ya sabes, ¡PRACTICA PRACTICA Y PRACTICA!





Review



the
social deck
by soma

Las redes sociales son de lo más popular hoy en día. Y que mejor manera de hacer magia que utilizando las RRSS.

Pues esto es lo que se le ocurrió a Soma, mago campeón del mundo. Ha inventado la Social deck. Una baraja que te da unas posibilidades tremendas. Ahora paso a contar-te todos los detalles.

PROS

- 16 rutinas donde tienes un éxito asegurado.
- Cartas fabricadas en las mejores calidades.
- El contenido del DVD online en HD.
- Una hoja-guía donde están todas las preparaciones de todas las rutinas.
- Utiliza técnicas poco complicadas
- Cartomagia actual para cualquier ocasión.
Magia del S.XXI.
- Originalidad 100%

CONTRAS

- No hay recambios sueltos por si se te pierde alguna carta.

CONSEJOS SOBRE EL JUEGO:

Pocos consejos puedo darte cuando lo que compras trae 40 efectos diferentes y 16 rutinas completas. Pero aunque veas tantas rutinas y juegos planifica 3 juegos como máximo por sesión. Por muy creativo y original todo en exceso es malo. Con 3 efectos por sesión tienes más que suficiente para impresionar a todos.

NOTAS:

Usabilidad: 10/10

Manejo: 8/10

Calidad del Material: 10/10

Precio -> 50€.

Calidad del DVD —> Hd, inglés 

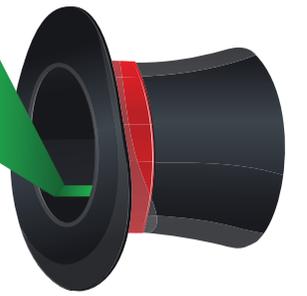


Haz click aquí para ver el video



top 10 de trucos de magia

LOS MEJORES



En esta sección te presento un top 10 de los trucos de este mes. De las últimas novedades en el mundo de la magia verás cual es mi valoración y en mi opinión un ranking que valora nada más que mi gustos a la hora de hacer magia. Por su utilidad, el manejo y la calidad de los productos los mejores de este mes son:

SOCIAL DECK



TIENDA VIDEO

ARBEY PLUS



TIENDA VIDEO

WATER WORKS



TIENDA VIDEO

ROMERO BOX



TIENDA VIDEO

POCKET



TIENDA VIDEO

TARBELL VOL.5



TIENDA

A FUEGO LENTO



TIENDA

OCTOPALM



TIENDA VIDEO

CERA DE MAGO



TIENDA

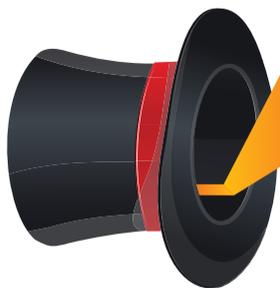
EXTORTION



TIENDA VIDEO

INSTRUCCIÓN: Haz click en [TIENDA](#) [VIDEO](#) para ver el material sobre cada producto. 





