

★ **PORTA MÁXICA** ★
FESTIVAL DE ILUSIONISMO DE FERROL

OBRADOIROS DE ILUSIONISMO

2022

Contidos

Benvida	1
Como ser un/ha ilusionista.....	1
Como facer a maxia divertida	2
Aviso.....	3
Palabras clave.....	3
Efectos	4
1. A miña "Forza mental"	4
2. Dados Máxicos.....	5
3. Carta que levita.....	6
4. O meu número amigo.....	7
5. A Carta do medio.	8
6. A Pintora de Cadros.....	9
7. O anel ascendente	10
8. Carta de puntos cambiantes.....	11

Benvida

O equipo de ilusionistas do Colectivo Máxico Lorc & Julit, e máis @s ilusionistas Martín Camiña e a maga Fani, dánvos a benvida a este manual para comezar a converterse en ilusionista. Este documento serve como complemento aos obradoiros que se realizarán os días 2 e 3 de xaneiro, e terán unha duración aproximada dunha hora.

Sentímonos moi content@s de poder facer estes obradoiros presenciais novamente. Unha das marabillas da maxia é poder compartir alegría con outras persoas.

Agardamos que este obradoiro sexa do voso interese, poidades aprender algo de maxia e, sobre todo, que o pasedes moi ben!

Como ser un/ha ilusionista

A lección máis importante para todos @s mag@s do mundo é a promesa d@ mag@: non revelar os segredos. Aínda que é evidente, aquí tes as tres razóns máis importantes:

1. Se lle contas á xente como se fai un efecto, non poderás volver realizalo se esa persoa está preto de ti. Vivirás co continuo temor de que te descubra.
2. Aínda que a xente sempre busca coñecer o segredo, se llo contas, vivirán unha decepción. Os xogos de maxia sorprenden á xente que non sabe facelos, pero cando descubren como se fan, seméllanlles ridículos.
3. Revelar un segredo non é só perxudicial para o teu espectáculo, senón tamén para o de tod@s @s demais mag@s... Podes acabar coa profesión dos ilusionistas!

Como facer a maxia divertida

É moi importante lembrar que a maxia é unha arte de entretemento, e, como tal, ha de ser divertida. Podes conseguir este obxectivo fixándote en tres aspectos importantes: a personaxe e estilo, a teatralidade e a palabra, como verás a continuación.

1. Personaxe e estilo

Cada vez que vemos unha película ou unha obra de teatro, vemos a actores (persoas) que están representando a unha personaxe. Ás veces, estes profesionais teñen que estudar durante meses para poder actuar correctamente (estudan a orixe da personaxe, os seus xestos, a forma de falar, de camiñar, de pensar...). Cando fas maxia, estás poñéndote na pel dun/ha mag@, e ese é o teu obxectivo: facer o papel dun/ha mag@. Podes buscar unha parte de ti que te axude a potenciar o teu papel máxico e, a partir dese elemento que fale de ti, desenvolver a túa personaxe. Hai moitos tipos de mag@s. Aquí tes unha serie de ideas: misterioso/a, simpático/a, torpe, gracioso/a... Atopar a personaxe pode levar moito, moito tempo, non teñas présa. Vai adaptándote á túa personaxe e atoparás, posteriormente, o teu estilo.

Poderías pensar que estilo é o mesmo que personaxe, non si? Mais non é así. O estilo é o xeito de comportarse que ten a personaxe. As palabras que di, os xestos que fai, o seu xeito de camiñar... Canto máis representes á túa personaxe, máis rápido atoparás o estilo dun xeito natural.

2. Teatralidade

Ademais de atopar a personaxe e de desenvolver un estilo, terás que ter en conta sempre a teatralidade. Actuarás para un público, e un/ha mag@ sempre debe manter a súa atención e interese. A teatralidade poderíase definir como a forma que tes de moverte, de falar e de relacionarte co público... É o teu encanto personal, é calquera cousa que fagas para que a túa actuación resulte emocionante, dramática ou, polo menos, interesante.

3. Palabra

A verborrea é fundamental... É calquera cousa que digas para que un efecto resulte máis interesante ao público. Pode ser unha introdución, unha historia que se conta mentres se fai o xogo de maxia, instrucións ao público (como: "levantade a perna esquerda!"), un chiste, unha frase divertida...

Se tes en conta á túa personaxe, estilo e teatralidade, a palabra será a túa ferramenta para conectar definitivamente co teu público. Aprovéitaa: é a túa arma máis prezada!

