

LA COMEDIA EN EL ACTO

MAGICO

**Notas, ideas y chascarrillos respecto a la utilización
del humor en rutinas de magia**

Por:

Sebastián Vivas

LA COMEDIA EN EL ACTO MAGICO

PARTE 1: LA ORIGINALIDAD

1. **¿Qué Significa Ser Original?**
2. **¿Por Qué Ser Original?**
3. **Que Artistas Son Originales**

PARTE 2: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD GENERACIÓN DE IDEAS

1. **Teoría Del Tragamonedas De Jandro**
2. **La Baraja De Ideas**
3. **Libreta de Anotaciones Diaria**
4. **Clasificación De Ideas**
5. **Experimentación Diaria**
6. **Árbol De Ideas**
7. **Ideas De Sebastián Vivas**

PARTE 3: LA COMEDIA EN EL ACTO MÁGICO (conceptos basados en las ideas de Joel Sánchez)

1. **Que Significa Hacer Comedia**
2. **Lugar De La Comedia En El Acto Mágico**
3. **Mecanismos Del Humor**
 - A. Call Back
 - B. Regla De Tres
 - C. Chiste Por Repetición (Running Gag)
 - D. La Bola De Nieve
 - E. Bola de nieve combinada con running gag y regla de tres
 - F. Chiste Por Referencia
 - G. Chiste Por Superación
 - H. Interpretación Literal De Los Hechos
 - I. Juegos De Palabras
 - J. Presencia del Absurdo
 - K. Pausa En Función Del Humor

PARTE 4: MAGOS, OTROS ARTISTAS Y LIBROS RECOMENDADOS.

1. Magos
2. Clowns, Comediantes, Titiriteros Y Demás
3. Libros

AGRADECIMIENTOS

PARTE 1: LA ORIGINALIDAD

1. ¿Qué Significa Ser Original?

Cualquier definición de originalidad encontrara siempre seguidores y contradictores, esto debido a que la originalidad es desde todo punto de vista un concepto personal; lo que describiré a continuación es mi propia idea de lo que significa ser original, esta idea aunque me ha funcionado muy bien durante los últimos años puede ser debatida y controvertida.

Empiezo por decir que no creo que algo sea 100% original puesto que considero que los actos, artefactos o personajes tienen factores comunes que se combinan de forma diferente para lograr ser originales. La combinación de distintos factores y las diferentes formas de combinarlos siempre darán como resultado algo que llamamos “original, único o nunca antes visto” ya que es imposible que dos personas piensen exactamente igual o estructuren algo de la misma manera a no ser que una copie a la otra.

Teniendo en cuenta la premisa anterior, la mejor forma de garantizar que las combinaciones obtengan resultados diferentes es basándolas en factores que no sean comunes o al menos difíciles de imitar, estos factores son mucho más fáciles de encontrar de lo que creemos ya que en nuestra propia vida tenemos un sinfín de recursos de donde echar mano.

Todos sabemos que cada persona es diferente, por tanto podríamos decir que cada persona es original, es por esta razón que mi concepto de originalidad se basa en poner nuestras propias experiencias, anécdotas, gustos, habilidades, forma de ver el mundo, pensamiento y opiniones en cada uno de nuestros personajes, actos, artefactos y demás, la originalidad será el resultado final de combinar todos estos aspectos únicos que todos tenemos.

Otra ventaja de usar nuestra propia vida como herramienta de originalidad es que nos será mucho más fácil hablar y desarrollar una temática ya que siempre es mejor hablar de lo que conocemos que de lo que desconocemos; he visto muchísimas veces actos en donde un chico de 16 años habla respecto a que hace algún tiempo se sentó a jugar con un gran tahúr que le apodaban el cumanes..... O a otro chico sin un solo pelo en la cara diciendo que en un viaje por la India aprendió a leer la mente gracias a un viejo Beduino.... así he escuchado muchas historias que jamás creería que le han ocurrido al personaje que estoy viendo en el escenario, esto es precisamente porque el acto que realizan no ha nacido de lo más profundo de ellos mismos sino que lo están haciendo porque quieren parecerse a alguien.

Cuando ponemos parte de nosotros en un acto, un personaje o lo que sea, siempre tendremos algo muy personal, algo que difícilmente alguien podrá realizar de la misma manera y que por supuesto será diferente a otras cosas de la misma categoría, si plasmamos en el escenario una historia de un abuelo que tuvimos y que murió dejándonos de herencia unos cordones será un acto muy diferente al del tipo que cuenta

la historia de su tío que murió dejándole una baraja (así tengan aspectos similares), difícilmente el tío y el abuelo se parecerían física y mentalmente, ni habrían dicho lo mismo, ni el nieto y el sobrino habrán sentido lo mismo y habrían apreciado de igual forma la muerte etc, todas esas son herramientas para crear nuestro propio acto y mientras más personal lo hagamos, más original será.