LIBRO DEL MES

La Magia de Ascanio Tomo II

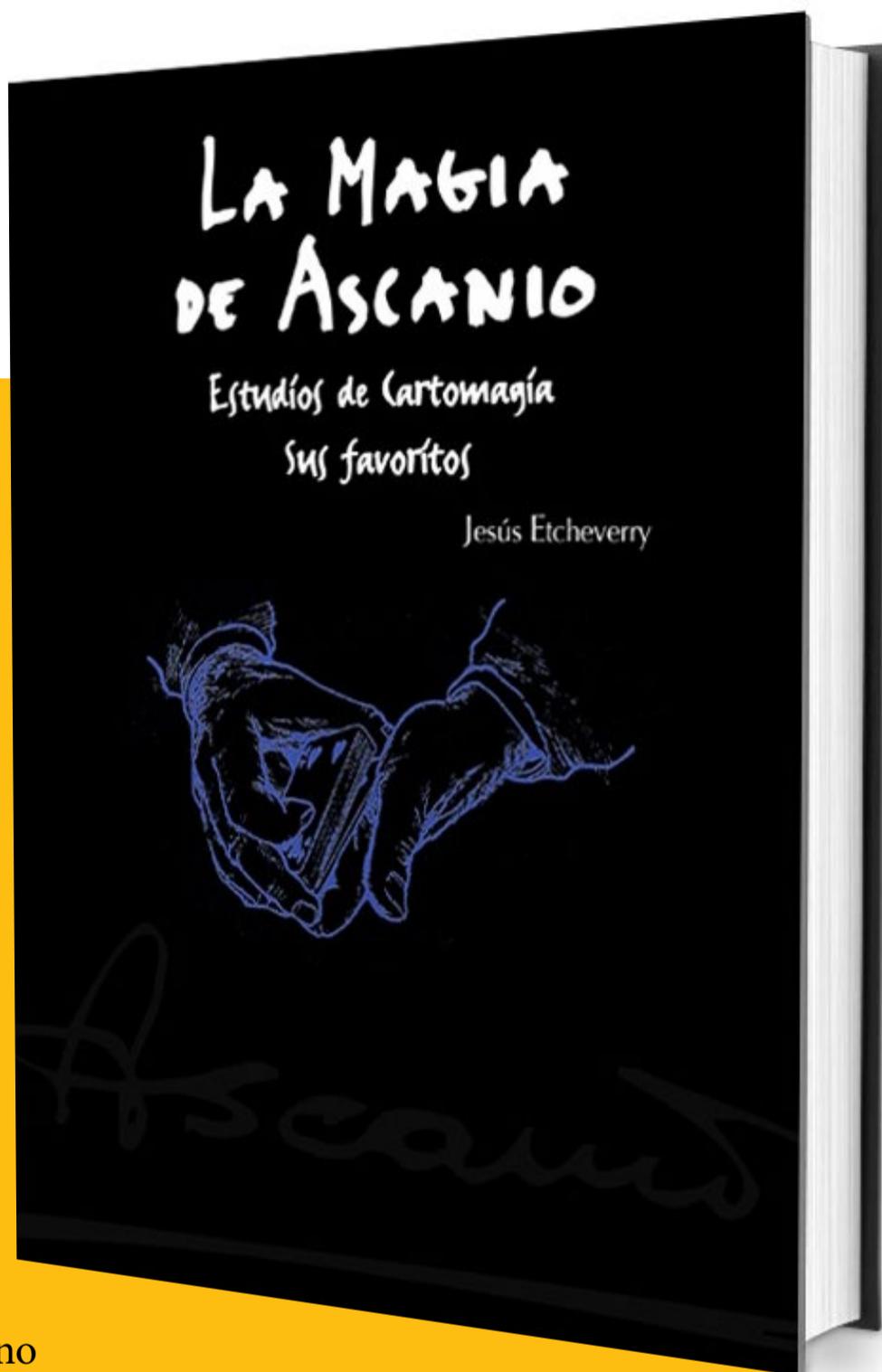
La Magia de Ascanio. Estudios de Cartomagia. Sus favoritos. Jesús Etcheverry. Páginas (Madrid, 2014). Segunda edición (revisada).

Arturo de Ascanio es indudablemente uno de los padres de la moderna cartomagia española, que tanto prestigio ha conseguido a nivel internacional. Sus teorías –las encontrarás en el Tomo 1 de esta colección– constituyen los cimientos en los que se apoya la cartomagia actual, y muchos las consideran su aportación más importante a la Magia Mundial.

