

Armando de Miguel

Magia de escenario: manual de supervivencia (para el aficionado y el avezado profesional)

Índice general

I	La teoría	19
1.	Conceptos de base	21
	¿Magia de escenario o magia de salón?	22
	El ensayo de la magia de escenario	22
	El ensayo del guion	22
	El ensayo ante el espejo	23
	Fortalezas y debilidades de la magia de escenario	23
2.	Pisando el escenario con tu propio cuerpo	25
	Los pies	26
	El baile del cuerpo en escena	26
	La regla de los 45º	26
	Moviéndose en el escenario	28
	Los brazos	28
	Otros errores habituales	30
	El arte de agacharse	30
3.	La voz	33
	Tipos de voces	34
	El volumen	35
	Impostar o no impostar	35
	La modulación	36
	La velocidad	36
	La vocalización	37
	Las muletillas	37
	Escucha tu voz	37

4. La mirada	39
Teoría básica de las miradas	39
Nunca mires dónde se hace la trampa	40
Realzando el efecto con la mirada	40
La mirada en el clímax	41
El cruce de miradas	41
Ejemplos prácticos del uso de la mirada	42
Cuando vamos a cargar o descargar algo en un bolsillo	42
Cuando queremos simular un fallo	42
El <i>double take</i>	42
Mirando a los ojos	43
Las gafas y las lentillas	43
La mirada cuando salgo al escenario	43
5. Antes de empezar, en medio y al salir...	47
Los nervios antes de salir	47
Remedios	48
La presentación de tu espectáculo	50
La entrada física en escena	51
Los primeros minutos en escena	52
La salida del escenario	53
6. Tu actitud encima del escenario	55
El estrés del mago sobre el escenario	56
Aprendiendo a dominar el estrés	56
Las manos que tiemblan	57
Transmitiendo seguridad	57
La fuerza y la energía: el brillo en escena	58
Cuando un juego falla	59
7. Tu personaje sobre el escenario	61
Tú mismo modificado o exagerado	62
Un personaje teatral	63
Tu personaje con un objetivo	65

8. El aplauso	67
Los diferentes tipos de aplauso	68
¡Los aplausos se agotan!	69
El arte de “aguantar” los aplausos	69
La señal de aplauso	70
Los aplausos al principio y al final del espectáculo	70
Algunas consideraciones finales	71
9. El <i>atrezzo</i>	75
El maletín	75
Mi maletín	76
Los veladores	78
El vestuario	80
10. Luces y sonido	83
Luces	83
Sonido	85
La música de tu número	87
Probando el micro y el sonido	89
11. El escenario como espacio físico	91
Escenario excesivamente alto	94
Trabajando en exteriores	95
El fondo del escenario	95
Llenando el escenario durante la actuación	96
12. Manejo de espectadores	97
¿ A quién no sacar?	98
Cómo no sacar a los espectadores	100
Cómo sacar a los espectadores	100
Soluciones cuando nadie quiere salir	100
Sacando espectadores con trampa	101
Cómo tratar a los espectadores que te ayudan	103

13. Manejo de espectadores problemáticos	105
Problemas con los espectadores sobre el escenario	106
El ayudante que no colabora	106
El "tocapelotas"	106
Problemas con el público que te está mirando	107
El bocazas	107
El verbalizador	108
El cuchicheador	108
El requeridor de atención	109
El gracioso	109
El niño que se siente desplazado	110
El enteradillo	110
El público pintado	111
14. Magia infantil	113
La psicología de los niños	114
Tipos de niños	115
El arte de mezclar el público	116
Unos apuntes sobre <i>marketing</i>	117
Tipos de juegos en el espectáculo infantil	117
Los animales en el <i>show</i> infantil	118
Qué niños sacar de ayudantes	120
Cómo sacar a tus pequeños ayudantes	120
Los juegos con chasco	122
Los aplausos en el espectáculo infantil	122
Algunos trucos del oficio	124
15. Magia en la calle	125
La filosofía de la magia en la calle	126
Las cuatro fases de la magia en la calle	126
Buscando el sitio en que ponerse	127
El <i>pre-show</i> o la formación del corro	128
El <i>Show</i> en sí mismo	129
Pidiendo el dinero con dignidad	129

16. La construcción del número	131
El <i>speech</i> de entrada	133
El pre-calentamiento o <i>warming</i>	134
El número normal	134
El <i>encore</i>	134
Aclarando conceptos	135
Estructura de Armando de Miguel	135
Juego de entrada	135
Segundo juego	136
El tercer juego	136
El cuarto juego	136
El quinto, sexto, séptimo y octavo	137
El noveno o décimo: el final	137
<i>Encore</i>	137
El <i>speech</i> final	137
Los re-finales	138
II La práctica	139
17. Precalentamiento	143
1.- Baraja acordeón	144
Efecto	144
Material necesario	144
Preparación	145
Guion	145
2.- Alternativa: un juego que es la releche	147
Material necesario	148
Preparación	148
Guion	149
Notas importantes	151
18. La entrada: un juego con pegada	153
Efecto	154
Preparación	154
Colocación	155
Guion	155

19. El segundo juego tiene sorpresita	161
Efecto	162
Material necesario	163
Preparación	163
Fabricación del material	164
La técnica	165
Colocación y distribución de los elementos	167
El guion	167
20. El mazazo: El anillo en el ovillo de lana	175
Efecto	176
Material necesario	177
Preparación	178
Realización	180
21. Relax: El gran escape del candado y la cadena	183
Efecto	183
Material necesario	184
Técnica	184
Guion	185
22. Un efecto pseudo-mental	193
Técnica	195
Preparación	195
Guion	196
Consideraciones finales sobre el juego	200
23. Participación: La carta gigante rota y recompuesta	203
Efecto	204
Material necesario	205
Preparación	206
Guion	210
24. El gran final	217
Preparación	220
El guion	221