Aviso

A continuación poderás descubrir varios efectos de maxia e os seus segredos. Como norma xeral, presta atención aos seguintes apartados:

Palabras clave

efecto: é a descrición do que ve o público.

segredo: é a descrición de como se fai o efecto máxico.

preparación: é a descrición do que tes que facer antes de presentar o efecto en público

presentación: é a descrición do que tes que facer cando fagas o efecto en público.

conto: (só nalgúns efectos). É a historia que se conta mentres se fai o xogo.

É fundamental que non teñas présa. Unha vez fagas o obradoiro, coñecerás moito mellor os efectos que aquí se describen. Despois, podes preparalos coa axuda dunha persoa adulta. Posteriormente deberás adicar moito tempo a ensaiar, ensaiar e ensaiar... Antes de presentar cada efecto en público!

Efectos

1. A miña “Forza mental”.

Efecto: O/a mag@ explica que ten a capacidade de dobrar cousas coa mente. Colle unha carta cunha man e coa outra man fai o xesto de “tirar dela” como se a puidera dobrar, pero sen tocala. Maxicamente a carta dóbrase sen tocala. E ao seu parecer volta a posición inicial. E así cantas veces queiras.

Material necesario: Unha baralla de cartas (de calquera tipo), tesoiras, “fixo”.

Segredo: A carta dóbrase grazas ao teu dedo polgar que tira dela cara abaixo, mentres o resto dos dedos tapan o que acontece. O polgar tira cara abaixo dun anaco de carta preparado e pegado anteriormente.

Preparación: A carta escollida (calquera) está preparada: no dorso ten unha tira lonxitudinal (no medio da carta) pegada cun fixo, o fixo en horizontal e sen chegar aos extremos (a tira de 8 cm de longo por 1,5 de ancho) a medio cm do borde. Esta tira está feita cortando outra carta da mesma baralla.

Para facer a ilusión, colles a carta cunha man, polo seu lado máis estreito e poñendo o polgar por detrás (dorso). O resto dos dedos apoian suave diante da carta para empurrala co polgar.

Presentación: Podes dicir que estiveches traballando o teu poder mental moito tempo, e por fin conseguiches resultados. Valo demostrar: dobrarás unha carta coa túa Forza mental.

2. Dados Máxicos

Efecto: A maga/o escribe unha predición e métea nun lugar segredo (que ninguén teña acceso un sobre). A través dun xogo con dados chegará á carta que predixera.

Material necesario: 2 dados, 1 baralla de calquera tipo, 1 folio, 1 sobre.

Segredo: O xogo cos dados sempre vai dar a mesma cifra: 14. A partir de aí podense facer diferentes preparacións para adiviñar unha carta escollida.

Preparación: Escollemos unha carta. Imaxina que é o As de Corazóns. Colocamos esa carta na posición 14 da baralla, contando dende arriba.

Presentación: Podes dicir algo así: Hoxe tentarei facer unha predición. Para elo xogaremos aos dados, que o azar escolla.... Pero antes de xogar deixarei escrita a miña predición (escribes a carta no papel e a gardas no sobre, pos o sobre onde ninguén o poida tocar).

Entón escolles un/ha espectador@. Dislle que tire os 2 dados. E que sume as dúas cifras que saian.. E agora que colla os dados e sume as caras inferiores tamén. O resultado será sempre 14.

Unha vez que @ espectador@ chegou ao 14 pídeslle que colla a baralla e que conte tantas cartas coma o resultado dos dados. Que se pare na carta que se atopa na posición que deron os dados.

A persoa atopará que na posición 14 está o As de Corazóns.

Entón dis: eu fixera unha predición. E apunteina. Agora gustaríame que outra persoa se achegue ao sobre e o abra: no sobre aparece o As de Corazóns.

3. Carta que levita.

Efecto: O/a mag@ di a un@ espectador@ que de toda a baralla escolla unha carta, a que máis lle guste. O/a mag@ fai que esa carta escollida levite.

Material necesario: Unha baralla de calquera tipo.

Segredo: A carta é suxeitada polos polgares polos lados curtos. Os catro dedos tapan os polgares que a suxeitan. A ilusión prodúcese movendo os 2 polgares en círculo, de esquerda a dereita e ao revés, de arriba abaixo...