Pero, podemos preguntarnos, ¿y sus juegos? Dado que la Magia es un arte práctico –no se entiende sino en su práctica– es, entonces, precisamente ahí donde descubrimos cómo se aplican las teorías ascanianas. Cómo las aplicaba el mismísimo Arturo. Es en SUS JUEGOS donde realmente se ve LA PRAXIS de sus geniales teorías. ESTUDIAR Y ENTENDER SUS JUEGOS es la mejor forma de estudiar y entender las teorías ascanianas, tan elogiadas por el mundo mágico. ¡Y ESOS JUEGOS ESTÁN EN ESTE LIBRO!

Tras algunos años agotada, en esta edición, REVISADA Y REESCRITA, encontrarás VEINTIOCHO de sus magníficos juegos –además de un extenso tratamiento sobre el Culebreo y las Dejadas.

En este segundo tomo de la colección La Magia de Ascanio, las nuevas generaciones de magos españoles que no han tenido la suerte de ver en directo al MAESTRO, podrán disfrutar y estudiar, apoyados en 391 magníficas ilustraciones, además de SUS FAVORITOS, sus JUEGOS DE ARTE MENOR, ¡auténticas joyas ascanianas! ¡NO PIERDAS ESTA OPORTUNIDAD DE AVANZAR EN TU MAGIA de la mano de un genio, de la mano de Arturo de Ascanio. 



Páginas

LIBROS DE MAGIA

www.librosdemagia.com

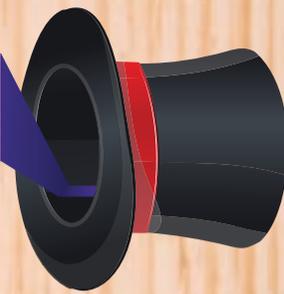


Lee, llegarás lejos



¿Cómo pelar cartas?

BRICOMAGIA



En esta sección aprenderás a fabricarte accesorios, trucos, gimmicks, y cualquier cosa que podamos constuir para hacer magia.

En este primer número vas a aprender al fin a pelar correctamente tus propias cartas. Y, ¿para qué sirve esto? te estarás preguntando. Pues hay veces que los magos necesitamos poner cosas dentro de las cartas, construimos cartas de ambas caras o ambos dorsos, realizar algún juego donde se vea que algo se queda en medio del papel. Y es por eso que hoy vengo a enseñarte no trucos ni técnicas sino a ahorrar largas horas pelando cartas y que todas salgan mal.

1



Las cartas tienen 3 capas principales, dos de papel y una mitad que digamos a grandes rasgos papel con pegamento.

Empieza dando unos pequeños toquecitos en una esquina de la carta para conseguir separar las fibras. No

los des muy fuerte sino a la hora de pegar el papel tendrás una esquina completamente destrozada. (Fig. 1)

Notarás si metes un poco la uña que se abren las 3 capas en la carta. (Fig. 2) Ahora viene un momento importante donde vas a determinar con que parte quieres quedarte y que grosor necesitas. Imaginemos que queremos hacer una carta doble dorso roja.

2



3

Necesitamos una carta normal y otra que será la que romperemos. Normalmente deberías dejar las mismas capas pero al extirpar las cartas ganan mucha flexibilidad. Te recomiendo que hagas dos cosas: pega una de las dobles capas a una carta normal y te quedará más un poco más dura o pegar dos dobles capas. A mi me gusta más la primera opción pero lijando la cara de la cara normal con un grano muy muy fino para rebajar mínimamente el grosor y que el pegamento agarre mejor.

Ahora llega el momento clave y es pelar la carta. La clave para que no se te rompa una capa y se quede a la mitad es la siguiente. Debes colocar la carta total mente apoyada en la mesa y tirar de dos capas. Nunca lo hagas de una porque se romperá el papel de una cara. Hazlo despacio y sujetando la esquina desde la que empezaste. Seguimos con nuestro ejemplo. Colocamos nuestra carta roja boca abajo con el dorso rojo hacia arriba. Ahora tiraremos despacio de las dos capas, la del dorso y la del pegamento, quedándonos estas dos capas juntas. **(Fig 3)**. Ve con cuidado para que todo salga bien, pero sin miedo para que no se rompa antes de tiempo. Si ves que se te rompe un poco la capa de abajo no te preocupes. Ve estirando hacia el lado contrario para que luego salga todo el papel junto.

