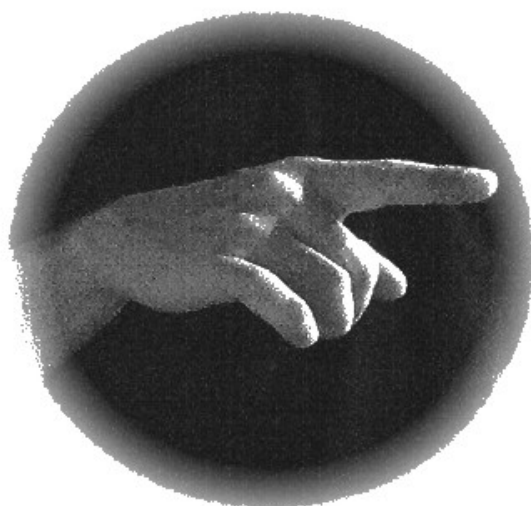


Teoría, Técnica y Entrenamiento del

Control

de la

Atención



En La Magia de Cerca

Por

Ulises Palomeque

mensajemagico@hotmail.com

Índice

Prólogo	Pág. 2
Introducción.....	Pág. 3
Concepto y Desarrollo.....	Pág. 5
Introducción al Concepto de Atención.....	Pág. 6
Lo que hay que saber.....	Pág. 7
Definición y Desarrollo del Concepto de “Misdirection”.....	Pág. 10
La Influencia del Conductismo.....	Pág. 12
Consecuencias de Esta Influencia.....	Pág. 14
La Profecía.....	Pág. 15
El Dominio del Espacio en Close Up.....	Pág. 18
Técnicas Aplicadas a La Magia de Cerca: Metrónomo.....	Pág. 20
Distintos Tipos y Modelos de Metrónomo.....	Pág. 21
Entrenamiento con el Metrónomo.....	Pág. 21
Técnicas.....	Pág. 23
Bibliografía Consultada.....	Pág. 24
Juegos: Jumping Sign.....	Pág. 26
Juegos: Soft Coins.....	Pág. 30
Juegos: Monedas al Sonido.....	Pág. 35

Prólogo

Cuando me encontré con ULISES PALOMEQUE, llamó mi atención la profundidad de su mirada, la serenidad en sus palabras y el respeto hacia nuestra DISCIPLINA.

Partiendo de ese respeto, propuso explicar las bases científicas de la MAGIA como ARTE, sin la invención de nombres y conceptos en forma empírica, sino a través de la explicación por primera vez, (desde la Ciencia) de los significados de MISDIRECTION y TIMING; puedo asegurarte que todo lo que expone en este trabajo lo aplica en sus presentaciones.

Considero que si uno toma un “truco de magia” y lo presenta utilizando un ritmo apropiado a su personalidad y controlando la atención (intelectual y emocional) del público, eleva esta ilusión al pedestal de “VERDADERA MAGIA”.

Lo concreto, específico, claro y contundente de su exposición, convierte a esta monografía en una PERLA más para nuestro preciado TESORO.

CARLOS AUGUSTO BRONZINI

Introducción

Cuando comencé a escribir este trabajo monográfico, me propuse compartir con Ustedes varios pensamientos. La razón que me motivó a hacerlo fue que siendo un estudioso del Arte de la *Magia de Cerca*, no siempre comprendía lo que querían decir los autores acerca del término “*Misdirection*”. Se menciona tanto, se lo incluye tanto que al fin y al cabo termina siendo un concepto abstracto, librado a la interpretación propia y pocas veces con claridad podemos entenderlo, comprenderlo y sobre todo dominarlo, para incluirlo como herramienta en nuestra rutina y en la potencia de los juegos que elegimos. A veces, y sin ánimo de ofender, pareciera un término filosófico y aunque se quieran aplicar “técnicas” aisladas en los juegos muchas veces escuchamos a nuestros compañeros de afición (profesionales o no) contar una anécdota donde tuvieron problemas para ejercerla. Y no es un tema menor, la “*Misdirection*” es parte de la magia y parte muy importante, tanto que define la potencia y el impacto de los juegos que hacemos.

En este trabajo van a introducirse a un desarrollo más científico, no basado en la observación y especulación, sino sustentado en la base de la experimentación científica que brinda la Psicología Cognitiva, donde no improviso ni comento lo que leí, sino lo que estudié y estudio en la Universidad y propondré mediante un análisis profundo del fenómeno, que “*Misdirection*” no es un conjunto de técnicas aisladas en determinados momentos de los efectos que ejecutamos sino un conjunto de elementos que trascienden incluso las acciones de los juegos. También propongo que el control de la atención no debe separarse ni esbozarse en “*grados*” o “*fases*” como si el proceso variara sino que en realidad el proceso toma mayor o menor intensidad pero sigue siendo el mismo, puesto que si lo graduamos parecen existir distintos tipos de atención y esto a mi criterio es erróneo.

También por primera vez planteo que el espacio en *Close Up* es también producto de sutilezas, introduzco el concepto de “*Potencia*” en la rutina en el tercer juego y algunas ideas más que son complejas porque el tema es complejo. Lamentablemente no estoy seguro de poder creer que el tema se haya tratado siempre con la seriedad y conocimientos de base fuera de la magia que esto requiere cuando se dice “*es psicológico*”. Y creo que todo mago de cerca debe estudiar más allá de la magia porque ello define la potencia de su acto, se transmite y se recibe, es un ida y vuelta.