Para que un personaje, acto o demás sea personal se debe tener claro algunas cosas:

1. Entre los grupos de teatro es común la frase “Tu eres suficiente, no necesitas parecerte a alguien más”, esto quiere decir que todo lo que necesitamos para ser originales lo podemos encontrar en nosotros mismos, en nuestras propias vivencias, experiencias, opiniones, gustos, molestias, emociones, nuestra propia forma de ver el mundo, nuestro pensamiento y en general en nuestra propia vida.
2. En alguna oportunidad escuche a Juan Tamariz decir que la originalidad “partía de un profundo proceso de autoconocimiento” y es verdad, mientras más nos conozcamos a nosotros mismos, mientras más conectados estemos con nuestras emociones y pensamientos será más fácil llevar nuestra vida al escenario de alguna manera.
3. Pablo Picasso decía que la misión del artista es hacer creer al mundo la verdad de su propia mentira, la mentira a la que se refiere Picasso es a eso que llevamos por dentro que las personas no pueden ver a menos que se los mostremos de alguna forma; si el arte es una forma de expresión y la magia es un arte (la reina de las artes en realidad) lo lógico sería que expresáramos algo a través de la magia, lo cual es muy diferente a ver a alguien hacer algo y hacerlo igual o con una mínima modificación porque en realidad estaríamos expresando lo que ese otro quiere decir.
4. Por supuesto lo que digamos en el escenario no tiene que ser verdad, sin embargo si tiene que ser creíble para el público, ellos deben creer que en realidad nos pasó lo que les estamos contando, esto lo aprendí del maestro Luis Otero de Venezuela; basarnos en nuestra vida para ser originales significa tomar nuestras experiencias para crear algo, esto es lo que hará creíble lo que sea que digamos, que al decirlo sabremos dentro de nosotros que es nuestro y que lo vivimos, no es necesario ni correcto expresar en el escenario las cosas tal cual como nos ocurrió o las pensamos, usualmente hay que potencializarlas, exagerarlas y adornarlas para que sean atractivas al público y por qué la misma dinámica del espectáculo lo requiere, esto no quiere decir que la esencia de lo que queremos mostrar deba cambiar ya que si cambia el público se dará cuenta que es algo que no es nuestro, a no ser que seamos excelentes actores.
5. Miguel Ajo en una entrevista para Meeting Magicians decía que el artista cuenta su vida en el escenario, y para tener algo que contar tienes que haber acumulado experiencias de vida que puedas contar, haber pasado por muchas etapas y explorado muchas emociones, sentimientos y demás que te llenen de cosas que puedas compartir con los otros, es por eso que si nos apasiona el anime, las artes marciales, los viajes, el amor, la fotografía, el tango, la medicina, los poemas etc, debemos llenarnos de experiencias de todas esas cosas que nos gustan y de las que nos disgustan también para tener cada vez un banco más grande desde donde podamos

tomar recursos para crear nuestros personajes, actos y demás. Pensando en acumular experiencias decidí hace algún tiempo viajar alrededor de Colombia y del mundo teniendo dos premisas, la primera era no decir nunca que NO a nada de lo que me propusieran durante los viajes y la segunda conocer todo lo extraño que pudiera conocer en cada lugar, es así como me llene de historias y vivencias que poco a poco van encontrando un espacio en mi magia y en el escenario y que siempre serán originales ya que nadie las habrá vivido como yo ni podrá contarlas ni realizarlas de la misma forma.

Por ultimo les dejo algunas frases sobre la originalidad

“Tú eres suficiente, no necesitas compararte con nadie más” Anónimo

“Nadie llego a ser grande imitando” Samuel Johnson

“Si copias de un solo lugar lo llaman plagio, si copias de varios lugares lo llaman investigación” Anónimo

*“La única misión del artista es hacer creer al mundo la verdad de su propia mentira”
Picasso*

“Como en la naturaleza, tienes la capacidad infinita de hacer todo lo que quieras. Cuando te comparas con los demás, ahí es cuando te sientes limitado” Kensho Furuya

“Hay que tratar de ser cada día la mejor versión de ti mismo” Anónimo

“La originalidad parte de un profundo proceso de autoconocimiento” Anónimo

Y termino con una de las máximas personales que más me gusta por parte del comediante Colombiano Diego Parra:

“No te compares con nadie, sobretodo si es mejor que tu”

2. ¿Por Qué Ser Original?

Para mí, buscar la originalidad y plasmar nuestra vida en el escenario representa la mitad de lo que significa ser un artista, es decir, la búsqueda constante va implícita en la profesión; por otro lado, tener la posibilidad de expresarnos es una oportunidad que nos regala el arte y que pocas profesiones ofrecen, generalmente en un trabajo “común” debemos seguir las instrucciones de un jefe o ejecutar labores de acuerdo a unos lineamientos preestablecidos que difícilmente le pueden mostrar a los demás algo de lo que somos, sin embargo en el arte (mucho más en la magia) tenemos un universo infinito de posibilidades para decir lo que queramos y terminar siempre con un aplauso y una

ovación del público, ¿Por qué razón deberíamos de perder la oportunidad de hacer lo que muchas personas desearían hacer?.