**4**

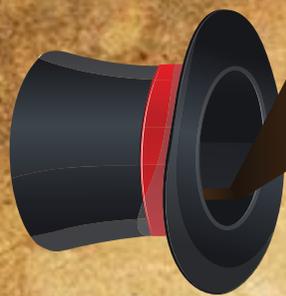
Esta es la mejor manera de pelar las cartas. Podrás pegarlas otra vez con ruber cement o con pegamento de contacto y te quedarán genial. También podrías poner unas puntitas de superglue en las esquinas para que no se abran.

Haz varias pruebas, si con tres capas se te queda endeble prueba a colocar las dos con la capa de papel y pegamento. Aunque como te dije antes lo mejor es carta normal rebajada un poco con lija y una doble capa.

A parte de hacer cartas trucadas también puedes colocar objetos dentro como predicciones, trozos de cartas o incluso chapitas metálicas para hacer cartas imantables.

El resto está en tu imaginación yo te he dado el poder ahora úsalo para el bien. 





LA BALA 本 罅 本 罅 本 罅 本 罅

Bienvenido a la sección de “Es historia”. Cada mes conocerás algunas anécdotas y algunas historias realmente interesantes sobre el mundo de la magia. Este mes te traigo una de las historias más peligrosas del mundo de la magia:

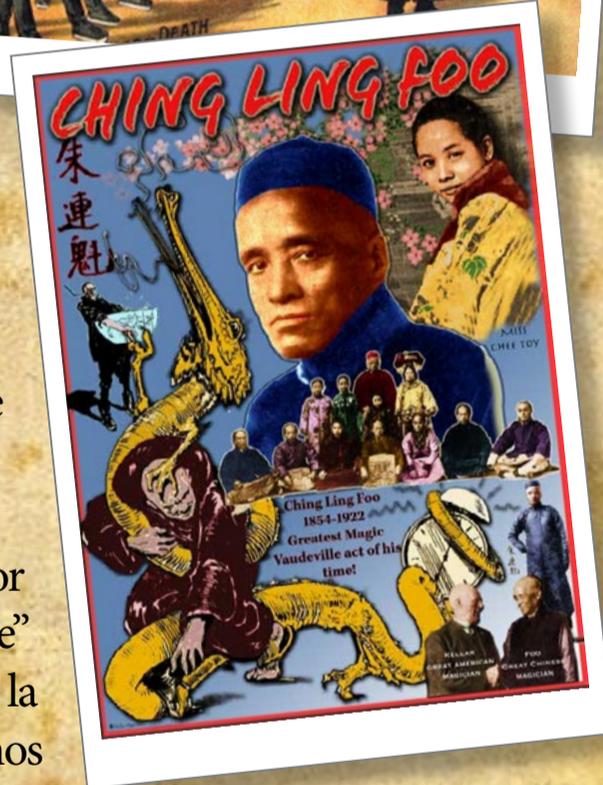
El truco de la bala atrapada, la muerte de Chun Ling Soo.



Uno de los juegos más peligrosos que siempre ha existido es el juego de la bala atrapada. Muchos magos han osado versionar efecto, incluso alguno perdió la vida en el intento. Y de esto os vengo a hablar hoy.

El juego data del año 1613 por el mago “Coullew of Lorraine” donde atrapaba la bala con la mano. Después de varios años se siguió realizando el efecto por su gran capacidad de asombro. Obviamente que pongan una pistola en medio de un truco siempre genera una alta expectación.

Y si de alguien hay que hablar tratando este efecto es de Chung Ling Soo. Este mago americano llamado William Ellsworth Robinson se pasó toda la vida por alguien de origen oriental. Tanto es así que todo el mundo acabó creyendo que era asiático. Fue la copia más perfecta de Ching Ling Foo el verdadero mago de China. Pero esto es harina de otro costal que ya os contaré en otro número.



