

# **CONSTRUYENDO IMPOSIBLES**

## **CURSO TEÓRICO-PRÁCTICO**

por



**PIPO**VILLANUEVA

### **SECCIÓN PRIMERA**

**EL ARTE DE DESDOBLAR LA REALIDAD**

# LO QUE ES PROPIO DEL ARTE DE LA MAGIA

*“El arte escénico en el cual el artista produce **ilusiones** de acontecimientos **imposibles**, por medio de **técnicas secretas**, con el objeto de deleitar al espectador y causar la experiencia del asombro”*

*Ricardo Harada, Tentativa do impossível*

# LO QUE ES PROPIO DEL ARTE DE LA MAGIA

---

❖ **Acontecimientos imposibles**

❖ **Ilusiones**

❖ **Técnicas secretas**

# LA CONSTRUCCIÓN

---

- ❖ **CONSTRUCCIÓN:** El arte de elegir y estructurar los métodos secretos en ilusionismo
- ❖ Necesaria NO suficiente
- ❖ Objetivo común de todas las concepciones mágicas

## *Test de atención* **PERFORMANCE**

# VIDA INTERNA / VIDA EXTERNA

VIDA INTERNA



VIDA EXTERNA

Inaccesible al espectador

trampas, secretos, técnicas, tecnología, ardides,  
estructura, psicología...

Prestímano\*

Accesible al espectador

Los efectos, la presentación, la narrativa, los gestos, los  
movimientos...

La figura del Mago\*

\* Terminología de Gabriel Pareras (*Alicante Ficcional* 2010)

# GUIÓN / INTERPRETACIÓN

Es la parte tangible y física.



Refiere a la parte conceptual e inmaterial.

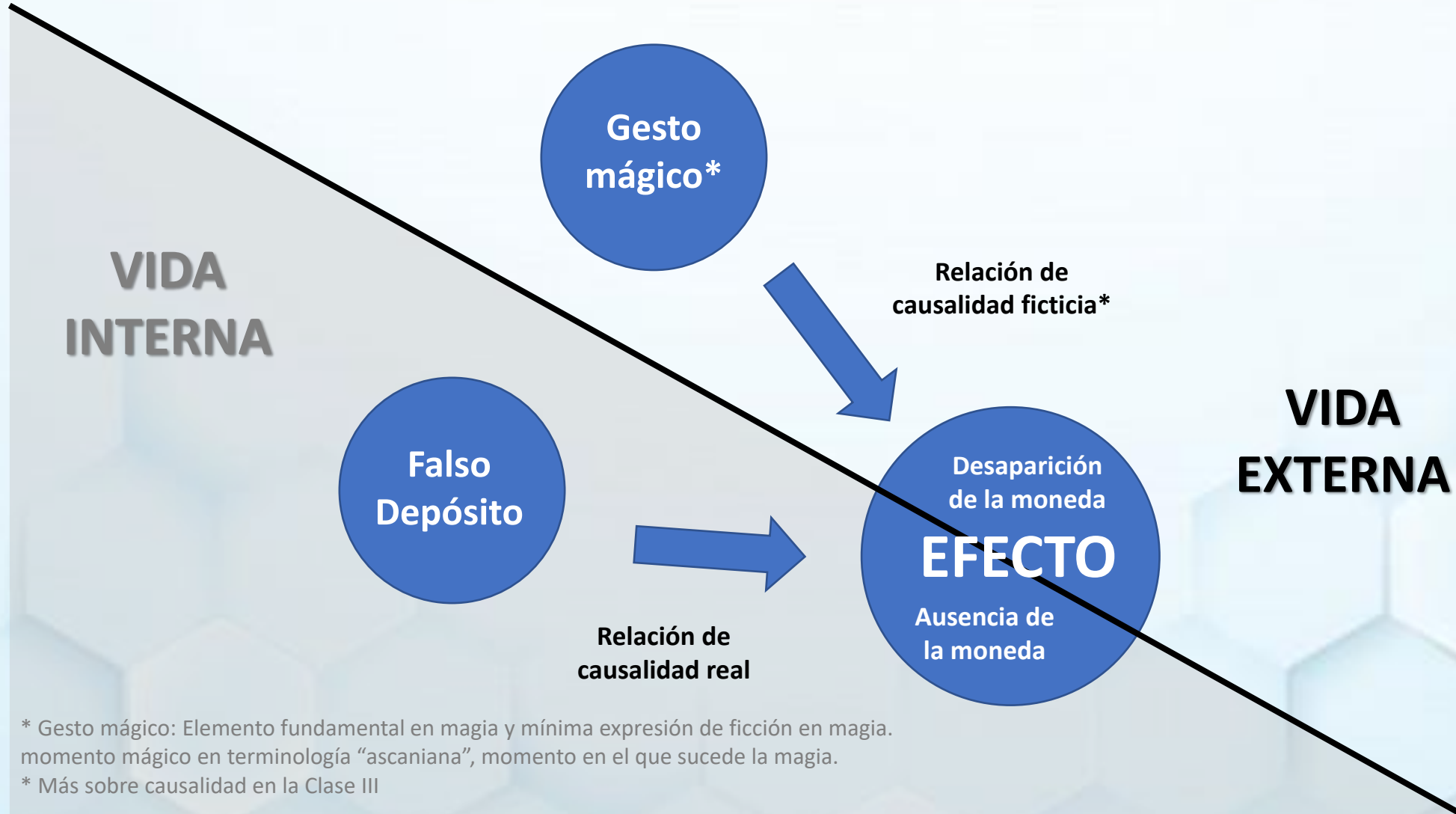
# LA CONSTRUCCIÓN: ESQUEMA



Todos los cuadrantes están interconectados, se afectan mutuamente. Aunque aquí tomaremos la perspectiva desde la **CONSTRUCCIÓN**, se tocarán lateralmente otras cuestiones de otros cuadrantes. A la hora de concebir un acto orgánico se debe mirar el acto desde cada sitio.