Por último, parte de lo que más disfruto de ser artista es el proceso creativo, me refiero al proceso que va desde la concepción de la idea hasta verla hecha realidad en el escenario, este proceso basándolo en mi concepto de originalidad da como resultado un acto que no será nunca igual a otro. Cuando quiero realizar un nuevo juego empiezo siempre por una idea sobre lo que quiero mostrar ya sea a nivel mágico o a nivel personal, puede ser por ejemplo un efecto como tal (desaparición, aparición, transposición etc.) o algo personal que quiero contar, a continuación relaciono las fases que atraviesan cada uno de los juegos que hago antes de ver la luz en el escenario.

IDEA A PARTIR DE UN JUEGO O METODO	IDEA A PARTIR DE UNA EXPERIENCIA PERSONAL
<p>A través de libros, conferencias, tertulias, videos o experimentación encuentro una técnica, método, efecto o juego que quiero realizar.</p>	<p>En algún momento vivo una experiencia o siento alguna emoción especial con algo en específico y me surge la idea de contarlo, mostrarlo o intentar hacer que los espectadores experimenten algo como lo que yo sentí en aquel momento.</p>
<p>Busco en mis experiencias, pensamientos y gustos algo que se pueda ejemplificar o mostrar a través de esa técnica o juego que acabo de descubrir. Por ejemplo, si quiero realizar un efecto de travelers pienso en contar alguno de los viajes que he realizado y dependiendo de la técnica, estructura y dinámica del juego decido cual viaje se acopla mejor ya que es muy diferente un travelers donde las cartas viajan de una mano a la otra (que podría relacionarse con aquellos viajes donde tomaba pastillas para dormir y nunca supe como llegue a mi destino) a un travelers donde las cartas viajan dentro de una copa o a lo alto de un vaso que podría relacionarse con el trekking que hice para subir a la Sierra Nevada de Santa Marta.</p>	<p>Empiezo a buscar entre los juegos, métodos y técnicas que conozco (y entre los que desconozco también) alguno con el que pueda ejemplificar de mejor manera esa experiencia que tuve y que quiero plasmar en el escenario.</p> <p>Encontrar este método o juego es extremadamente difícil ya que debo adaptar los movimientos a la historia y es mucho más fácil adaptar una historia a un movimiento, por eso es importante ver videos, leer, charlar y en general nutrirme de un buen banco de técnicas, juegos, métodos, efectos y demás para encontrar más fácilmente la herramienta que necesito y así mismo rodearme de personas a quienes pueda consultar para que me muestren la herramienta que estoy buscando o me ayuden a encontrarla.</p>
<p>Empiezo a probar la coherencia y empatía entre el juego que quiero realizar y la historia que quiero contar ya que intento</p>	<p>A partir de este punto el proceso es igual al que realizo cuando la idea parte de un juego o un método, esto es, probar la</p>

<p>no saturar de información (esta es la parte más difícil de lograr) o de pases innecesarios el juego. Para esto me es de mucha ayuda la creación de un libreto puesto que con él es más fácil encontrar y modificar la información realmente importante que debe ir en el juego y al mismo tiempo comprobar la compatibilidad entre ambos para de esa manera encontrar un buen timing entre lo que digo y lo que hago. En este proceso también me voy dando cuenta de que tan atractivo puede resultar para el público lo que estoy haciendo como lo estoy haciendo y tanto el juego como la historia se van modificando con el fin de que los dos se complementen de la mejor manera y sobretodo que resulten interesantes para los espectadores. En este punto se puede descartar el juego o la historia, de manera que queden guardados en mi memoria con el propósito de que emerjan más adelante en el momento adecuado. También en este punto recurro a los consejos de mis amigos artistas (no solo magos) respecto a la idea e historia que tengo, esto me ayuda a moldearlas y a visualizar las impresiones que tendrá el público cuando vea el juego en el escenario, así como también incorporar sugerencias que me hagan respecto a la técnica o el desarrollo del performance.</p>	<p>coherencia entre juego e historia, ensayarlo, buscar realimentación y estar atento a nuevas ideas para evolucionar el juego.</p>
<p>Una vez libretado y determinada la estructura, timing y técnicas del juego, procedo a ensayarlo sin mostrarlo a nadie para interiorizarlo y apropiarme verdaderamente de él.</p>	
<p>Muestro el juego al público y a magos amigos filmándolo y pidiendo una retroalimentación con el fin de perfeccionarlo y afinar aquellos detalles que solo se evidencian en el escenario.</p>	

Realizo el juego en mis shows estando siempre atento a cualquier recomendación o nuevas ideas que resulten para evolucionarlo cada vez más.	
---	--