Recuerdo el primer día de clase de la Cátedra de Psicología II en la Universidad, cuando entró el Ayudante, nos miró y nos dijo “*Antes de empezar el año donde vamos a estudiar percepción, memoria y su relación con la inteligencia, quiero decirles algo que espero nunca olviden: **La ciencia avanza y surgen nuevas ideas cuando dejamos de repetir...** Lamentablemente tenemos en todos los ámbitos de estudio una costumbre muy mala, repetimos como “loros” lo que dicen los libros o lo que dicen otros... no nos cuestionamos nada, solo creemos porque el otro lo dice... Hace muchos años atrás, cuestionar a Einstein hubiera sido un suicidio, la figura de Einstein era un símbolo... No hay mayor error que repetir... nada avanza de esa forma... Cuando dejen de repetir como “Loros” todo lo que aprendan acá, entonces surgirán nuevas ideas, no lo olviden...” y acto seguido comenzó su magistral clase, como siempre lo hacía cada lunes al mediodía... En homenaje a él y ese profundo y sentido mensaje de bienvenida que nos dio en aquella aula, es que hoy, con una gran responsabilidad quiero compartir con Ustedes, éstos... mis pensamientos que surgen de precisamente dejar de repetir lo*

que otros definen y marcan como verdades absolutas y que llevadas a la práctica no producen los mismos resultados en todos los seres humanos... En magia, es una realidad, porque lo reconocen y lo expresan hasta los magos más grandes del mundo, se acostumbra a copiar a otros... no sólo eso, se acostumbra a imitar hasta los gestos de otros y lo que es peor a repetir el pensamiento de otros... Hay poco espacio para plantear nuevas ideas, nuevos pensamientos, para preguntarse “*este mago está hablando de Psicología Cognitiva, dónde estudió? Alcanza con que haya leído un par de libros sobre el asunto?*”... Todos sabemos que no... esta costumbre, tiene que terminar algún día, esta mala costumbre tiene que ser motivo de aires de cambio y a su vez, debe dar paso a generaciones de magos jóvenes que enaltezcan el arte aprendiendo de los que empezaron antes y ganaron experiencia, pero tarde o temprano, habrá que fomentar que cuestionar lo que piensa otro no significa cuestionar a su persona o a su magia, pero claro, hay una forma de esconderse del cuestionamiento y es el saber, cuanto más se lee o se glorifica el conocimiento de uno que “sabe”, más protección, porque si hay algo que aterra es que las ideas de uno, sean cuestionadas, pero si hay algo que dignifica es sembrar ideas que luego abran el camino para un nuevo pensamiento.

Mi objetivo es éste, abrir el debate de ideas clásicas que nunca fueron explicadas con profundidad y fundamentos de rigor científico y sobre todo, compartir con Ustedes esta idea de, dejar de repetir y sentirse en la libertad de empezar a pensar la magia con mayor compromiso.

Voy a exponer mi pensamiento, y muchas ideas dogmáticas e incluso el pensamiento de algunos de los grandes maestros de la magia serán refutados, sin embargo y a pesar de ello los sigo admirando... Sé que ello puede despertar reacciones... lo siento... pero alguien alguna vez tenía que hacerlo.

Si al final de este trabajo surgen las ganas de insultarme o felicitarme e incluso cuestionarme, habré logrado el objetivo final que es, que se piensen cada una de mis palabras y el tiempo y ejercicio mental invertido, vale la pena... Así, surgirán nuevas ideas y empezaremos a dar un excelente ejemplo para motivar a los más nuevos a empezar a estudiar y sobre todo, proponerse metas y objetivos claros.

Deseo entonces que disfruten de este paseo por un ejercicio para el intelecto.

*Ulises Palomeque,
Miércoles 19 de Febrero del año 2003.*

Control de la Atención:

Concepto y Desarrollo

Frecuentemente en la literatura mágica se hace referencia a lo que se denomina “*Control de la atención*” e incluso a diferentes “*grados*” de la misma, sin embargo, este concepto se pierde entre los esbozos teóricos ya que no se define claramente qué es el control de la atención, qué implica, qué incumbe y como dirigirla.

Muchas veces hemos leído o escuchado “*El público mira a donde mira el mago*” y en la práctica, y aunque puede despertar cierto rechazo lo que voy a decir, sabemos que no siempre es así y cuando el mago, tanto aficionado como profesional se encuentra con una situación del tipo en la que la atención del público o se pierde o se dirige hacia otro lugar, gran parte del impacto del acto se diluye, se pierde y volver a recuperarlo no sólo es difícil, sino que influye además, sobre la calidad del mismo.

El “*cómo*” controlar la atención es un proceso, más que una serie de “*fórmulas*” preestablecidas, y requiere de análisis y sobre todo, conocimiento y ese conocimiento no está referido solo a los juegos que ejecutamos, ni siquiera al modo de hacerlos. Este conocimiento está referido a cómo prestan atención los seres humanos, cómo esa atención se mantiene, se dispersa y sobre como esa atención es producto de una serie de operaciones intelectuales, más que una serie de “*respuestas*” a “*estímulos*”.

¿ Por qué el mago debe entrar con profundidad en el análisis y estudio de estos conocimientos ? porque el mago debe dominar las técnicas del control de la atención y para dominarlas no basta con “*imitar*” la ejecución de los juegos, debe establecer un ritmo de atención y concentración de su acto y ello es tan personal e individual como seres humanos existen. Entonces, ¿ cómo se puede esperar que un proceso tan complejo se pueda dominar si ni siquiera se explica lo que es y como funciona?.

Muchísimos ejemplos podemos citar, que están diseminados a lo largo de los libros de magia donde se hace referencia a conceptos tales como “*Misdirection*”, “*grados*” de control de la atención, pero ¿ cómo hacer para llegar a un dominio de los mismos tan solo ejecutando los juegos como sus creadores recomiendan ?, ¿ cómo hacer para comprender el por qué y la justificación de cada acción si primero no ahondamos en los procesos humanos que lo componen ?.

Esto no es un problema menor y es incumbencia del mago de cerca, estudiar y profundizar sobre como los seres humanos realizan estas operaciones intelectuales.

Tratándose entonces de un conjunto de estudios científicos complejos, deberíamos abordar varios conceptos y sus significados, para que durante el estudio de esta monografía, se comprenda claramente la terminología empleada y en qué sentido se utiliza.

Introducción al Concepto de Atención

Para comenzar debemos empezar entendiendo qué es “Atención”, y cómo se mantiene y cómo se pierde.

La definición de diccionario (1) nos dice “*Aplicación de la mente a un objeto*”, dice también “*cuidado y observación*”, también aclara “*Llamar la atención: Despertar la curiosidad*” y define como contrario a todo esto: “*Distracción*”.

De esta incompleta definición de diccionario, podemos deducir que:

- a) El término “Atención” está referido a cómo los seres humanos mantienen el interés en algo.
- b) Implica entonces “Concentración”.
- c) Tiene que ver con la forma en que nos concentramos.
- d) Y todo lo contrario es todo lo que se refiere a dispersarse o perder la atención en algo.