\* Esquema inspirado en diagrama de conceptos de Gabriel Pareras de la Depuración Constante de lo mismo (2014)

# ESQUEMA: Desaparición de una moneda



\* Gesto mágico: Elemento fundamental en magia y mínima expresión de ficción en magia. momento mágico en terminología "ascaniana", momento en el que sucede la magia.  
\* Más sobre causalidad en la Clase III

# PRINCIPIOS GENERALES

- **PRINCIPIO DE EFICACIA:** El método debe ser eficaz, cumplir su función, no debe ser reconstruible.

# PRINCIPIOS GENERALES

- **PRINCIPIO DE EFICACIA:** El método debe ser eficaz, cumplir su función, no debe ser reconstruible.
- **PRINCIPIO DE EFICIENCIA (Economía):** Debe consumir el menor número de recursos necesarios

# PRINCIPIOS GENERALES

- **PRINCIPIO DE EFICACIA:** El método debe ser eficaz, cumplir su función, no debe ser reconstruible.
- **PRINCIPIO DE EFICIENCIA (Economía):** Debe consumir el menor número de recursos necesarios
- **PRINCIPIO DE CLARIDAD:** Debe posibilitar un efecto nítido, minimizando la posibilidad de confusión

# PRINCIPIOS GENERALES

- **PRINCIPIO DE EFICACIA:** El método debe ser eficaz, cumplir su función, no debe ser reconstruible.
- **PRINCIPIO DE EFICIENCIA (Economía):** Debe consumir el menor número de recursos necesarios
- **PRINCIPIO DE CLARIDAD:** Debe posibilitar un efecto nítido, minimizando la posibilidad de confusión
- **PRINCIPIO DE PROPORCIONALIDAD:** El método debe ser proporcionado al fin que persigue, el efecto.

# FALSOS SUPUESTOS

La ilusión del imposible se puede llevar a cabo porque el espectador asume por ciertas un conjunto de suposiciones sobre estado de las cosas que no se ajustan de manera precisa a la realidad, que podemos denominar **falsos supuestos**.

# EL CEREBRO

**“Tenemos que engañar al cerebro de los espectadores para que éste engañe a los espectadores” Gabriel Pareras**

Para que el espectador asuma falsos supuestos los magos nos aprovechamos de los mecanismos absolutamente necesarios que el cerebro utiliza para interactuar de forma eficaz y eficiente con el entorno. Estos mecanismos gestionan una ingente información, y se fundamentan en una serie de principios generales:

- El cerebro concentra recursos en lo que está en su foco de interés, lo que pone en cuestión, el contenido de su consciente desatendiendo al resto. Esto se traduce en fenómenos como la ceguera al cambio, el efecto tubo...
- Para evitar consumir recursos innecesariamente en lo que ya conoce, el cerebro simplifica, anticipa y completa, usando patrones que ha creado basándose en su experiencia previa.

¿Cómo lo hacemos? mediante **ilusiones y falsos puntos de partida**

# FALSOS PUNTO DE PARTIDA

**Falso punto de partida:** El espectador asume a priori un estado de las cosas que no se corresponde con la realidad. El cerebro, en su afán economizar recursos, interpreta erróneamente la situación como la más sencilla posible o como un patrón que es le es familiar. Es importante recalcar el falso punto de partida se toma cuando el cerebro ni se llega a cuestionar conscientemente la información, si por alguna razón la hiciera demandaría un análisis más exhaustivo.

- Por ejemplo, interpretar al ver una cascarilla de moneda que se trata de una moneda o asumir que el objeto que se saca de un estuche de baraja convencional es una baraja al uso con todas las características que implícitamente NO SE CUESTIONAN, por ejemplo, que el color del dorso corresponde con el estuche, que las cartas están orientadas en la misma dirección, que no tienen una ordenación concreta, que no hay duplicados o cartas trucadas.

# ILUSIONES

Mediante una **ilusión** se puede dar a entender al espectador que el estado de las cosas es uno cuando en realidad es otro. En este caso no nos referimos a un imposible sino a una ilusión de lo posible\*.

Como por ejemplo un falso depósito donde aparentemente se deposita una moneda donde en realidad se retiene secretamente, o un doble volteo en el que se dan a vuelta a dos cartas como si fuera una. Se trata de una ilusión que tiene lugar en un momento determinado pero que produce en el espectador un efecto que se prolonga en el tiempo, el falso supuesto.