Preparación: Non require preparación, mais si require ensaiar para facelo ben, non adoita saír o primeiro día.

Presentación: O/a mag@ pide que alguén escolla unha carta. Que remexa, e que de entre toda a baralla escolla a carta que lle pareza máis “especial”.

Intenta que a persoa que escolleu cambie a carta: seguro que queres esta carta? Non queres cambiala?? Insistes para que pareza que non é a carta desexada....

Cando non cambie dis algo así: “Pois alégrame moito que non a cambiaras porque curiosamente esta carta é a única da baralla que ten a capacidade de levitar”. Fas que levite. Aquí é importante que os espectadores non se coloquen detrás de ti, pero nunha actuación ou nun escenario iso nunca ocorrerá.

4. O meu número amigo.

Efecto: O/a mag@ di que vai adiviñar un número que todo o público (conxuntamente) vai escoller. Nun folio (pizarra...) escribe os números do 0 ao 9 para que por maioría se escolla un número de 3 cifras. Despois de facer varios pasos con todo o público conseguirá un número. Dun sobre saca escrito ese número.

Material necesario: Un folio, un rotulador, unha tarxetiña, un sobre.

Segredo: É un xogo automático. Partindo dun número de 3 cifras, que non sexa capicúa, e seguindo os mesmos pasos, sempre chegamos á mesma cifra.

Preparación: Non precisamos preparar nada fisicamente, pero si lembrar os pasos matemáticos que nos conducirán á cifra final. Tamén practicar antes para que o público non escolla un número capicúa. Isto tamén ten un método.

Pasos a lembrar: para que escollan un número non capicúa de 3 cifras, escribes nun folio en grande cun rotulador os números do 0 ao 9: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9. Separados e moi visibles. Escóllese un número e o tachas co rotulador para que entendan que ese xa non pode ser escollido de novo. Así pides un 2º número, o tachas no folio, e pides un último que tamén tachas. Coma os 3 son diferentes non pode ser capicua. Entón ese número, xyz, pides que o invirtan. Agora terás zyx. Ao número que sexa maior dos dous obtidos lle restas o que sexa menor. Obtés un número efg, volves a pedir o invertido: gfe, e agora sumas estes dous. O número obtido é o número que buscas e sempre será 1089.

Presentación: Podes presentalo dicindo: "como bo/a ilusionista teño poderes mentais, chégame un número, está a chegarme un número... Fas a "pantomima" de estar recibindo a información, e dis que o vas apuntar e vas pechar o sobre.

Entón explicas que vai ser todo o público o que por maioría escolla o número. Coma será imposible que todo o mundo se poña de acordo, o solucionas dicindo que a maioría sempre gaña, e tachas o que escolla a maioría. Facendo os pasos correctos chegas ao número. Entón fas que alguén escollido por ti se achegue ao sobre e o abra e o amose ao público.

5. A Carta do medio.

Efecto: Tes 5 cartas pegadas en fila, ás que se lles ve o número e a cor. Pides que o público as mire ben, e incidés en que a do medio é de cor diferente. O resto, as dos extremos son da mesma cor . Entón pides a alguén que as mire e lembre onde está a de cor diferente. Que a marque, cunha pinza (ou clip), entón daslle a volta as 5 que quedan polo dorso. Se a persoa ten memoria visual lembrará a posición da carta diferente. Cando marcan coa pinza lle das a volta ás cartas e a marcada non coincidirá coa de distinta cor.

Material necesario: 5 cartas : 4 da mesma cor e 1 de cor diferente, 1 pinza (ou clip), pegamento de barra.

Segredo: O efecto é un “engano” visual. Pola cara a carta diferente parece estar no medio, pero cando as voltas polo dorso, ao estar pegadas solápanse e a do medio ao darlle a volta resulta ser un extremo.

Preparación: Coas 5 cartas e o pegamento colles a primeira carta, a pos en lonxitudinal (carta da mesma cor que outras 3), e pola cara da carta pos pegamento na parte dereita da carta, que cubra un pouco máis que a metade da carta. Pegas enriba a seguinte carta que é da mesma cor. Fas o mesmo que antes, é dicir, poslle pegamento a metade dereita e pegas enriba a carta de diferente cor. Agora pos pegamento na parte dereita desta e pegas a seguinte e así outra vez. Quedarán 5 cartas pegadas e se miras pola cara se verán as cores e os números, e a diferente no medio.