Por lo tanto, avancemos en la comprensión de este concepto agregando que por “Concentración”, encontramos la siguiente definición: “*Acción de Concentrar*” y por “Concentrar” encontramos “*Reunir en un centro*”.

Si bien estas definiciones no abarcan todos los datos que vamos a explorar para realmente comprender todo el proceso, nos ayudan a ir pensando sobre el desarrollo del tema y haciendo que también sea un ejercicio de descubrimiento, lo cual lo hace mucho más atractivo.

En este punto del desarrollo expositivo, vamos abriendo el espectro a entender el concepto de lo que es atención, por lo tanto una definición completa del mismo es:

Atención: Período de tiempo, durante el cual, los sentidos y la capacidad analítica están reunidos en un punto, objeto o acto.

En esta definición mucho más amplia y más profunda a pesar de su simpleza, podemos comprender claramente que el proceso por el cual se centra la atención en algo, es más un proceso psíquico (mental) que físico. Y esto puede comprenderse más claramente cuando analizamos que hemos definido “Atención” como un período de tiempo, es decir, es el período de tiempo que se necesita para estar consciente de algo. O en otras palabras, cuando observamos un objeto, necesitamos un período mínimo durante la observación para tomar “conciencia” de su existencia, de percibirlo en nuestro campo visual y de interpretarlo.

Por otra parte, pero implícito en este proceso, está lo que se conoce como “Concentración”, que es un acto más que una acción. La diferencia entre acto y acción está referida a que “acto” constituye una acción de la cual uno está consciente y conoce sus consecuencias, en cambio una acción por sí sola puede ser un reflejo condicionado (por ejemplo que nuestra pierna se contraiga cuando el médico golpea nuestra rodilla con un martillo de goma para comprobar nuestros reflejos).

Este proceso de mantener la atención, tiene características propias de las operaciones intelectuales que se llevan a cabo durante todo el tiempo que nuestra atención esté “activa”, por decirlo de alguna manera. Estas características son:

- La Atención, se puede mantener continuamente sólo durante un período de tiempo determinado, al cabo del cual, comienza la dispersión.

- Este proceso, implica el acto de “*Concentración*” y por lo tanto está sujeto a él sin excepción.
- Los límites que encontramos en el acto de mantener la atención, también se trasladan al acto de concentración. Una persona puede por ejemplo mirar un película en el cine y su concentración oscilará durante la película, de acuerdo al interés que le despierte la misma, pero si lo que observa no le resulta de interés, la dispersión se hará presente una y otra vez hasta que haya algo que observar con real interés.



Sabiendo estas características, el mago de cerca comprende ahora que no sólo los sentidos (en especial la visión, la cual aporta la mayor cantidad de datos del mundo exterior), están implicados en el proceso de atención, ya que cuando dirigimos nuestra atención hacia un sonido que tenemos que interpretar también estamos alternando el foco de concentración y durante todo este proceso, no sólo intervienen los sentidos, también intervienen procesos mentales (Asociación, Comparación, Acciones Interiorizadas, etc.).

Lo que hay que saber

Anteriormente mencionamos que el proceso de atención tiene características y que el mismo implica el acto de concentración, entonces analicemos sintéticamente los datos más relevantes y que luego serán aplicados a la teoría mágica de la construcción de los efectos y las rutinas.

En primer lugar, sabemos que la concentración continua en un objeto, es decir, el observar un objeto con toda la atención sin pensar en otra cosa más que en lo que se está mirando, sólo se puede sostener por una breve fracción de tiempo. Este tiempo no es un tiempo desconocido para la ciencia, se sabe que el límite de tiempo antes de que la concentración se disperse es de _____

En este contexto, del límite de duración de la concentración, es que el árbitro internacional de la Federación Argentina de Taekwondo WTF, María Andrea Mancuso, explica en su seminario de arbitraje a los nuevos postulantes, que éste período de tiempo tan corto, impide realmente poder mantener un rendimiento efectivo en la tarea arbitral, si la dispersión se hace presente. La pregunta es obvia, ¿ cómo hacer para mantener la atención activa por más de siete segundos cuando hay que observar a dos luchadores que se mueven velozmente y que estallan en acciones espontáneas?, la respuesta a ello, es una concepción global para poder extenderse hasta los tres minutos.

Es interesante notar que el límite de concentración “activa” sobre la observación de un objeto no puede alterarse, es decir, se mira el objeto y uno elimina todos los pensamientos y no existe otro centro de atención más que el objeto mismo, pero esto dura como máximo siete segundos, después de los cuales, aparecerán pensamientos dispersos o referidos al objeto que hacen que la concentración rígida e inamovible no exista. Esto en parte se debe a que se mal interpreta el verdadero ejercicio de lo que es concentración, pero básicamente es un acto que implica dinamismo, pero vayamos al ejemplo del árbitro del Taekwondo WTF para poder comprender estos conceptos teóricos:

El árbitro de Taekwondo WTF debe moverse en un área de 12 metros por 12 metros, tiene que seguir con la observación a dos luchadores que se mueven velozmente y que como característica de este deporte, cuando arremeten lo hacen a una velocidad increíble en la búsqueda de los puntos que le otorguen ventaja sobre su oponente. Los “rounds” duran tres minutos, son tres, o sea en total nueve minutos y no sólo hay que observarlos, además hay que sancionarlos si cometen faltas, actuar ante determinadas acciones, etc.

La solución a este problema de evitar la distracción, se centra para el caso del árbitro profesional, en aprender a -----

La velocidad de alternar los focos de atención dependen de cuán entrenado esté el árbitro en sus funciones, y obviamente los más experimentados son los que mayor rendimiento tienen porque precisamente aprenden conciente o inconcientemente, a discernir cuáles son los focos importantes sobre los cuales detenerse.

Otro ejemplo que nos ayudará a comprender este concepto es cuando vemos a una persona caminando por la calle leyendo el diario y de repente llega al cordón de la vereda, espera a que pasen los autos y cruza y en todo este proceso nunca levanta la vista para mirar, sigue leyendo y pareciera que puede prestar atención a todo simultáneamente.