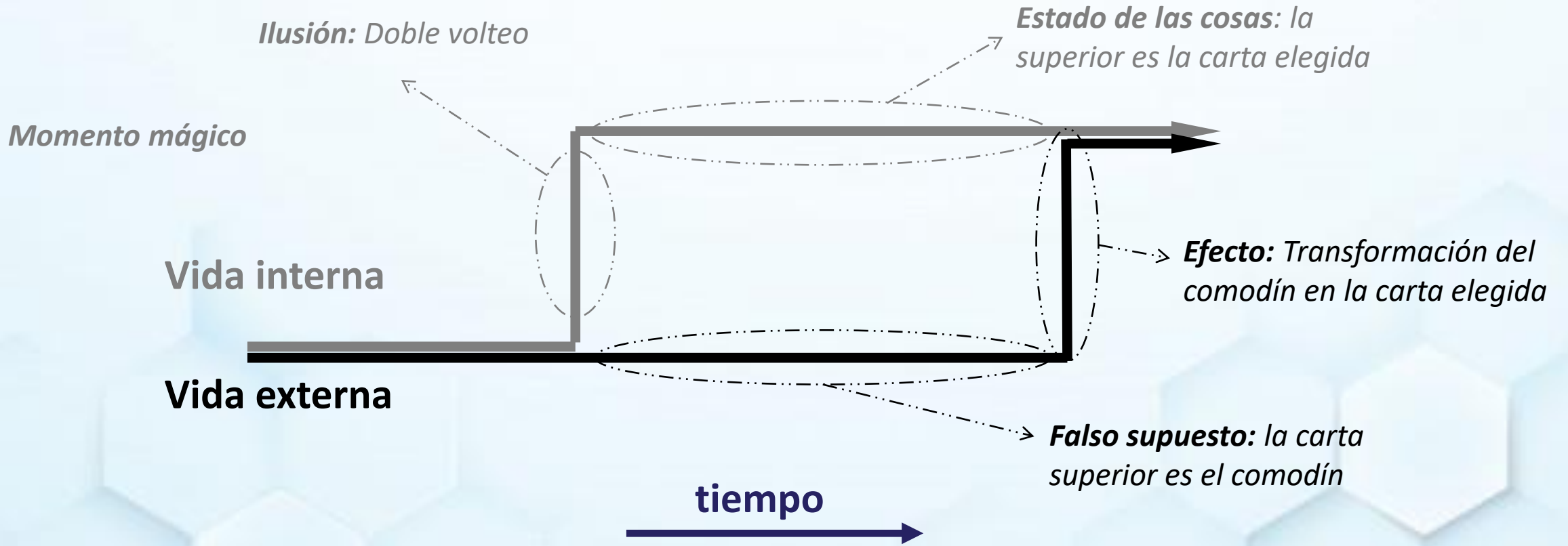
Prácticamente siempre las ilusiones presentan algún **defecto de forma o discrepancia** (respecto a lo que sería la acción real) que es preciso gestionar de forma particular en cada caso (quitando del foco de interés, cubriendo, evidenciando, dándoles un significado, obviando...)

\*En este curso por “ilusión” nos referiremos a ese tipo de ilusión. Para referirnos a la ilusión de lo imposible (expresión redundante) hablaremos de efecto mágico o simplemente efecto.

# FALSOS PUNTO DE PARTIDA E ILUSIONES

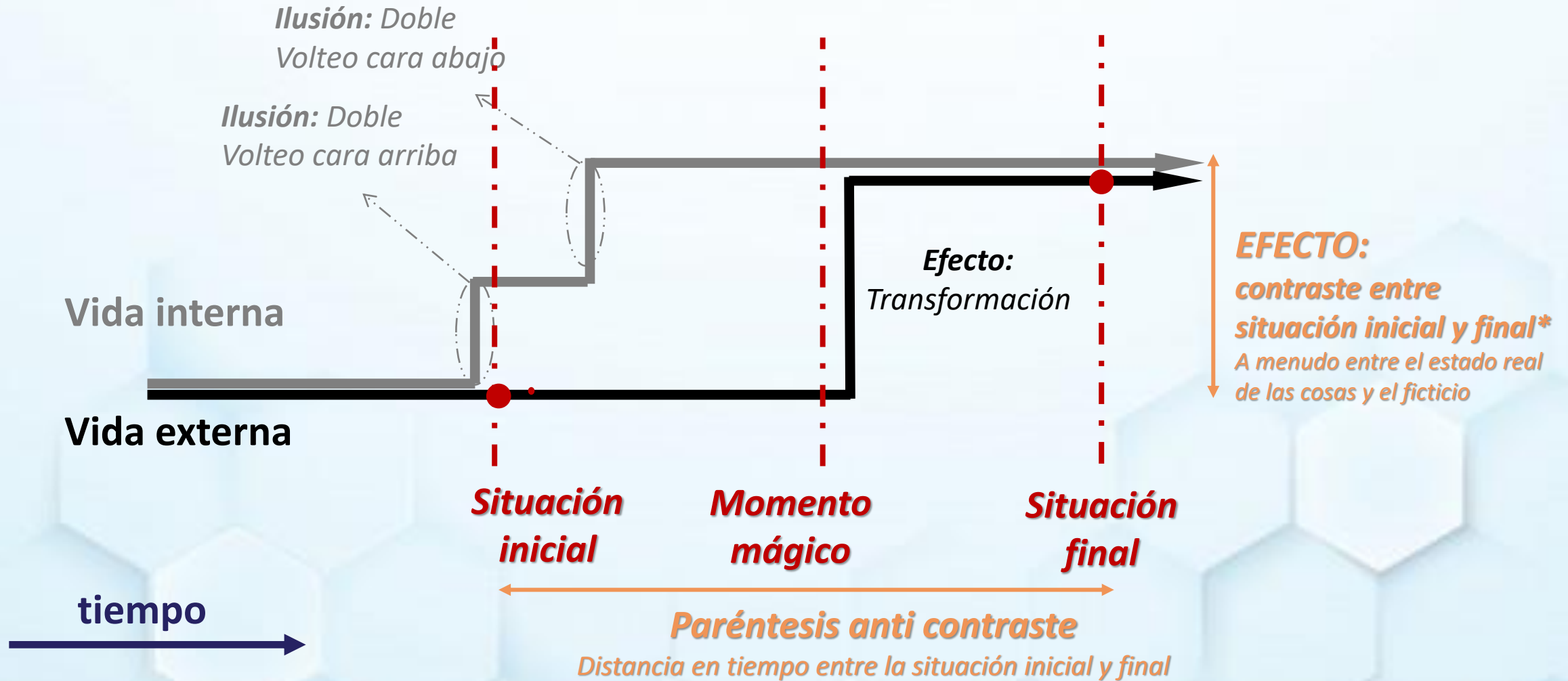
- Al no poder distinguir la ilusión de la realidad el espectador asumirá un estado de las cosas que no se corresponde con la realidad, un **falso supuesto**.
- Es importante destacar que la ilusión puede inducir en el espectador a asumir un falso supuesto que se prolongue en el tiempo más allá de lo que dure la ilusión, que suele ser momentánea.
- Un falso supuesto puede considerarse a su vez como un falso punto de partida para asumir otros falsos supuestos. De esta manera es posible entretejer una realidad ficticia con un alto grado de complejidad.
- Consideraciones sobre cuestiones como el **paréntesis anti-contraste** y **continuidad aparente** “ascananianos” aplican y serán analizados en detalle más adelante.