Continuando con el americano Soo, el ejecutaba el efecto llamado "The Living Target", donde una arma cargada y una bala marcada eran disparadas hacia el mago. Cuando la bala impactaba en el Soo fingía caerse por el impulso de la bala y después de un momento de tensión se levantaba y escupía la bala marcada por el espectador. El 23 de marzo de 1918 durante la actuación nocturna de Soo en Londres realizó este juego por última vez ya que en este caso la bala si salió disparada de verdad rompiendo el plato que usaba para demostrar que la bala atravesaba. Chung cayó al suelo y la gente pensando que lo había hecho una vez más rompió a aplaudir. Pero justo después de caer pidió que se cerrara el telón. Fue el último truco que realizó y a las pocas horas murió.

No se sabe a ciencia cierta por qué murió pero hay varias posibilidades. Una es que el encargado de disparar el arma era el agente del mago, el cual se decía que tenía un affair con la mujer de Soo. Otra porque se pensaba que podría estar enamorado de otra mujer y los celos hicieron el resto. Suicidio por una enfermedad incurable, quien sabe.

Scotland Yard, la policía inglesa, emitió un comunicado explicando que finalmente fue por Accidente. Se cree que el arma que se utilizaba tenía un cañón donde se guardaba la bala en la recámara. Con el uso acabó dilatándose y finalmente ocurrió la tragedia.

Antiguamente este juego era muy peligroso. Cuando se cargaban las armas por delante cualquier persona podía meter una moneda o pequeño objeto que sirviera de proyectil.

Os animo a que investiguéis un poco más acerca de ello en un libro que habla no de esta sino de 12 más que acabaron de la misma manera.

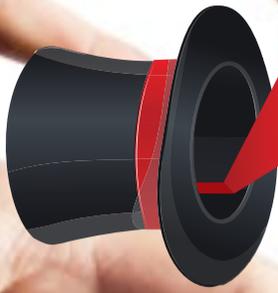
"Twelve have died: bullet catching, history and methods" ("Doce ya han muerto: historia y métodos de detención de la bala") de Ben Robinson.

A día de hoy este efecto lo siguen haciendo muchos magos como Penn and Teller en Las Vegas, el cual tuve el placer de ver en directo, y han salido versiones pintorescas con incluso armas de paintball. En verdad muy original esta idea.

Para que veas la bala atrapada sigue y seguirá siendo uno de los efectos más peligrosos y excitantes para el público. Y tú,

¿lo harías? Yo el de paintball si, el otro me genera demasiada tensión incluso para mí. 





TEORÍA

Supera tus miedos Y nervios

Los miedos y los nervios, ¡ay los miedos! ¡ay que nervios! Hoy te daré 5 consejos teóricos para cuando percibas alguna miedo o nervios por tener que hacer una actuación de magia.

Cuando actuamos ante un público cualquier artista debería al menos tener un sentimiento de responsabilidad con su audiencia. Lo más valioso en este mundo es el tiempo. La gente va a emplear ese tiempo, que podría estar haciendo cualquier otra cosa, en verte hacer magia, en entretenerles. Es tu responsabilidad darles el mayor espectáculo posible y conseguir que al menos se diviertan.



Eso es lo único a lo que tienes que tener miedo. Hacer algo de magia donde los espectadores pierdan el tiempo mirándote. Al resto de pensamientos hoy vamos a darles un revés y los eliminaremos de una vez por todas para que salgas con energía y ganas de pasar un rato maravilloso haciendo magia.

Conozco muchos magos que han dejado de actuar por el miedo escénico, por los nervios a actuar. Practican y practican pero nunca se atreven a dar el paso de enfrentarse a gente que pueda valorar lo que están haciendo. Y este es el primer miedo.