Lo que realmente sucede es que

¿ Porqué estamos analizando estos ejemplos? Por la sencilla razón que, estos datos comprobados científicamente y que son la base de la comprensión del proceso de atención nos permiten señalar el paradigma más importante:

Este es el principio fundamental para el control de la atención aplicado a las acciones en la ejecución de juegos de magia.

Sabemos positivamente que éste principio (comprobado) es un conocimiento fundamental para el mago de cerca, ya que determinadas acciones simultáneas hacen que el espectador tenga que elegir qué mirar y tal vez en esa elección se dirija hacia donde mejor beneficie el desarrollo del juego.

Un claro ejemplo de este principio aplicado a la magia de cerca, lo fue *Al Goshman* con su rutina del salero, en ella, *Goshman* realiza una y otra vez, la carga de una moneda debajo de un salero, mediante la aplicación de este principio. Tal vez el mejor y claro ejemplo de ello, es el movimiento de carga, en una de las últimas fases de la rutina, cuando ingresa en la escena, un vaso y coloca una moneda sobre la mesa y la tapa con el vaso de vidrio transparente boca abajo y la hace golpear contra las paredes del vidrio varias veces. En este punto, *Goshman* ya tenía una moneda empalmada en la mano derecha, mano con la cual apenas levantaba el vaso y con la punta de los dedos golpeaba la moneda de la mesa la cual se desplazaba rápidamente hacia delante, en ese instante, *Goshman* descargaba la moneda del empalme clásico de la mano derecha y dirigía el vaso hacia atrás y la dejaba otra vez adentro. Ahora el público estaba concentrado sobre la moneda que había salido lanzada sobre la mesa, la cual hacía desaparecer con un falso depósito y cuando señalaba el vaso, la moneda había “reaparecido” debajo de él... claramente más imposible para el público este efecto no puede ser.

Principio similar, es el movimiento de *Han Ping Chien*, (ver “*Magia con Monedas*” de *J.B. Bobo*, *Editorial Páginas*, *Página 237.*), donde las manos en una acción permanente muestran una determinada cantidad de monedas, primero en una mano, luego en la otra y al volver dejan caer las de una mano mientras la otra se voltea y retiene las primeras mostradas. Este claro ejemplo nos demuestra que no se puede prestar atención a dos cosas simultáneamente y el espectador se ve forzado a elegir qué mirar con más atención.

Tal vez, el concepto de “*Control de la Atención*” se asocia únicamente a una estructura que en cierta forma es producto de un vicio que perjudica nuestra magia. Esta errónea estructura es:

- 1) El Mago aprende un nuevo juego, se concentra en las acciones de la vida interna del mismo.
- 2) Luego ensaya frente a un espejo o cámara de video.
- 3) Durante el ensayo está pendiente de la ejecución impecable de técnicas y pases (el cuerpo está rígido en su eje).
- 4) Luego en determinadas acciones, debe moverse, levantar la mirada, o hacer algún comentario para aplicar técnicas para el control de la atención y dirigirla hacia donde los espectadores deben mirar.
- 5) Final del efecto.

Erróneamente se sigue muchas veces este esquema, que puede parecer exagerado señalarlo de esta forma, pero realmente no lo es, porque en definitiva la copia de un juego, conlleva estos elementos implícitos de supeditar la efectividad del mismo, a aplicar todos los *tips* del autor, que son *tips* que corresponden a su forma de actuar, de moverse, de presentar en todo el sentido de la palabra.

Notarán entonces, que rara vez durante el aprendizaje de un juego estamos pendientes de nuestro cuerpo. Y esto frecuentemente se traduce en una presentación que transmite los momentos “*tramposos*” y que son percibidos por el espectador como el momento en el que, tal vez no sepa qué hicimos pero que puede describir como “*no sé que hizo, pero cuando giró el cuerpo o cuando hizo tal cosa, ahí debe haber hecho la trampa*”...

Para que un efecto logre el mayor impacto mágico, es necesario:

- Que el espectador haya comprendido con claridad la naturaleza del efecto, que no sea confuso, sino claro y directo, con respecto a lo que tiene que ocurrir.
- Que el espectador esté concentrado en las acciones significativas del juego, no en las que dirigen la atención a otro punto.
- Que al ritmo de la presentación, en el compás de nuestras palabras y movimientos, todo a la vez y armónicamente, suceda el efecto mágico.

Lo que quiero señalar es que, no podemos separar el juego, las acciones que lo componen, nuestras palabras y nuestro cuerpo en partes independientes durante el acto, al contrario, todo ello debe suponer una melodía armónica en el contexto de la presentación mágica, dentro de la cual el efecto mágico se hace presente.

El concepto no es simple de analizar, y sobre todo de exponer sintéticamente por lo que considero que en este punto y habiendo tratado todo lo expuesto, definiré lo que considero “*Misdirection*” para avanzar en el análisis de movimientos, sutilezas e incluso juegos para desarrollar las técnicas de control de la atención.

Definición y Desarrollo del Concepto de “Misdirection”

MISDIRECTION: Es un conjunto de

Como se puede apreciar, en esta definición de Misdirection, estamos incluyendo algunos factores que no se agregaban a las tantas definiciones que circulan en la literatura mágica. Si bien Arturo de Ascanio en “*Consideraciones sobre la Misdirection*” describe en su particular visión del fenómeno varios aspectos que lo hacen suponer como un conjunto de factores, la realidad es que explícitamente no lo aclara, con lo cual el concepto, si bien interesantísimo y brillante, es una clara muestra de una intelectualización profunda de un proceso que para comprenderlo y dominarlo, no necesariamente se debe separar en piezas menores para su estudio.

Yo

La Influencia del Conductismo

El conductismo es una corriente de pensamiento científico que nació en el siglo XIX basando su fundamento teórico en que *“a un estímulo sigue una respuesta, siendo ésta el resultado de la interacción entre el organismo que recibe el estímulo y el medio ambiente”*.

El nacimiento del conductismo suele centrarse en la figura de J. B. Watson (1878 – 1958), quien influenciado por Pavlov, consideraba que los actos de la vida no eran más que reflejos. A su vez, estaban tan interesados en los reflejos, que el condicionamiento empieza a ocupar un lugar primordial en esta teoría. Suponían además, que el comportamiento humano era el resultado de una *“larga historia de condicionamientos”*. Y a través de estas conclusiones, comenzó a adquirir importancia el estudio del aprendizaje que comienza el hombre desde su infancia.