## EJEMPLO: TRANSFORMACIÓN DE UNA CARTA con Doble Volteo

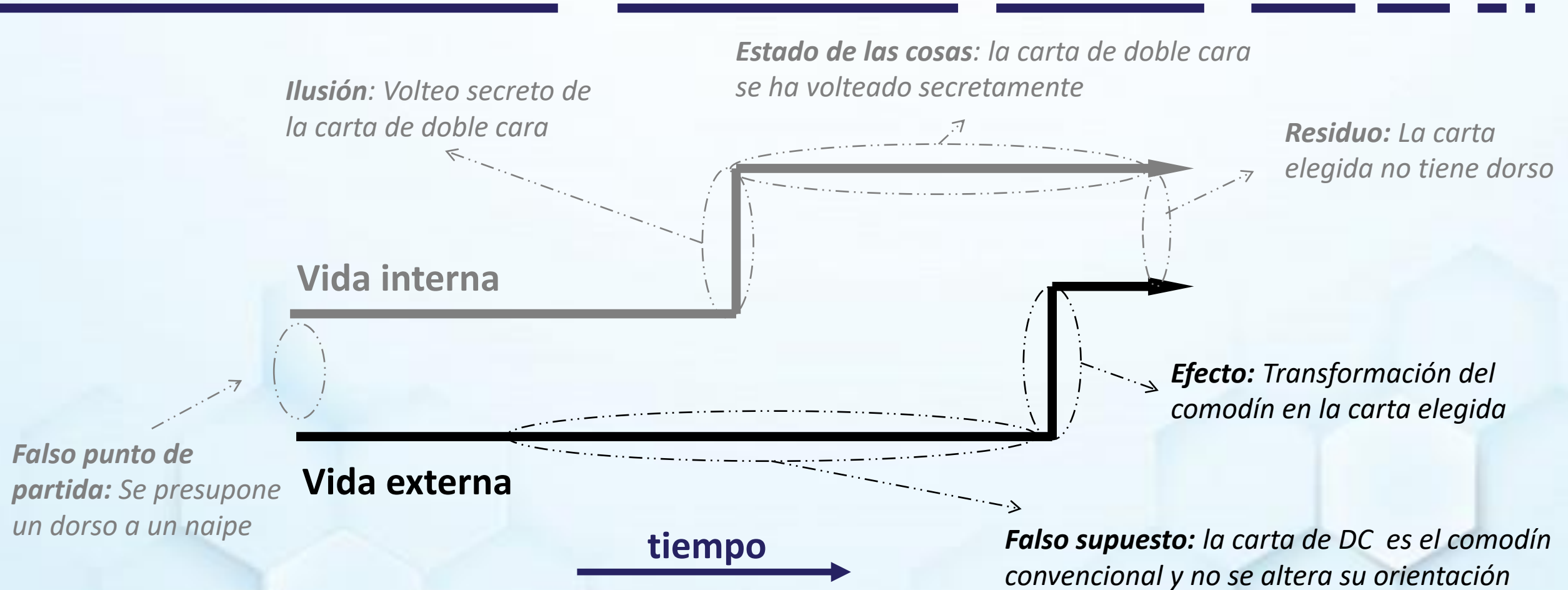


**Discrepancias/Defectos de forma:** Presencia de la baraja en escena innecesaria, es necesario voltear cara abajo sobre la baraja la carta antes de dejarla cara abajo sobre la mesa.