Presentación: Podes dicir algo así coma: vou probar agora a vosa agudeza visual. ¿Como estades de memoria visual? Entón ensinas as cartas pegadas, parecerá moi doado. Dis: alguén é capaz de lembrar en que posición está a carta diferente se lle dou a volta ás cartas? Escolles á persoa e lle das a pinza para que marque onde pense que está a carta diferente. Acércaslle as cartas amosando polo dorso. Poñerá a pinza. Ao voltear as cartas verá que a puxo nun extremo. Podes pedir que o intente de novo ou que o intente outra persoa.

6. A Pintora de Cadros.

Efecto: Amosas ao público como se fai un cadro moi “especial” , ten números e é moi raro. A partir dunha matriz de 4 números por 4, chegarás a un número. Amosas un papel agochado nun sobre pechado e o sobre contén ese número.

Material necesario: Dous folios, un rotulador, un globo (ou un sobre, unha caixiña).

Segredo: O xogo é matemático. Sempre se chega ao número 34.

Preparación: Apuntar o número 34 cun rotulador gordo nun cuarto de folio. Meter o papel dentro dun globo inchado e pechalo.

Ensaia para lembrar os pasos necesarios para chegar ao número. Isto faise escribindo nun papel os números do 1 ao 4 en orde: 1 2 3 4 . Xusto debaixo destes escribes: 5 6 7 8 e xusto debaixo 9 10 11 12. E por último, xusto debaixo, 13 14 15 16. De tal xeito que quedan 4 filas e 4 columnas ordeadas.

Presentación: Contas que téus unha amiga que é pintora de cadros, pero os cadros son un pouco raros porque pinta números e raias e círculos... Entón, nun folio, en grande, cun rotulador, escribes a matriz de números, que se vexa ben. Á miña amiga, dis, sempre lle gusta que a axuden, así que pides a alguén que te axude a escoller un número calquera. Vou facer coma ela: e rodeas o número cun círculo e tachas a fila e a columna en que estea o número. Pídeslle a outra persoa que escolla outro número, o circulas e tachas a fila e a columna onde se atope. Outro máis e quedan 4 números sen tachar, 3 circulados e un que circulas tamén. Dis que os sumarás, a ver que pasa. Obtés o número 34. Entón fas coma que te asombras moito e dis: vaia, a miña amiga díxome que ao rematar o cadro revisáramos este globo. Deixas que alguén o colla e verá que tn algo dentro. Pides que o pinchen, e ao explotar aparecerá o papel co 34 escrito.

7. O anel ascendente

Efecto: Un anel ascende visualmente sobre un anaco de goma.

Material necesario: Unha goma elástica, tesoiras, un anel prestado.

Segredo: A ilusión de que o anel ascende pola goma créase destensando a goma entre as túas mans. Para isto, colle a goma, pon o anel e estíraa ben. Cando a destenses lixeiramente comprobarás que o anel se move maxicamente dunha man a outra.

Preparación: Colle a goma elástica e usa as tesoiras para facerlle un corte. Terás un “fío” elástico. Xa estás preparada/o para facer o efecto.

Presentación: Di que vas usar o teu poder de telekinesia (mover obxectos coa mente) para mover un anel dun espectador. Pide un anel prestado e colócao como se indica no apartado “segredo”. Tensa a goma e vaina destensando pouco a pouco, para sorpresa dos espectadores, o anel moverase só.

8. Carta de puntos cambiantes

Efecto: O mago ensina unha carta, o as de diamantes. Polo reverso, é un 4 de diamantes. A maxia acontece cando volve dar a volta á carta, e o as transformouse nun 3 de diamantes. Finalmente, volve xirar e ten un 6 de diamantes! Pode repetir o efecto de novo e sempre funcionará. Ten unha carta con catro caras diferentes!

Preparación: para poder realizar este efecto cómpre preparar unha cartolina cuns puntos especiais. Podes seguir o modelo que aparece a continuación. Como podes comprobar, por un dos lados hai dous puntos, dispostos nunha metade. Se tapas coa man o espazo baleiro, parecerá que a carta é un tres. Se tapas o diamante superior, parecerá que a carta é un as. Polo reverso terás que colocar 5 puntos. Se tapas o espazo baleiro, parecerá que a carta é un 6. Se tapas o diamante central, parecerá que a carta é un 4. O máis importante é ensaiar a coreografía necesaria para darlle voltas á carta sen que se descubra o segredo.