3. Que Artistas Son Originales

Casi todos los artistas son originales, como lo mencione antes, creo que esto va implícito dentro del desarrollo del arte y el artista y es una de las razones por las que se escoge esta actividad como profesión. El proceso de casi todos los artistas se basa en aprender la base de su arte, las técnicas y los métodos que les permite crear arte y a partir de ahí usan todas esas herramientas para crear canciones, obras, personajes, pinturas, esculturas y demás formas de arte. En la magia muchísimas veces (sobretudo cuando se es principiante) para realizar un juego partimos de habérselo visto a otro mago y querer realizarlo igual o haciéndole una pequeña modificación lo cual no lo hace de ninguna forma original, esto por supuesto es un proceso contrario al de la mayoría de artistas como lo explique anteriormente puesto que un pintor no ve una pintura que le gusta y decide pintar otra igual, las razones para copiar un juego, presentación o personaje son muchísimas, puede ser por una idea equivocada respecto a lo que significa la admiración hacia el artista de quien vimos el juego original y a quien tratamos de imitar, puede ser por facilismo ya que sabemos que lo que vimos funciona y no queremos pensar, en algunos casos realizamos una pequeña modificación al juego original con el fin de tener nuestra propia versión del mismo y en realidad esa pequeña modificación le quita bastante al juego en lugar de aportarle debido a que no entendemos las bases ni las razones por las que funciona o el motivo por el que se hace o se deja de realizar una acción dentro del mismo o peor aún empezamos a adicionarle pedazos de otros juegos con el fin de hacerlo original obteniendo como resultado un “frankenstein” que está saturado de elementos que no lo vuelven más original, más mágico ni más interesante para el público. Personalmente prefiero partir de una idea leída en un libro o que resulta de una charla o conferencia, esto debido a que cuando solo tenemos una idea sin ver una presentación nos obligamos a buscarle una, cosa que no pasa cuando vemos el juego en vivo o por video ya que instintivamente tendemos a copiar acciones o frases, por otro lado cuando se lee un juego en un libro el autor generalmente menciona algunos tips que te harán entender las bases del juego, por que funciona y por qué no y aquellos detalles que él ha descubierto por su propia experiencia y que harán que el juego sea exitoso, esto jamás pasara viendo el video de un performance a no ser que tengamos la experiencia suficiente y la habilidad para descubrir todos estos detalles solo con mirar el video; sin embargo no descarto la utilización de videos como método de aprendizaje (de hecho mis primeros maestros fueron los videos y no los libros), hay movimientos que solo se pueden entender cuando los ves ejecutados (no creo que haya nada más difícil que aprender magia con cuerdas por medio de un libro) y por supuesto los videos explicativos pueden darte tanta información como si estuvieras hablando con el artista en persona (si es un buen video y un buen artista), por eso soy partidario de la utilización de videos SOLO como forma de

perfeccionamiento o de consulta para ampliar lo que se ha obtenido previamente de las charlas y libros leídos.

Para finalizar este primer capítulo quisiera dejar una reflexión respecto a lo que consideramos arte y a sus representantes, los artistas, el arte es una forma de expresión y lo que yo quiero expresar es muy diferente a lo que tú quieres expresar o lo que quiere tu amigo, ahí está la originalidad o la diferencia ya que los dos no tienen los mismos gustos ni tienen historias de vida exactamente iguales; la magia tiene un sinfín de técnicas, métodos y teorías que son herramientas para hacer realidad en un escenario lo que sea que pensemos y sintamos, recordemos que en todo arte siempre existen herramientas para crear, no para copiar, los titiriteros (otro arte que tiene mucho que aportar a la magia) aprenden distintas técnicas para fabricar sus propios títeres y para contar historias con ellos haciendo parecer que en realidad tienen vida, de esta manera con las historias que quieren contar empiezan a crear sus propios títeres, escenografía y demás y jamás veras dos títeres iguales o dos historias contadas de la misma forma a pesar de ser el mismo cuento de caperucita roja o cualquier otro, dos comediantes no hacen la misma rutina aunque estén hablando de un mismo tema ya que cada uno piensa diferente respecto a dicho tema, ningún cantante ha triunfado cantando covers y Salvador Dali no se hizo famoso por pintar los mismos cuadros que pintaba Picasso.

Hay dos clases de artistas, los que usan sus herramientas para expresar algo propio o los que las usan para expresar algo que otro ya conto ¿Cuál eres tú?

PARTE 2: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD GENERACIÓN DE IDEAS

1. Teoría Del Tragamonedas De Jandro

Del mago español Jandro escuche por primera vez la teoría de creatividad con la que más comulgo, esta dice que no podemos crear cosas de la nada y que nuestro proceso creativo siempre será una asociación de ideas, si no hubiéramos visto un pájaro no se nos habría ocurrido crear un avión. Esto quiere decir que para poder asociar mejor las ideas debemos tener un banco de ideas lo suficientemente nutrido.

La asociación de ideas funciona como una maquina tragamonedas la cual tiene muchas combinaciones posibles pero solo una es la ganadora, nuestro cerebro consciente o inconscientemente siempre está buscando la combinación perfecta de nuestras ideas y cada nuevo conocimiento que ingresamos en él le da más posibilidades para combinar.