Surgieron entonces entre 1920 y 1960 varias teorías acerca del aprendizaje, siendo la más relevante la de Thorndike, Torman, Hull y Skinner entre otros.

Skinner fue quien introdujo la idea del *“refuerzo”* condicionado, él pensaba que el aprendizaje era el resultado de una *“respuesta instrumental”* a un estímulo gratificante o satisfactorio.

Esto no es un tema menor, durante muchos años, se creyó y aplicaron sistemas de aprendizaje basados en que había que dar una especie de *“recompensa”* por lo aprendido. Lo más perverso de este pensamiento fue que realmente estudiando el aprendizaje de una gallina, se pensaba que en el ser humano operaban los mismos principios. Tal como un adiestrador canino recompensa a su perro con una caricia, de la misma forma, los docentes debían recompensar a sus alumnos para *“condicionarlos”* a aprender *“mejor”* y más *“eficiente”*. Incluso este modelo se puso muy de moda, aplicándolo a la ley del trabajo y Estados Unidos, fue el pionero de ese modelo laboral de por ejemplo crear la figura del *“empleado del mes”* o poner en un cuadrado el nombre de un empleado *“destacado”* para que este estímulo sea un condicionante de un empleado más *“eficiente”* y con mayor rendimiento debido a que si se lo estimula en forma gratificante, se logra *“condicionar”* su respuesta... este estúpido modelo, aún persiste hasta nuestros días, cuando en realidad para que un empleado sea eficiente y rendidor no depende del condicionamiento en un cuadro, sino de un buen salario, de condiciones dignas de trabajo y de posibilidades de progreso en su contexto social.



El conductismo considera además, que la conducta animal más elemental se puede extrapolar a la conducta más compleja del ser humano. Es decir, para comprender la angustia de mi madre yo debería ir al congo a estudiar a los monos, para darme cuenta porqué mi madre tiene ese *“estado”*.

El rigor científico del que hace gala el conductismo, tiene un precio muy alto cuando se lo cuestiona, no solo por los gruesos errores en los que concluye, sino porque ese excesivo reduccionismo, es un gran inconveniente en Psicología y Psiquiatría, pues si hay una diferencia abismal entre el hombre y el animal es precisamente la existencia de un psiquismo, que es lo que aquí está en juego.

Skinner decía “...todas nuestras acciones están determinadas. La libertad es una ilusión”... Watson decía “... las leyes del funcionamiento de una supuesta mente, son puramente causas físicas, no necesitamos ni la idea de “alma” para explicar el comportamiento humano”...

Estados Unidos es un país en el que la tendencia conductista ganó miles de adeptos que pregonaron el ejercicio de las ciencias sociales desde enfoques conductistas. Algunos aportes fueron importantes y otros realmente ofrecen soluciones puramente ridículas a cuestiones humanas.

Paradójicamente, quienes alzaron su causa con un fanatismo utópico, tuvieron su primer problema cuando Konrad Lorenz, el padre de la *Etología* en su libro “*Sobre la agresión, el pretendido mal*” dijo que “sobre la faz de la tierra, los animales agreden dentro de un patrón instintivo que obedece a tres premisas fundamentales: La selección de los más fuertes, la defensa del territorio y la conservación de la especie. Sin embargo el ser humano es el único que no solo agrede fuera de estos patrones, sino que además va en detrimento de su propia especie y en detrimento de generaciones futuras, llegando a ser el gran aniquilador de la existencia.”

La conducta del ser humano no puede ser explicada por la observación animal. No conocemos ningún “clan” de monos, en el que los mismos estén persiguiendo a uno de sus miembros por “violador”, por “asesino”. No existen perros que cometan crímenes seriales. Todo animal obedece a un instinto, que está ausente en el ser humano. Solo que el conductismo influyó en la ciencia durante los últimos casi cien años y ello ha derivado en una creencia generalizada de que el ser humano posee “instintos”, los cuales son deducciones de observaciones animales... Tal falacia, porque parte de una premisa falsa, es la que ha llevado por generaciones, a creer que actuamos condicionados a estímulos, cuando hay miles de fenómenos que se levantan como un muro ineludible contra ello.

Esta corriente de pensamiento influyó incluso en las ciencias sociales, donde hasta se conjeturan teorías de porqué los seres humanos se suicidan y que puede preverse estadísticamente, independientemente de las causas sociales, emocionales y de historia personal de quienes se suicidan... es tan solo “*un fenómeno*”...

Ellos son los mismos que han impuesto el test de “*coeficiente intelectual*” mediante el cual un ser humano puede ser considerado inteligente respondiendo a una serie de ecuaciones matemáticas o razonamientos de cálculos. Los mismos que otorgan inteligencia a un cerebro más grande, por ende “más inteligente”.

Los mismos que contribuyeron en gran medida a determinadas posiciones teóricas prejuiciosas, como por ejemplo, el creer que el mapa del genoma humano era diferente en los blancos y en los negros. Los mismos que consideran que un ser humano se estimula, no se motiva y que de existir una motivación es una respuesta a un condicionamiento.

Sin embargo, estos “brillantes” científicos, nunca pudieron explicar porqué los seres humanos significamos de maneras diferentes, porqué una torta de chocolate para mí no significa nada y para otro ser humano es su vida. El porqué algunos hombres se identifican con determinados grupos e identidades sociales y otros no, incluso lo más elemental, porqué para unos sus motivaciones de vida son diferentes aún viviendo en circunstancias similares.

El aprendizaje, las operaciones intelectuales como el simbolizar, la capacidad de transmitir de generación en generación la experiencia adquirida y la capacidad de prevenir y anticipar y miles de fenómenos más, no pueden trasladarse de la observación animal, la cual siempre ha sido condicionada en laboratorios donde suponen que el animal tiene “libertad” de recursos.

Afortunadamente en los últimos veinte años, la nueva generación de científicos ha puesto en serio cuestionamiento la teoría conductista y los enfoques se vuelven más humanos. El mismo test de coeficiente intelectual no solo ha sido cuestionado sino que se ha redefinido el test de inteligencia a lo que siempre debió ser, un test de aptitud para determinadas áreas específicas, ya que un brillante matemático puede ser totalmente inepto para resolver problemas que no requieran análisis matemático.