1º MIEDO A LA CRÍTICA.

¿QUE ESTARÁN PENSANDO DE MÍ?

El primer miedo que vamos a tratar son las críticas. ¿Gustará?, ¿No gustará?, ¿Se reirán o les aburriré? Personalmente este fue el primer miedo que tuve que superar cuando empecé a hacer magia. ¿Qué pensarán los demás de mi cuando me vean?

Las críticas, a mi me han criticado muchísimo para bien pero también para mal, ayudándome a crecer, a mejorar. Primero mis padres, mis amigos y luego amigos magos que siempre tienen algo que aportarme.



Pero yo voy un poco más allá. Hablo de las críticas de la gente que desconoces. Ellos no tienen referencias tuyas. No tienen un sentimiento previo, así que serán totalmente objetivos con tu presentación.

Para olvidar este miedo creo que debes trabajar duro hasta llegar al punto de que tú te sientas satisfecho. Todas las cosas se pueden mejorar y casi nunca llegamos a hacer algo perfecto. Tampoco hay que ser “superultramega” exigente con uno mismo porque nunca actuaras al final. Pero mientras hagas lo que te gusta de manera correcta, habiendo estudiado cada detalle, y sobre todo poniéndole todo tu empeño ni la más dura crítica podrá contigo.

Aun así soy partidario de que escuches y pidas opinión siempre que puedas. Nunca sabes que idea te pueden dar para resolver, quizás, algo en lo que nunca te habías parado a pensar. En cambio si alguien te da una crítica buena o mala nunca reprimas, siempre da las gracias y considera el valor de la crítica. Siempre dale al menos una oportunidad. Si después de todo sientes que has hecho lo correcto, pues a otra cosa mariposa. No tengas más miedo por críticas, ya sabes cómo afrontarlas.

2º LA INSEGURIDAD

Algunos aficionados a la magia y gente profana me suele hacer esta pregunta. ¿Qué pasa si te fallan los trucos? Hoy no abordaré el tema de la inseguridad bajo esta pregunta. Voy a tratarla la inseguridad desde el punto de vista de la comunicación con tu público. Estar seguro de que lo que transmitas sea algo positivo y sea recordado por tu audiencia.

En mi universidad tuve que hacer muchas presentaciones a mis compañeros. Cada una era un reto y aprendí muchísimo de tener que expresarme en público. Y como todo me lo llevo al mundo de la magia pues relacioné que el tema que estés tratando, y tu seguridad ante ello, dependerá mucho de el nivel de conocimiento que tengas sobre ese tema.





Pues lo mismo pasa con la magia. Hay maneras y maneras de hacer trucos de magia. Pero muy pocas de que se transmitan y que se recuerden por siempre en la memoria del público. Hay magos que les gusta más la magia con cartas, otros con monedas, otros las grandes ilusiones, etc. Debes identificar primero con qué tipo de magia te sientes más cómodo. Para eso están los ensayos. el estudio previo. Debes prepararte muy bien antes de actuar y dominar al máximo lo que vayas a presentar. Cuando conoces algo en profundidad tu deseo de compartirlo será más grande, lo harás mejor.

Cuanto más sabes de algo podrás comunicar aquello que quieras transmitir de una manera más fácil y con mejor resultado. No estarás pensando en la “técnica”, en si pongo la mano aquí o allí, sino eligiendo cómo vas a transmitir lo que estás haciendo, cómo vas a interactuar con tu público. Esa será la mejor manera para sentirte cómodo y hacer de tu magia todo un gran show.

3º ¡MIS PIES NO DEJAN DE MOVERSE Y MIS MANOS TIEMBLAN!

Recuerdo mi primera actuación en vídeo dónde me vi. Parecía un culo inquieto que no dejaba de moverse a todos lados. Si a ti también te pasa esto amigo, bienvenido. No eres el único ni serás el último.