Todos nuestros personajes, actos, artefactos y demás son una combinación de muchas ideas tomadas de muchos lugares, en algún momento los slots de nuestro tragamonedas mental formaron una combinación que nos pareció la más adecuada para hacer realidad esa idea que teníamos en la cabeza, sin embargo estos slots no van a mostrarnos las posibilidades sino les damos opciones para mostrar y sino les damos motivaciones para que giren, con esto me refiero a que hay que llenar nuestro cerebro con los conocimientos que pensemos que le son útiles para crear lo que queremos crear, por ejemplo historias, versiones, técnicas, métodos, personajes, estado del arte y demás conocimientos que creamos que en algún momento pueden combinarse de manera que den como resultado la respuesta a aquello que estamos buscando, para estimular que estas combinaciones se den y los slots giren debemos estar siempre en la búsqueda de dicha combinación, esto quiere decir que cuando veamos un acto o una situación o tengamos una conversación con alguien debemos intentar pensar que nos puede aportar para nuestra idea original, con el tiempo este proceso lo haremos sin darnos cuenta y nuestro cerebro se acostumbrara a hacerlo inconscientemente, sin embargo debemos proponernos buscar las respuestas de manera consciente en algunos momentos, sentarnos a leer un libro buscando lo que necesitamos, preguntarle puntualmente a alguien respecto a ello, en fin, a esto se refiere aquella frase que dice que “cuando la inspiración te llegue es mejor que te encuentre trabajando”; de esta manera tarde o temprano nos llegara la asociación de ideas que estábamos buscando.

A continuación describiré algunos métodos que he usado para lograr generar ideas, dejar más claras las que tengo y poder combinarlas y asociarlas de la mejor manera.

2. La Baraja De Ideas

Hace mucho tiempo escuche esta técnica de creatividad la cual me ha funcionado bastante bien, la baraja de ideas consiste en escribir diariamente una idea en un naipe de la baraja de cartas, de manera que al cabo de 54 días tendrás 54 ideas diferentes ya sean de una técnica, historia, presentación, personaje, método, gag o juego. La finalidad de la

baraja es estimularnos y forzarnos a pensar en una idea diaria y al mismo tiempo tener una forma de recordarla ya que es común que esas ideas se pierdan en nuestra memoria, al final cuando poseas este asombroso banco con 54 ideas podrás jugar a combinarlas y observar si resulta algo interesante. Si mezclas la baraja y sacas 4 cartas podrás observar una curiosa combinación de métodos, juegos e ideas, si cambias una carta la combinación será diferente y si cambias todas las cartas tendrás otra combinación totalmente diferente, al hacer esto estarás imitando al tragamonedas mencionado anteriormente, es decir emularas el proceso que hace nuestro cerebro para asociar y combinar ideas; si tomas 4 cartas diferentes de una baraja de 54 e intentas combinarlas, las posibilidades de combinación serian de 7.590.024 de ideas diferentes ($54 \times 53 \times 52 \times 51$ según las reglas de la probabilidad). ¿Crees que entre todas esas ideas no habrá ninguna que te sirva?

Ahora bien, si quieres puedes dividir las cartas entre las que sean solo ideas sobre temas para un juego, otras que sean técnicas, otras juegos como tal, otras gags, otras presentación en fin, si tomas una carta de cada grupo obtendrás más rápidamente ideas coherentes respecto a un tema específico.

3. Libreta de Anotaciones Diaria

Muchos artistas (sobretudo los comediantes de quienes aprendí esta técnica) llevan en su bolsillo una libreta en la que anotan todo lo que se les ocurre o les parece gracioso, constantemente están observando en busca de un tema para una rutina o las acciones o pensamiento de las personas respecto a algo en específico, todas estas observaciones las dejan consignadas en su libreta la cual consultan cuando requieren hablar de algo en específico que previamente han anotado ahí, por supuesto no es necesario que escribamos en un papel físico ya que escribirlo en las notas del celular también es válido. En magia esto funciona para consignar nuestras ideas o lo que sea que se nos ocurra en caliente, ya que muchas veces sino lo hacemos en el momento posteriormente nos cuesta mucho trabajo recordar con igual viveza lo que sea que se nos haya ocurrido.

4. Clasificación De Ideas

La clasificación de ideas también la aprendí de los comediantes y va ligada a la libreta de anotaciones ya que consiste en ponerle etiquetas a cada una de las ideas que anotamos en la libreta, es decir, transcribir las ideas en un documento en el computador y junto a cada idea poner etiquetas que te permitan identificar de que trata cada una pero sobretudo que te permitan agruparlas por resultados respecto a un mismo método, juego, técnica, historia, presentación etc, de esta manera cuando vayas a buscar alguna idea en específico solo deberás escribir algunas palabras claves para que el documento te muestre todas las ideas que están relacionadas con eso que estás buscando, si sabes manejar Excel avanzado este proceso será mucho más fácil utilizando la herramienta de filtros.

5. Experimentación Diaria

La mejor forma de obtener ideas es experimentar algo que no conozcamos, por eso esta técnica consiste en buscar cada día experiencias nuevas, hacer algo que nunca hayamos hecho, ver una película o espectáculo que no hayamos visto jamás (también sirve ver aquellos que ya vimos y que sabemos que nos inspiran), hablar con alguien que nos motive, leer un libro, ir a un museo, hablar con un extraño, intentar aprender algo nuevo, en fin, realizar acciones que nos motiven y que enciendan la chispa de la inspiración para poder tener material el cual escribiremos en nuestras barajas y libretas y al mismo tiempo le daremos más ítems a nuestro banco mental de ideas y energía a nuestros slots de tragamonedas para que giren y nuestro cerebro haga su proceso de asociación; en mi caso me sirve mucho viajar y conocer personas nuevas, ver artistas de diferentes disciplinas y hablar con un par de amigos que tengo que aunque no les consulte algo en específico ellos tienen una forma de ser y de decir las cosas que siempre hacen que se me disparen las ideas.

