

# El discurso con método: construcción de guiones creativos para magos

## Índice general

<b>I</b>	<b>La teoría</b>	<b>19</b>
<b>1.</b>	<b>La importancia de la técnica</b>	<b>1</b>
	Diferencias entre argumento y guión . . . . .	2
	Qué es un buen guión de magia . . . . .	3
	Desmontando tópicos . . . . .	4
<b>2.</b>	<b>Elementos de un guión de magia</b>	<b>7</b>
	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
<b>3.</b>	<b>Comenzando por el principio y por el final</b>	<b>13</b>
	Técnica del McGuffin . . . . .	13
	Controlando los valles de atención . . . . .	16
	Los finales . . . . .	17
<b>4.</b>	<b>Perfeccionando el guión</b>	<b>19</b>
	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
<b>5. Peligros a evitar</b>	<b>33</b>
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
<b>6. Guiones con historia</b>	<b>41</b>
El conflicto dramático . . . . .	43
Los personajes . . . . .	43
<b>7. Analizando guiones</b>	<b>45</b>
Los clips que se enlazan en el aire . . . . .	45
El análisis . . . . .	47
La baraja nudista . . . . .	49
Analizando las técnicas de guión usadas . . . . .	57

<b>8. Manos a la obra</b>	<b>61</b>
La importancia del formato . . . . .	61
Construyendo un guión desde cero . . . . .	62
Comenzando por la parte mecánica . . . . .	62
<b>9. Avanzando en la construcción del guión</b>	<b>65</b>
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
<b>10. Ensayo e interpretación</b>	<b>77</b>
Ensayando el juego . . . . .	77
Ensayando el guión . . . . .	77
Interpretación . . . . .	78
<b>11. Dramagia</b>	<b>83</b>
La balada de Billy el Pijo . . . . .	84
Realización . . . . .	92
<b>II Los guiones</b>	<b>101</b>
<b>12. Variaciones a un clásico</b>	<b>105</b>
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

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

<b>20. Una pequeña gamberrada</b>	<b>201</b>
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
<b>21. ¡Extra!</b>	<b>219</b>
Beta Hopping Half (Armando de Miguel) . . . . .	219
Voltereitor (Armando de Miguel) . . . . .	222
El gran final (Armando de Miguel) . . . . .	226