## EJEMPLO: TRANSFORMACIÓN DE UNA CARTA con Doble Volteo



## EJEMPLO: TRANSFORMACIÓN DE UNA CARTA con Doble Cara

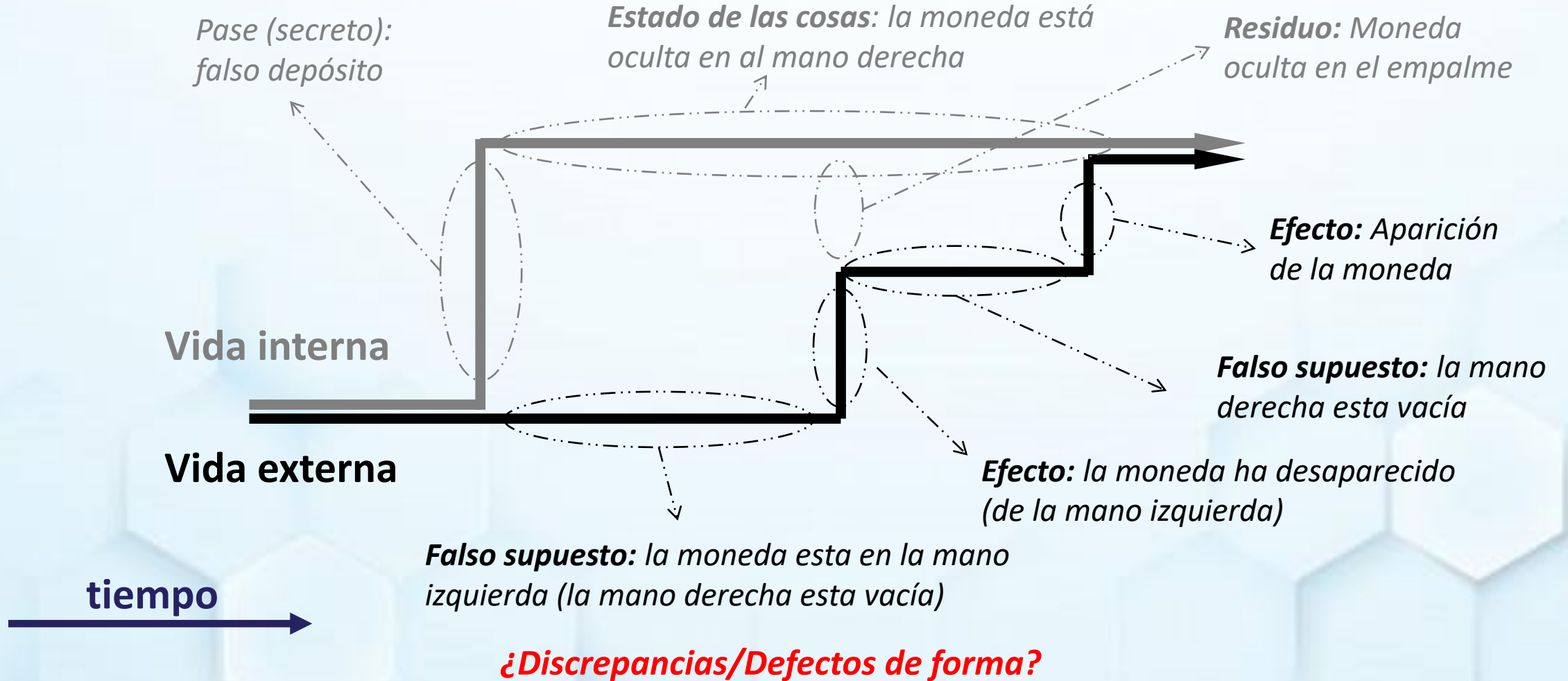


**Discrepancias/Defectos de forma:** No se puede mostrar el dorso antes y sobre todo después del efecto, necesario resolver el volteo secreto de la carta de doble cara

# ***PROPUESTA DE PIPO***

***(Inspiración Arturo de Ascanio)***

## EJEMPLO: DESAPARICIÓN Y REAPARICIÓN DE UNA MONEDA



## *¿Discrepancias/Defectos de forma?*

- Necesidad de cambiar la moneda de mano → Motivar la acción

## EJEMPLO: DESAPARICIÓN Y REAPARICIÓN DE UNA MONEDA

### *¿Discrepancias/Defectos de forma?*

- Necesidad de cambiar la moneda de mano → Motivar la acción
- La moneda no llega a verse caer en la otra mano → El cerebro lo completa si no tiene razón para cuestionárselo

### *¿Discrepancias/Defectos de forma?*

- Necesidad de cambiar la moneda de mano → Motivar la acción
- La moneda no llega a verse caer en la otra mano → El cerebro lo completa si no tiene razón para cuestionárselo
- Dificultad para mantener en el tiempo el falso supuesto en el tiempo → Incorporar ilusiones de continuidad
  - Ilusión continuidad 1: La mano derecha aparenta estar vacía (moneda sujeta en el empalme de los dedos, liviandad y relajación de la mano, soltura, despreocupación)
  - Ilusión continuidad 2 : Puño izquierdo aparenta contener la moneda (similar tensión, peso..)