El mundo está lleno de cosas que pueden inspirarnos y están ahí esperando que las veamos, recuerda que nuestro cerebro necesita estimularse constantemente y que las ideas jamás te llegaran estando sentado en tu cama mirando hacia el techo, así que sal de una vez y descubre todo lo que el mundo tiene para ofrecerte y mientras más extraño sea mucho mejor.

6. Árbol De Ideas

La técnica que he llamado "El Árbol de Ideas" la aprendí también de algunos amigos Standaperos y tiene mucho que ver con la famosa metodología de la espina de pescado de Kaoru Ishikawa que en alguna oportunidad me enseñaron en la universidad.

Esta técnica es para mí la más poderosa de todas las que conozco ya que nos brinda una gran variedad de ideas y combinaciones en un tiempo muy corto y además nos da rápidamente resultados concretos que se pueden llevar a cabo de inmediato, es ideal para utilizarse en campañas BTL o en la creación de rutinas, actos, espectáculos y demás con un tema específico.

El árbol de ideas consiste en escribir en el centro de un papel en blanco la palabra, concepto o tema respecto al cual necesitamos crear algo, ya sea una rutina, espectáculo, artefacto, charla o lo que sea, una vez escrita la palabra empezamos a ramificar de ella varias líneas en las cuales vamos a responder las siguientes preguntas respecto a esa palabra:

- A que se parece
- A que NO se parece
- Que es
- Que NO es
- Para que sirve

- Para que NO sirve
- Como se usa
- Como NO se usa
- Que es lo más absurdo que le podría ocurrir
- Que componentes tiene
- Que componentes NO tiene

En el papel deberá quedarnos algo más o menos así:



Estas serían las preguntas principales que deberíamos hacernos, de ahí en adelante dependiendo de la palabra, objeto, concepto o tema nos podemos hacer preguntas más específicas como por ejemplo

- Que forma tiene
- Que forma NO tiene
- Que era antes
- Que será después
- Que estados tiene (sólido, líquido, gaseoso, coloidal, plasma)
- Quiénes son sus actores
- Entre quiénes sucede

La lista es interminable, dependerá de nuestra palabra y nuestra capacidad de encontrar preguntas que nos muestren todos los aspectos de la misma.

Una vez hayamos escrito tantas respuestas como nos sea posible en cada pregunta podemos empezar a combinarlas enfocándolas hacia el resultado que queremos obtener.

A continuación un ejemplo de la aplicación de la técnica del árbol de ideas, supongamos que nos han pedido hacer una campaña BTL para un programa de cuidado del agua, requerimos un acto donde debemos usar agua y mostrar porque es importante, el árbol de ideas que se me ocurre es el siguiente:



Una vez elaborado el mapa de ideas respecto al tema que vamos a abordar podemos observar que hay una gran cantidad de recursos para crear nuestra rutina, concepto o show, ahora es el momento de empezar a combinar los elementos del árbol y definir cuales opciones son factibles para el escenario, para el concepto que se desea transmitir, teniendo en cuenta los conocimientos técnicos que tengamos y demás factores que serían limitantes al momento de poner en el escenario nuestras ideas. Combinando los elementos de las preguntas que respondimos en el árbol podemos obtener algunas ideas como estas:

1. Rutina escenario: El mago empieza con un recipiente transparente lleno de agua, toma un poco y la pone sobre un recipiente rectangular que se convierte en un espejo el cual se ubica a un lado de la mesa, posteriormente el mago toma un poco de basura y la introduce en el agua y esta se vuelve negra, sin embargo antes de que se vuelva totalmente negra el mago logra sacar un poco de agua pura en un vaso pero al voltear a mirar el espejo este se ha vuelto negro también.
El mago hace aparecer un pecesito (al mejor estilo de Mac King o David Stone) y lo deja en el vaso de agua limpia que logro rescatar, una vez el público compruebe que es un pez de verdad se vierte el contenido del vaso en el agua sucia y esta se empieza a volver clara nuevamente (simbolizando que el agua genera vida). El mago introduce la mano en el recipiente nuevamente y saca una bola de agua (bola contact, podría usar el método de Jason Latimer o Miguel Muñoz) juega con ella, la hace rebotar y cuando vuelve a sus manos la vuelve agua nuevamente haciendo que se transforme en muchos pescaditos mientras cae al recipiente, por último el mago voltea a mirar el

espejo que aunque sigue contaminado tiene ahora un letrero que tiene algún mensaje referente al agua.