No solo se cuestiona la posición conductista sino que se abre un nuevo panorama científico donde todos los fenómenos son observados y analizados incluyendo ahora la explicación e inclusión del psiquismo en el hombre.

El ser humano no puede explicarse mediante una ecuación tan lineal, está probado que no podemos hacerlo, de hecho la ciencia ha encontrado un grave problema al tratar de extrapolar la conducta animal al ser humano.

Consecuencias de esta influencia

Esta influencia que ejerció el conductismo y posteriormente el *neoconductismo*, también se percibe cuando por ejemplo leemos en tratados de magia, términos como por ejemplo *“acción condicionante, porque condicionan al espectador a”*... nada más lejos de la realidad y deberíamos replantear seriamente que condicionamiento no otorga la capacidad de elegir, simplemente se es víctima de un condicionamiento y no se puede salir de él, podríamos entonces empezar a repensar estas afirmaciones como *“predisponer al espectador”*...

Gran parte de la literatura mágica está plagada de una influencia conductista, ya que los magos que han intentado trascender la magia para incursionar en la Psicología Cognitiva, lo hacen incursionando desde una corriente de pensamiento anticuada y seriamente cuestionada. Antes la inteligencia por ejemplo, era el resultante de un cerebro más grande, un coeficiente intelectual *“alto”* y una mayor exposición a estímulos gratificantes durante el aprendizaje... Hoy, la inteligencia no se mide, ni tiene que ver con condicionamientos, ya que hoy, la inteligencia se considera *“emocional”*...

Cuando leemos tratados de magia donde explican la fisiología de la visión, se confunde, que el cómo funciona el ojo humano puede explicarnos lo que piensa la mente humana o que el ojo sigue el movimiento y no puede escapar a este estímulo. Son inevitables los testimonios de magos que cuentan que a pesar de utilizar todos sus conocimientos han tenido inconvenientes en dirigir la atención de algunos espectadores, incluso mencionan que ejecutan los juegos de la manera correcta y que aún así, el control de la atención no se manifiesta siempre de la misma manera.

Tenemos que abordar la magia como lo que verdaderamente es, una disciplina, un arte que apunta no solo a los sentidos sino a las operaciones intelectuales, ya que cuando los sentidos son engañados, indefectiblemente comienzan las operaciones lógicas de evaluación de la condición nueva. De no ser así, estaríamos haciendo magia o para animales o para seres humanos con sus facultades mentales alteradas.

Hacemos magia para seres humanos... comprender como percibimos, como comprendemos, como nos concentramos y como razonamos es nuestro deber, ya que ello redundará en un conocimiento que hará de nuestra magia, un espectáculo para los sentidos.

La Profecía

“Los ojos son más veloces que las manos, y a su vez, el cerebro es más veloz que los ojos. Por eso hay que atacar al cerebro. La magia es, entonces, sorpresa, sobre todo sorpresa.”

Fu-Manchú

Estas maravillosas palabras, encierran una gran sabiduría mágica, sabiduría intuitiva, producto de un profundo análisis, producto de quien llegó a dominar los principios que nosotros abordamos.

Hemos entonces desarrollado varios puntos de interés, todos relacionados con el control de la atención, porque hemos descrito que el proceso en sí mismo implica a otros, los cuales hemos mencionado y analizado. Es entonces momento de empezar a ahondar en las técnicas de misdirection, pero antes, como prelude quisiera hacer algunos señalamientos sobre percepción.

Para el mago de cerca es imprescindible saber comprender no sólo como perciben los seres humanos para los que actúa sino además conocer y entender el proceso de las operaciones intelectuales que se llevan a cabo durante ello. Puesto que todo este conocimiento redundará en una magia potente y sobre todo con una ganancia superior al aplicar las herramientas que provee la Psicología Cognitiva, aplicada directamente al manejo del control de la atención y desviación de la misma durante una rutina.



El Dominio del Espacio en Close Up

En El Close Up, para que sea un espectáculo para los sentidos, necesariamente debe crear climas, tal vez, cuando en la literatura mágica se menciona “clima”, la palabra haya sido usada con tan diferentes acepciones, que es muy difícil comprender claramente que es un clima en Close Up. Sobre todo porque la primera idea, vaga por cierto, de un “clima”, es la que nos remonta a los “climas” teatrales... Pero en verdad, un “clima” en Close Up, siento yo que es un conjunto de curvas de tensión que mantiene al espectador dentro de ese recorrido que le propone el mago de cerca, subiendo y bajando la intensidad de las mismas.

Las “curvas de tensión” no necesariamente implican una idea de “tensión” como algo rígido, sino flexible, de hecho, el espectador mantiene una “tensión” para seguir los efectos y tratar de no distraerse para no perderse el juego, “tensión” y “atención” van de la mano.

El comienzo, es por defecto, el elemento de mayor importancia en un acto de Close Up, es decir, conocer el comienzo no significa solo tener un sorprendente efecto,

directo y potente para la apertura, no... esto se refiere únicamente a la construcción de la rutina y de hecho la construcción de la rutina es una parte. Cuando digo “comienzo” me refiero a que este comienzo está determinado por mi posición, mi área de trabajo y la forma en que desde allí, mi posición inicial, voy a invadir el espacio del espectador con mi presencia, mi voz, mi mirada y los efectos mágicos. El mago de cerca tiene que explotar a su favor la cercanía y desde allí “invadir” aún mas al espectador en la intimidad de la rutina, para que la sensación de cercanía quede precisamente grabada como una idea potente en el recuerdo del público.

Conocer nuestra “área” es fundamental, y ello nos permitirá sacar un mayor provecho y ventaja para resaltar la rutina. Obviamente el área estará determinada por nuestras posibilidades de trabajo, es decir, no es lo mismo hacer “*Walkaround*” que “*Stand Up*”, pero vamos a comenzar con el área de trabajo tradicional, es decir, el mago sentado o parado delante de una mesa con el público rodeándolo a 360°.