Estos vaivenes y tembleques surgen por nuestro alto ritmo cardiaco y nuestro descontrolado sistema nervioso. Te animo a que hagas una rutina antes de salir a escena. Respira profundamente, date unos saltos y unas carreras un poco antes para que al salir te pille bajando pulsaciones y habiendo soltado la adrenalina previa a la actuación. Anímate diciendo que eres la caña y que hoy será una pasada de actuación. Esto te predispone a comerte a quien sea. Saldrás a matar y eso es de lo que se trata, salir lo más relajado o a tono posible y dispuesto a “matar mágicamente” a tus espectadores.

Pero además de estudiar el contenido de cada presentación siempre buscaba la manera de hacerlo diferente para llamar la atención. Te pongo un ejemplo:

Yo estudié actividad física y del deporte. Presentación sobre los juegos olímpicos, faltaba media clase, yo delante de 30 personas, medio dormidas por haber salido de fiesta el día anterior, sin interés por el tema y mi nota dependiendo de ellos. Yo vestido de chandal y empiezo a dar la charla. Primeros 5 min y ya se que eso iba a pasar. Bostezos y todos casi apoyados con la cabeza en la mesa. Otra presentación larga y aburrida más. Y aquí está el cambio de ritmo. Mi grupo irrumpe en clase vestidos con túnicas hablando griego y retirando las mesas para hacer hueco a una arena improvisada para explicar in situ como fue el inicio de los juegos olímpicos. Todo un éxito. Una matrícula de honor y una presentación que se recordará por mucho tiempo.



A modo de curiosidad Juan Luis Rubiales otro maguísimo español sale al escenario caminando muuuuuy despacio, se para, mira a un lado y a otro muy serio y fácilmente puede estar un minuto así. Luego sonrío muy despacio y ya empieza. Le he visto varias veces y os aseguro que todo el mundo se ríe. Esto hace que se relaje su cuerpo. Una manera totalmente diferente a la mía. Ahora busca una tú que te ayude a quitarte toda esa tembladera.

Juan Tamariz tiene una técnica infalible para quedarse quieto en el escenario y no balancearte hacia atrás o hacia adelante continuamente. La regla de los pies en 45° y apoyar el peso en una cadera. Obviamente no te voy a contar aquí toda esta teoría pero te animo a que te hagas con el libro de los 5 puntos mágicos donde encontrarás material valiosísimo teórico en cuanto a cosas del cuerpo se refiere.

4º EL PLAN B

Normalmente y como bien ejecuta la ley de Murphy, si algo puede salir mal seguramente ocurra. Así que ten preparadas salidas variadas por si ocurren imprevistos. Se te rompe un hilo invisible, se mancha una carta, se te olvida tal objeto y no te deja acabar el número, etc.

Hay que ensayar el juego principal y luego buscarle las debilidades a los juegos para saber que puede suceder si todos los astros se alinean par fastidiar la actuación de Borja. Aunque a veces con el morro, la cara pura y dura lo solucionas pero por norma general el público se da si no tienes otra salida bien preparada.

Se dice que el mago al saber que va a ocurrir antes que los espectadores, siempre va un paso por delante. Pues te animo a que así sea pero que además le des a tu cabeza y consigas ir 3 o 4 por delante. Te da tanta seguridad que nada malo puede pasar que se te quita todo lo malo.

Prepara versiones de efectos, diferentes manejos para la misma rutina, practica chistes para el momento justo.

Como ves tener un plan B hace como bien decían en la serie el equipo A: “ME ENCANTAN QUE LOS PLANES SALGAN BIEN”

Yo diría “me encantan que los trucos salgan bien”.

Espero que a partir de ahora algunos de esos miedos que tú tenías ahora se vayan y no vuelvan porque ya sabes cómo afrontarlos. Que desaparezcan es una cosa tuya pero con trabajo y esfuerzo conseguirás que se vayan sin problemas. ¡Ánimo tú puedes conseguirlo! 