2. Rutina escenario: El mago comienza escribiendo la palabra agua en un papel en blanco, hace una bolita con este papel, le prende fuego y este se transforma en agua mientras lo lanza hacia un vaso (para cargar el agua se puede utilizar un cargador como el del pez de David Stone o el de la producción de sal). El mago toma unas gotas de agua y aparece un bombillo, lo toma en la mano y le echa algunas gotas de agua y este se enciende, sin embargo como son pocas el bombillo se apaga pronto por lo cual el mago le echa continuamente gotas de agua hasta que queda totalmente encendido y sin apagarse, cuando el bombillo está brillando a su máxima capacidad el mago lo transforma en algún aparato que necesite de energía para ser utilizado.
3. Rutina Close Up: El mago toma una baraja en blanco y dibuja un átomo de oxígeno y dos átomos de hidrogeno, juega con ellos hasta que los transforma en una carta que tiene el dibujo de una gota de agua, con esta carta toca el resto de la baraja y la gota de agua aparece en todas las caras de las cartas. Posteriormente el mago saca una carta con un dibujo de una gota negra y con ella toca la baraja, ahora todas las caras de las cartas se han vuelto negras, el mago toma la baraja en sus manos y de en medio saca un trozo de basura, ahora todas las caras de las cartas tienen nuevamente la gota de agua clara, por último el mago introduce la baraja en la caja, la agita un poco y al mejor estilo de Joshua Jay saca un poco de agua de ella la cual vierte en un vaso.

Como podemos ver, el árbol de ideas es una herramienta excelente al momento de obtener elementos que nos permitan generar ideas, la lista de ellas para el ejemplo anterior sería interminable ya que dependerá de nuestros conocimientos mágicos y nuestra capacidad de imaginación y asociación.

Para darle al árbol elementos más variados es recomendable pedirle a algún amigo (no necesariamente mago o artista) que nos ayude respondiendo las preguntas ya que seguramente se le ocurrirán algunas respuestas que a nosotros no.

Por ultimo quiero decir que esta poderosa técnica de creación me ha servido muchas veces no solo para crear rutinas sino para tener más claros los conceptos respecto a un tema u objeto en específico, lo cual siempre es importante tener en cuenta para la coherencia y credibilidad de lo que sea que digamos al respecto.

7. Ideas De Sebastián Vivas

En esta sección quiero compartir con ustedes algunas de las ideas que están guardadas en mis libretas, barajas y memorias las cuales han sido producto de la utilización de las técnicas de creatividad que he mencionado anteriormente, estas ideas aún no han visto la luz en el escenario ya que no las he desarrollado completamente, por eso quiero

plasmarmas en estas notas, para que puedan motivarlos en la utilización de las técnicas de creación y también para que puedan terminar de desarrollarlas y llevarlas al escenario si acaso les resultan interesantes.

- Close up monedas:

Existe una antigua fabula que siempre he querido enrutinar con algún juego similar al famoso juego de monedas conocido como Hopping Half ya que narra exactamente cada una de las etapas del juego, la historia es la siguiente:

Se cuenta que en un pueblo del interior, un grupo de personas se divertían con "el tonto del pueblo", un pobre infeliz de poca inteligencia, que vivía haciendo pequeños mandados y recibiendo limosnas.

Diariamente algunos hombres llamaban al "tonto" al bar donde se reunían y le ofrecían escoger entre dos monedas: una de tamaño grande de 50 centavos y otra de menos tamaño, pero de 1 peso. El siempre escogía la más grande y menos valiosa, lo que era motivo de risas para todos. Un día, alguien que observaba al grupo divertirse con el inocente hombre, lo llamó aparte y le preguntó si todavía no había percibido que la moneda de mayor tamaño valía menos y éste le respondió: -Lo sé, no soy tan tonto..., vale la mitad, pero el día que escoja la otra, el juego se acaba y no voy a ganar más mis monedas.

Ejemplificando esa última frase seria el momento perfecto para tomar la moneda de 1 peso, abrir la mano y comprobar que ya no hay nada

- Un juego de telepatía cómica para escenario:

En el escenario hay un caballete con un lienzo donde están pegadas las 52 cartas de la baraja. El espectador 1 será el que reciba las señales de telepatía que el mago le enviara, el espectador 2 escoge una carta, la muestra al público y al mago (esta carta no deberá ser vista por el espectador 1). El mago con su poder de telepatía intentara transmitir la carta escogida al espectador 1 quien se encargara de señalarla entre las que están pegadas en el lienzo, para hacerlo más interesante al espectador se le dará un control remoto que controlara un helicóptero (Dron o cualquier otro juguete a control remoto) y será con este juguete con el que deberá señalar (o tomar) la carta que el mago le intenta transmitir. El espectador 1 no será quien realmente controle el helicóptero, en realidad lo controlara el asistente del mago tras bambalinas y será este quien se encargara de hacerle creer al espectador que está moviendo el helicóptero pero en el momento adecuado le desobedecerá para crear situaciones humorísticas como el golpear al mago o no querer despegar etc, cuando finalmente parece que el espectador 1 ya aprendió a controlar el helicóptero, este se dirige perfectamente al lienzo y tropieza con el haciéndolo caer de manera que todas las

cartas caen al piso pero una queda pegada en el lienzo, esta se voltea y se comprueba que es exactamente la carta escogida, también si se quiere se puede tomar directamente con el helicóptero la carta escogida pero me parece más interesante y jocosa la primera revelación.