Técnicas Aplicadas a la Magia de Cerca: Metrónomo

El uso del metrónomo como asistente de nuestros ensayos mejorará nuestra Magia con resultados prácticamente inmediatos, la fundamentación que puedo exponer para el uso en magia está justificada por una simple analogía que quiero desarrollar brevemente:

Un músico ejecuta una melodía con una guitarra, el público escucha la melodía y sólo es consciente de la melodía ejecutada por él (*Vida Externa de la Melodía*), sin embargo el músico es consciente de los movimientos de sus dedos recordando la partitura estudiada para que esa melodía se produzca (*Vida Interna de la Melodía*), tranquilamente podemos comparar a un músico ejecutando técnicas particulares y específicas para producir sonidos determinados en un orden determinado y con una armonía determinada.

El mago debe ejecutar sus acciones a un ritmo y este ritmo solo puede ser percibido si el ritmo realmente existe. Esto no quiere decir que el mago tenga que hablar en versos o que debe recitar un juego como si fuera una prosa, sino que sus acciones deben ser ejecutadas a un ritmo armónico, acompasado para que no haya solución de continuidad, de esta forma es como introducir al espectador en una melodía para que cuando llegue al climax del efecto sienta con mayor fuerza la profundidad del impacto de dicho efecto. O en otras palabras, un mago que habla con demasiada velocidad y que mueve las manos a destiempo nunca logrará un impacto profundo más allá de la sorpresa del juego en sí mismo.

Sostengo que el realizar un efecto sin solución de continuidad, favorece las técnicas de *misdirection*, las de *cobertura* (Ascanio) y las *Acciones en Tránsito* y de *Continuidad Aparente* (Ascanio), todo ello se ve favorecido porque al estar todos los movimientos dentro de un ritmo constante, las acciones más débiles (*misdirection dirigida*) que se usan para ocultar los pases, pasan inadvertidas porque dentro de un compás, se acentúan aquellas acciones que marcan el **Acento** (al comienzo del ritmo) y el **Acento** está dado por acciones que hacen al efecto.

Abajo podemos observar _____

TÉCNICAS

Cuando se habla de técnicas para el control de la atención, tenemos que comprender claramente que luego de todo lo expuesto, el control de la atención no depende de técnicas aisladas dentro de un juego, sino del contexto en el que el juego se realiza.

En segundo lugar, el control de la atención depende del interés que le imprima a la propuesta el mago y ello depende de los juegos que elige y la forma en que los desarrolla.

En tercer lugar, la construcción de la rutina es fundamental para el logro del éxito del acto, sin embargo diremos que al construir la rutina hay que buscar: _____

_____.

Ulises Palomeque

Bibliografía consultada

- *“Consideraciones sobre la misdirection”*, Arturo de Ascanio, en “Misdirection” de Marzo/Abril de 1997, pag. 33
- *“La buena magia”*, Darwin Ortiz, ed. Páginas, España, 1999
- *“Carneycopia”*, cap. “Secret philosophy”, de Stephen Minch, L&L Publishing, 1991 Estados Unidos
- *“Magia con monedas”*, J.B. Bobo, ed. Páginas, 1998 España
- *“Scams & Fantasies with cards”* Darwin Ortiz, A-1 Magicalmedia 2002, USA
- *“Close Up and Personal”* David Regal, L&L Publishing, 1999 USA
- *“Trece escalones del mentalismo”*, Corinda, ed. Páginas, 1997
- *“La magia pensada”*, Ramón Riobóo, Misdirection y Psicología, pag. 49, ed. Páginas 2002, España.
- *“La magia de Ascanio”*, Vol 1, Jesús Etcheverry, ed. Páginas 2000, España
- *“Magia de cerca”*, Lewis Ganson, Ed. Marré 1996, España.
- *“Lectura on magic”*, David Roth, 1 y 2, Notas de conferencia, 1987
- *Notas de conferencia de Gary Kurtz*, 1992, Argentina
- *“Esto es magia”*, Alfonso Moliné, ed. Marré, 1985, España
- *“Los cinco puntos mágicos”*, Juan Tamariz
- *“Our magic”*, Maskelyne, ed. Routledge And Sons
- *“Magia y presentación”*, H. Nelms, Dover publications, 1969, USA
- *“Close Up Assassin”*, David Acer, Camirand, 2001, Canadá.
- *“Try The Impossible”*, Simon Aronson, 2001, L&L Pub, USA.
- *“El Nacimiento de la Inteligencia en el niño”*, Jean Piaget, Editorial Grijalbo, 1998, España.

- *“La Formación del Símbolo en el niño”*, Jean Piaget, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1998, México.
- *“El Chiste y Su Relación con el Inconsciente”*, Sigmund Freud, Obras Completas, Tomo VIII, Editorial Amorrortu, 1998, Argentina.
- *“Psicología de la Forma”* Wolfgang Kohler, Editorial Biblioteca Nueva de Madrid, 1972, España.
- *“Teoría de la Comunicación Humana”*, Watzlawick, Beavin, Jackson, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1998, Argentina.
- *“Condicionamiento y Aprendizaje”* en Biología Molecular, Claude Villet, McGraw Hill, 1998, Apuntes de la Cátedra de Biología Humana, Universidad Nacional de La Plata.
- *“The Annotated Magic of Slydini”*, Lewis Ganson, L&L Publishing.
- *“La formación del Símbolo en el Niño”*, Jean Piaget, Editorial Fondo de Cultura Económica.
- *“Introducción a la Psicología Cognitiva”*, Lindsay & Norman, Capítulo 1.
- *“Memoria e Inteligencia”*, Piaget e Inhelder, Introducción, Capítulo XX, p.p 325 a 340, Editorial “El Ateneo”.
- *“Three Pieces of Silver Coin”*, Rune Klan, Lectures Notes, 1997.
- *“Up in Smoke”*, Paul Cummins, 1999, USA.
- *“Coin Classics Vol.1”*, Varios, Steven’s Magic. Video.
- *“El Libro o No Olvides Señalar”*, Fertigen Fingers, Editorial Páginas, 1999, España.

JUEGOS

“JUMPING SIGN” (ULISES PALOMEQUE) POR ADOLFO PÉREZ

Este juego, es un híbrido ideado por Ulises Palomeque, logrando una excelente combinación de otros efectos que mencionaré mas abajo. El mismo es de sencilla ejecución, sin resignar por ello ni una pizca de calidad o espectacularidad. Las técnicas requeridas son, un *triple lift*, varios *doble lift* y el denominado “*K.M. Move*”.