### *¿Discrepancias/Defectos de forma?*

- Necesidad de cambiar la moneda de mano → Motivar la acción
- La moneda no llega a verse caer en la otra mano → El cerebro lo completa si no tiene razón para cuestionárselo
- Dificultad para mantener en el tiempo el falso supuesto en el tiempo → Incorporar ilusiones de continuidad
  - Ilusión continuidad 1: La mano derecha aparenta estar vacía (moneda sujeta en el empalme de los dedos, liviandad y relajación de la mano, soltura, despreocupación)
  - Ilusión continuidad 2 : Puño izquierdo aparenta contener la moneda (similar tensión, peso..)

Otros problemas:

- La moneda aparece en una mano diferente a la que desapareció, precisamente la que la ocultaba.

### *¿Discrepancias/Defectos de forma?*

- Necesidad de cambiar la moneda de mano → Motivar la acción
- La moneda no llega a verse caer en la otra mano → El cerebro lo completa si no tiene razón para cuestionárselo
- Dificultad para mantener en el tiempo el falso supuesto en el tiempo → Incorporar ilusiones de continuidad
  - Ilusión continuidad 1: La mano derecha aparenta estar vacía (moneda sujeta en el empalme de los dedos, liviandad y relajación de la mano, soltura, despreocupación)
  - Ilusión continuidad 2 : Puño izquierdo aparenta contener la moneda (similar tensión, peso..)

Otros problemas:

- La moneda aparece en una mano diferente a la que desapareció, precisamente la que la ocultaba.

El cualquier caso el método está muy en el límite, muy expuesto y fácilmente reconstruirle si no se cuida, como mínimo exige mucha finura en la ejecución.

***¿Ideas para motivar la acción? ¿Otras soluciones?***

# ***EJERCICIO:***

***COMPÓN UNA SECUENCIA PARA LA APARICIÓN Y  
DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA USANDO EL  
BOLI COMO VARITA MÁGICA***

# ***PROPUESTA PIPO***

***(Inspiración Gabriel Pareras)***

## *Composición de una pequeña secuencia: MONEDA Y BOLÍGRAFO*

### ➤ Bolígrafo como varita

- Motivación de acciones
- Doble propósito, uso inocuo,
- Permite sutileza de Ramsey **¿Dónde colocamos la sutileza de Ramsey?**

### ➤ Tapa del bolígrafo como lugar a donde va a parar la moneda desaparecida

- Lógica y surrealismo
- Dirige el interés a un sitio (lo divierte de la mano)
- Soltura y economía en el manejo del bolígrafo para retirar el tapón
- Detalles de verosimilitud en la producción **¿Qué no hacer?**

***Siempre tener los cuatro principios presentes***

# DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

## FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda esta en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta en la mano cuando SÍ lo está

## ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

**No se llega a poner:** *falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

Lo que se asume ser una moneda NO lo es tal  
(Con o sin cambio por la original)

Se asume que "la moneda" esta en la mano cuando no lo está

Se asume que "la moneda" NO esta en la mano cuando SÍ lo está

**No se llega a poner:** *cascarilla en otra moneda, moneda negra en tapete, moneda con tiraje por la manga...*

**Se pone y se retira:** *moneda negra que se descarga, moneda con tiraje por la manga...*

*Moneda plegada en FP, cascarilla, Flipper...*

Lo que se asume ser una mano, mesa, manga, mago... no es tal

... ..

# DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

## FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda esta en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta en la mano cuando SÍ lo está

## ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

**No se llega a poner:** *falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

Lo que se asume ser una moneda NO lo es tal  
(Con o sin cambio por la original)

Se asume que "la moneda" esta en la mano cuando no lo está

Se asume que "la moneda" NO esta en la mano cuando SÍ lo está

**No se llega a poner:** *cascarilla en otra moneda, moneda negra en tapete, moneda con tiraje por la manga...*

**Se pone y se retira:** *moneda negra que se descarga, moneda con tiraje por la manga...*

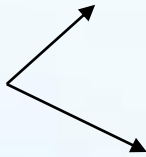
*Moneda plegada en FP, cascarilla, Flipper...*

Lo que se asume ser una mano, mesa, manga, mago... no es tal

... ..

## FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser  
una moneda SÍ es tal



Se asume que la moneda esta  
en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta  
en la mano cuando SÍ lo está

Lo que se asume ser una mano, mesa, manga, mago... no es tal

... ..

## DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

### FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser  
una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda esta  
en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta  
en la mano cuando SÍ lo está

### ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

**No se llega a poner:** *falso depósito, falsa  
cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo,  
enmangue, descarga, hold out...*

Lo que se asume ser una mano, mesa, manga, mago... no es tal

... ..

## DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

### FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser  
una moneda Sí es tal

Se asume que la moneda esta  
en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta  
en la mano cuando Sí lo está

### ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

*No se llega a poner: falso depósito, falsa  
cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo,  
enmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto  
dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

## DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

### FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda está en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO está en la mano cuando SÍ lo está

Lo que se asume ser una moneda NO lo es tal  
(Con o sin cambio por la original)

Se asume que “la moneda” está en la mano cuando no lo está

Se asume que “la moneda” NO está en la mano cuando SÍ lo está

### ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

No se llega a poner: *falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

Se pone pero se retira secretamente: *robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

## DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

### FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda está en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO está en la mano cuando SÍ lo está

### ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

*No se llega a poner: falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

*Se pone pero se retira secretamente: robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

Lo que se asume ser una moneda NO lo es tal  
(Con o sin cambio por la original)

Se asume que "la moneda" está en la mano cuando no lo está

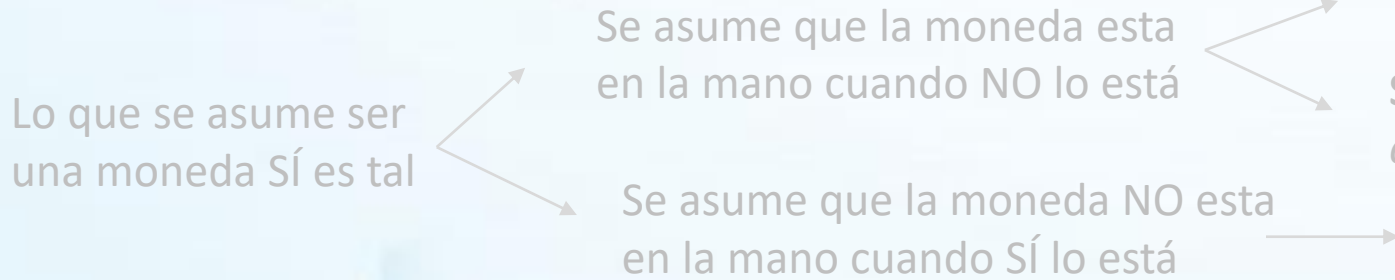
Se asume que "la moneda" NO está en la mano cuando SÍ lo está

*No se llega a poner: cascarilla en otra moneda, moneda negra en tapete, moneda con tiraje por la manga...*

**Se pone y se retira:** moneda negra que se descarga, moneda con tiraje por la manga...

# DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

## FALSOS SUPUESTOS

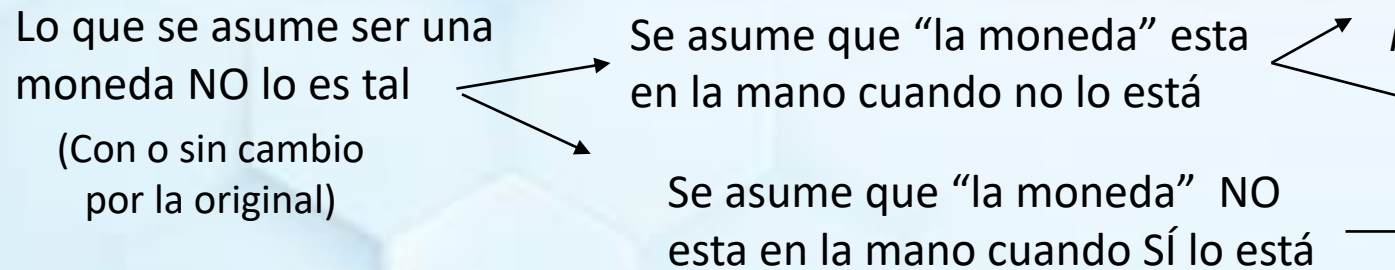


## ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

**No se llega a poner:** *falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*



**No se llega a poner:** *cascarilla en otra moneda, moneda negra en tapete, moneda con tiraje por la manga...*

**Se pone y se retira:** *moneda negra que se descarga, moneda con tiraje por la manga...*

*Moneda plegada en FP, cascarilla, Flipper...*

## DESAPARICIÓN DE UNA MONEDA: Análisis metodológico

### FALSOS SUPUESTOS

Lo que se asume ser una moneda SÍ es tal

Se asume que la moneda esta en la mano cuando NO lo está

Se asume que la moneda NO esta en la mano cuando SÍ lo está

### ILUSIONES Y FALSOS PUNTOS DE PARTIDA

**No se llega a poner:** *falso depósito, falsa cogida, falso-falso depósito ...*

**Se pone pero se retira** secretamente: *robo, emmangue, descarga, hold out...*

*Empalmes y ocultaciones, se oculta en otro objeto dentro de la mano (cascarilla, Sanada gimmik ...)*

Lo que se asume ser una moneda NO lo es tal  
(Con o sin cambio por la original)

Se asume que "la moneda" esta en la mano cuando no lo está

Se asume que "la moneda" NO esta en la mano cuando SÍ lo está

**No se llega a poner:** *cascarilla en otra moneda, moneda negra en tapete, moneda con tiraje por la manga...*

**Se pone y se retira:** *moneda negra que se descarga, moneda con tiraje por la manga...*

*Moneda plegada en FP, cascarilla, Flipper...*

Lo que se asume ser una mano, mesa, manga, mago... no es tal

... ..

