

Índice general

I	La teoría	19
1.	La importancia de la técnica	1
	Diferencias entre argumento y guión	2
	Qué es un buen guión de magia	3
	Desmontando tópicos	4
2.	Elementos de un guión de magia	7
	1.- Atraer la atención	7
	2.- Realzar el efecto	8
	3.- Evitar el análisis del método	8
	4.- Cubrir los puntos débiles o aburridos del juego	9
	5.- Música y vestuario	9
	Un arma secreta: el guión que oculta el truco	10
3.	Comenzando por el principio y por el final	13
	Técnica del McGuffin	13
	Controlando los valles de atención	16
	Los finales	17
4.	Perfeccionando el guión	19
	Unidad y coherencia	19
	Causa y efecto	20
	No avanzar con palabras las acciones físicas	21
	Avanzando el efecto para recalcar la imposibilidad	21
	El reto	22
	Recalcando la situación inicial	22

La limpieza al final	23
Menos es más	23
La cobertura de los puntos malos o largos	23
El paréntesis de olvido	25
Dramatismo	25
La magia del deseo	27
Añadiendo comedia	28
Teoría básica de comedia	28
Los graciosos por naturaleza	29
Las ocurrencias improvisadas (Ad-libs)	30
El gag de repetición	31
5. Peligros a evitar	33
Evita la charla descriptiva, banal o repetitiva	33
Evita la charla confusa (el barro)	34
Presta especial atención a las transposiciones	35
Las instrucciones a los espectadores	35
No obligues a hacer esfuerzos mentales a los espectadores	36
Evita hacer los mismos gags en todos los juegos	36
Los verdaderos asesinos de la magia	36
El paréntesis anticontraste	36
La comicidad antes del clímax	38
La distracción en el momento del clímax	39
Juegos aptos para guionizar	39
6. Guiones con historia	41
El conflicto dramático	43
Los personajes	43
7. Analizando guiones	45
Los clips que se enlazan en el aire	45
El análisis	47
La baraja nudista	49
Analizando las técnicas de guión usadas	57

8. Manos a la obra	61
La importancia del formato	61
Construyendo un guión desde cero	62
Comenzando por la parte mecánica	62
9. Avanzando en la construcción del guión	65
La idea principal	65
El objetivo	68
Más cosas a tener en cuenta	71
Últimas consideraciones	72
Y ahora una buena y una mala noticia.	72
El método de Slydini	73
Resumen del proceso:	
diez pasos hacia el guión artístico	75
Como conclusión	75
10. Ensayo e interpretación	77
Ensayando el juego	77
Ensayando el guión	77
Interpretación	78
11. Dramagia	83
La balada de Billy el Pijo	84
Realización	92
II Los guiones	101
12. Variaciones a un clásico	105
Siempre 6 (Versión clásica)	106
El guión clásico	112
Reconstruyendo el guión: primera variante	115
“El único mago del mundo capaz de hacer este truco”	115
Reconstruyendo el guión: segunda variante	117
Siempre seis “parmero”	117

13. Mi primer gui3n	121
Conejos en primavera	121
M3todo	124
El gui3n	128
14. Un gui3n con final feliz	135
Un juego con final feliz: el beso	135
Material y preparaci3n	136
T3cnicas	138
El gui3n	141
15. Un gui3n con historia	147
Mucho, mucho, mucho dinego	147
M3todo	148
Gui3n	149
16. Ejemplo del uso del gag de repetic3n	157
M3s vale que te dediques a vivir de las mujeres (Rutina de apilamientos)	157
La t3cnica y los apilamientos	158
El gui3n	164
17. Ocultando el pl3stico	171
Desmaterializador	171
Preparaci3n	172
Detalles sobre el manejo	176
El gui3n	177
18. El arte de no telegrafiar la trampa	181
Los tel3patas cabezones	181
La t3cnica	183
El gui3n	187
19. Magia potente = gui3n sin florituras	193
La carta misteriosa (Armando de Miguel)	193
M3todo	194
Gui3n	196

20. Una pequeña gamberrada	201
Súper-Antigrávico-Espialidoso	201
La técnica de la versión original	204
La técnica del súper-antigrávico espialidoso	208
Preparación	210
Realización	210
El guión	211
21. ¡Extra!	219
Beta Hopping Half (Armando de Miguel)	219
Voltereitor (Armando de Miguel)	222
El gran final (Armando de Miguel)	226