La reacción en el público, es realmente fuerte (de eso doy fé), sobre todo en la segunda fase cuando después de firmar una carta indiferente por su dorso, los espectadores ven saltar la firma de una carta a la otra.

El “*jumping sign*”, es una mezcla de carta ambiciosa y “*Richie’s Little Stickman*” de *Richard Sanders* que es una variante del original juego que Sanders creara con la copartición de *Jay Sankey* y que publicaran en 1987 en “*When Creators Collide*”, página 57, en el que un hombrecito dibujado en un anotador desaparecía a la vista del público para reaparecer en el dorso de una carta.

Posteriormente, *Richard Sanders* publicaría “*Richie’s Little Stickman*” que es verdaderamente un hermoso efecto, ideal para quien hace “*Walkaround*”, para quienes aún no lo hayan visto pueden encontrarlo en “*Close Up Assasin*” con la ejecución de *Sanders* e instrucciones escritas por *David Acer*.

La idea de este juego no es nueva, *Hofzinsler*, *Ed Marlo*, *Larry Jennings* y tantos otros, que sería largo enumerar han trabajado con la idea del efecto del salto de una firma, lo cual es muy visual y fuerte para el espectador.

EL EFECTO:

El Mago hace firmar una carta por su cara y comienza una rutina de carta ambiciosa. Después de controlarla en *Top* y hacerla aparecer como primera carta en cuatro oportunidades, la pierde en el centro de la baraja, hace firmar una carta indiferente por su dorso y ante la vista de ambos espectadores la firma comienza a saltar de carta en carta en dos oportunidades, un instante después cae sobre la firma del primer espectador.

ELEMENTOS NECESARIOS:

Una baraja normal y un marcador al solvente, preferentemente color negro.

EJECUCIÓN:

Comienza el juego haciendo firmar preferentemente una carta de valor bajo para que la firma se pueda ver claramente, mientras el primer espectador firma la carta por su cara, separa el mazo en dos mitades para que luego el espectador deposite la carta firmada sobre el paquete de la mano izquierda y secretamente, abre las cartas del paquete de la mano derecha para hacer un *break* con el índice derecho sobre las dos cartas *bottom* de dicho paquete (FIGURA 1).



“SOFT COINS” POR ULISES PALOMEQUE

Esta es una rutina entera de monedas que fue surgiendo de estudiar a los clásicos y otros no tan clásicos, la misma está basada en ideas de Richard Sanders, Rune Klan, David Roth y David Acer y el crédito de su mención está hecho al final de la misma.

Otros pases de la rutina contienen movimientos empleados por John Carney y Al Goshman, pero todos serán mencionados al final, ya que el trabajo de ellos fue quien inspiró este manejo y es sin lugar a dudas una satisfacción personal, ya que tomar la base de técnicas y pases para adaptarlos y unificarlos parece sencillo, pero crear a partir de movimientos o mejorar rutinas es todo un desafío. De hecho esto prueba una vez más que la lectura y estudio minucioso da sus frutos, llega un punto en que todo lo que se acumula como conocimiento tiene una aplicación cuando se trabaja sobre determinados efectos, uno de los cuales es de mi autoría y que es precisamente la idea de que las monedas atraviesen un plato de café una a una con éste método (Si esto fuera erróneo, pido disculpas y solicito la amabilidad de quien pueda suministrar bibliografía y datos precisos sobre quién es el autor de monedas a través de un plato de café).

EFEECTO

Rutina de monedas en las que cuatro medios dólares viajan de una mano a un vaso, luego atraviesan la mesa y luego -----.

MONEDAS AL SONIDO POR ULISES PALOMEQUE

Esta rutina de monedas con una Caja Boston, nació de estar estudiando una noche a *David Roth*, más precisamente observando su “*London Lecture*” donde finaliza su conferencia con una impresionante rutina de monedas con una Caja Okito de su diseño y que le permite hacer los milagros a los que nos tiene acostumbrado David.

Aquella noche, me quedé fascinado con lo que había hecho Roth... si hubiera sido por mí, esa misma noche hubiera ordenado su Caja Okito pero la verdad, no tenía la importante suma de dinero que cuesta tal accesorio mágico, entonces, empecé a pensar

en cómo haría para obtener ese efecto sin la necesidad de esa caja especial. Hasta el momento, el mismo efecto no se puede obtener sin dicha caja, por razones técnicas del diseño de la misma y recomiendo al lector que, observe la rutina en cuestión porque es verdaderamente impresionante. Esto ocurrió en los primeros días de Marzo del 2003 y de tanto trabajar en ese problema terminé haciendo la rutina que describo a continuación, utilizando pases y técnicas que no son originales, pero que sí hacen al juego muy sencillo de realizar, puede ejecutarse de pie o sentado y es otro de esos juegos que realmente dejan a la audiencia con esa sensación mágica de preguntarse “*en qué momento ocurrió?!*” porque el clímax final es verdaderamente sorprendente.

EFEECTO

El Mago coloca un vaso transparente sobre la mesa, un diapasón, una Caja Boston y tres monedas de medio dólar y afirma que cada vez que golpee el diapasón, el sonido del mismo hará viajar por el aire invisiblemente, una a una las monedas de su mano izquierda hacia el interior de la Caja que permanece cerrada sobre la mesa. Esto sucede ante la atenta mirada de los espectadores que ven como una a una se reúnen las monedas en la Caja y cuando todo parece haber finalizado, el Mago golpea tres veces con el diapasón la caja cerrada con las monedas en su interior, e inmediatamente las monedas viajan a la mano derecha e inmediatamente se muestra la caja vacía.

Para el final

Este archivo PDF es una muestra muy sintética de una obra monográfica de 40 páginas, como autor del mismo, y sabiendo que este archivo se distribuirá por toda la red, quiero pedirles a todos los que me lean y que estén verdaderamente interesados en aprender a dominar la Magia de Cerca ya pensando seriamente un compromiso con la magia, a que lo estudien, ya que este trabajo en todos los congresos o círculos de magos que fue presentando fue excelentemente recibido por mis colegas, quienes me han manifestado que pueden sacar muchas ideas provechosas.

Los invito entonces a comprar este trabajo en su formato original, tanto en PDF como su edición en papel.

Para pedidos:

mensajemagico@hotmail.com

Envíos a todo el mundo.