## BUSQUEDA DEL MÉTODO PARA EL EFECTO: TRANSPOSICIÓN DE DOS CARTAS

- Versión 0: Con solo 2 cartas y un cambio secreto (enfile) (estilo Ross Bertram)
- Versión 1: Con solo 2 cartas y el bolsillo, con empalmes y añadidos, pontajes y manejo de doble (John Carney)
- **Versión 2: Con baraja y un duplicado, con doble volteo (clásica)**
- Versión 3: Con baraja y el bolsillo sin duplicado (Cristian Ramil)
- **Versión 4: Con solo dos cartas y una doble cara (Gea – Gabi)**
- Versión 5: Con baraja, una doble cara y doble volteo (Mansilla)
- Versión 6: Con baraja, una doble cara, doble dorso y doble volteo

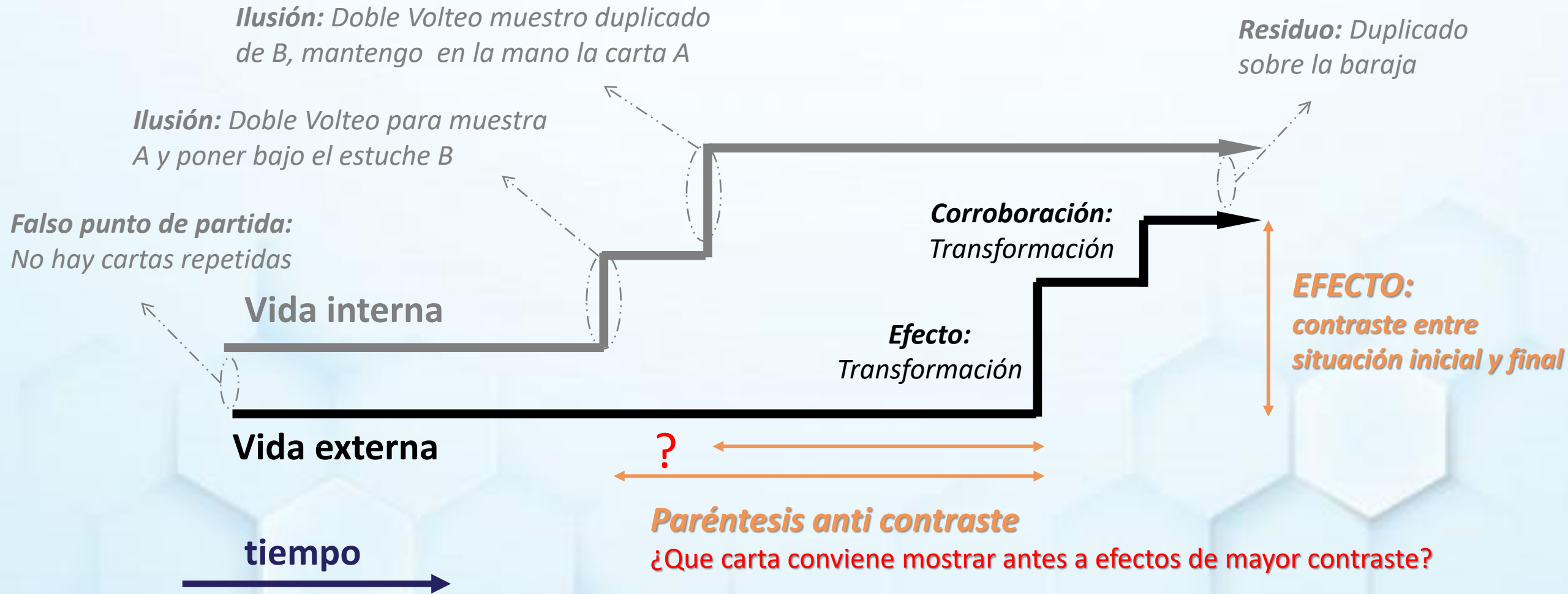
***EJERCICIO:  
COMPÓN LA SECUENCIA MÁS  
SENCILLA PARA RESOLVER EL EFECTO***

***DEFECTOS DE FORMA  
DISCREPANCIAS  
OTROS PROBLEMAS***

## LA MAQUINA DEL TIEMPO DE STEVE FREEMAN

- No la analizaremos qui pero es un buen ejemplo de como se ha resuelto la transposición de dos cartas con éste método.
- Se resuelven las discrepancias de manejo y la presencia de la propia baraja también haciendo uso del gesto mágico que entrelaza vida externa y vida interna
- Se incorpora la un fenómeno ficción por encima de la transposición de dos cartas, la vuelta atrás en el tiempo. La transposición es “la prueba” de que el viaje ha tenido lugar
  - Especialmente buena la versión de Gabi Pareras

# EJEMPLO: TRANSPOSICIÓN DE DOS CARTAS con 2 DL + duplicado



***EJERCICIO:***  
***COMPÓN UNA SECUENCIA QUE RESUELVE  
EL EFECTO CON ESOS ELEMENTOS***

# ***VERSIÓN GEA***

***DEFECTOS DE FORMA***  
***DISCREPANCIAS***  
***OTROS PROBLEMAS***

# ***PROPUESTA PIPO***

***(Inspiración Roberto Mansilla/Gea)***

# BUSQUEDA DEL EFECTO PARA EL MÉTODO: DOBLE VOLTEO

- Transformación
- Transposición
- **Coincidencia**
- Predicción
- Localización

## ***EJERCICIO PARA CASA***

- ***Componer una secuencia que resuelva un efecto de coincidencia haciendo uso del doble volteo (espectador elige una carta, mago elige otra y coinciden)***
- ***Incorporar como condición que el espectador mezcle la baraja antes. Sera necesario incorporar más técnicas (empalmes, desempalmes... Vistazo secreto....)***
- ***Estudiar una segunda fase de coincidencia usando el forzaje en cruz***

## ***EXPLICACIÓN***

***MUCHAS GRACIAS***