- Juego salón, El pañuelo mago:

El mago tiene una seda que dice que tiene vida, hace los clásicos pases para demostrar que se mueve a su voluntad y dice que también puede adivinar cartas, un espectador escoge una carta, la pierde en la baraja y todo se pone dentro de una cesta, el mago lanza el pañuelo dentro de la cesta y este sale un par de veces sin haber logrado encontrar la carta, el mago extrañado abre el pañuelo y la carta escogida aparece dibujada en el mismo (se puede usar el pañuelo de juego la carta en la seda), también podría en lugar de cartas normales usar cartas de colores y cuando el pañuelo salga sea del color escogido por el espectador. Para terminar el mago hace el clásico dancing silk con el pañuelo.

- Cuento de Disney, cartomagia:

Hace algún tiempo estuve en un lugar con temática de cuentos de princesas de Disney y la música, el cuento y todo el ambiente me pareció muy mágico, por eso pensé que sería buena idea recrear algún cuento de Disney (pensé en la cenicienta por la cantidad de personajes) a través de la baraja al mejor estilo de Sam The Bellhop de Bill Mallone (o también conocido como el cuento de Pedro), la diferencia con los clásicos además de la historia sería que fuera posible combinar partes de la historia con elementos reales, por ejemplo poder sacar de una carta una zapatilla diminuta que sería la que cenicienta perdió o que ella se cambiara de traje a un vestido plateado usando una carta flap y tal vez lanzándole papel metalizado para simular los polvitos del hada etc.

- Magia a Dúo:

Se abre el telón y los dos magos están aburridos llenando crucigramas, hacen un par de chistes usando algunas técnicas de juegos de palabras (explicadas en estas notas en la sección de técnicas de comedia) hasta que el mago 1 se da cuenta que el público ya está esperando que empiecen el acto y decide ponerse a trabajar, le pide a un espectador que escoja una palabra (la cual será forzada) la cual intentara adivinar haciéndole preguntas muy generales, continuamente el mago 2 se acerca al mago 1 a preguntarle palabras o soluciones para el crucigrama (running gag) incluso algunas de las palabras que el espectador o el mago 1 dicen involuntariamente en medio de su dialogo le sirven al mago2 para su crucigrama, finalmente el mago 1 no logra adivinar la palabra del espectador y el mago 2 necesita una última palabra para completar su crucigrama (en este momento ya habrá desdoblado todo el periódico) cuando el espectador dice la palabra escogida, el mago 2 se pone muy contento porque

casualmente también resulta ser la palabra que hacía falta para su crucigrama, voltea el periódico desdoblado y escrita en toda la hoja esta la palabra escogida por el espectador.

Para que no sea evidente el resultado final la palabra escogida deberá ser una palabra homófona u homógrafa, el primer tipo de palabras se pronuncian igual pero se escriben de un modo diferente y tienen significados distintos, y las segundas difieren también en su significado pero su escritura es idéntica.

PARTE 3: LA COMEDIA EN EL ACTO MÁGICO (conceptos basados en las ideas de Joel Sánchez)

1. Que Significa Hacer Comedia

Lo cómico, la risa, parte siempre del hombre, es decir que no existe comedia fuera de lo humano, si observamos una montaña, el mar, un animal o un objeto, podremos pensar que es bonito, feo, sucio, sublime, indiferente, triste pero jamás podremos pensar que es gracioso, excepto si le damos un atributo humano, ósea que no nos reiremos de una hoja de papel como tal sino de la forma en que una persona la dejó o lo que está haciendo con ella, nos reiremos de un animal cuando este adopte una característica del hombre o nos reiremos de las nubes si forman alguna figura que nos es conocida (Basado en “La Risa – Henri Bergson”).

La risa viene implícita en nosotros, nadie nos enseña a reír, esta es una expresión básica del ser humano que se va desarrollando con las experiencias y contextos de nuestra vida pero que aun así es inherente al hombre y esta es la razón por la que alguien de una cultura diferente puede generarnos risas y ninguno de los dos va a dudar que es risa lo que estamos sintiendo, no hay oportunidad de que la confundamos con tristeza, miedo o cualquier otra emoción.

Al contrario de lo que se podría creer, hacer comedia no significa hacer bromas o contar chistes, el concepto de hacer comedia va mucho más allá de escuchar carcajadas por parte del público, esto quiere decir que aunque seamos capaces de generar risas en un público no necesariamente estamos haciendo comedia.

Al igual que en la magia, la comedia tiene una historia y un desarrollo a través del tiempo, tiene técnicas, géneros, subgéneros, reglas, referentes y bases y aunque en el escenario parezca simplemente alguien hablando o moviéndose, detrás de ese acto o rutina hay un trabajo que parte de un conocimiento consciente o inconsciente de los aspectos mencionados anteriormente.

Por supuesto el fin último de la comedia es generar risas para ver caras sonrientes de personas que han disfrutado y han cambiado su humor para quedar contentos (o más contentos de lo que llegaron) después de verte o escucharte, sin embargo la forma en que llegamos a ese fin y lo que le dejamos finalmente al público es lo que diferencia a una persona que hace comedia de las que simplemente hacen reír.

Personalmente pienso que no todas las personas son graciosas, pero también pienso que todas las personas podemos hacer reír, dado que lo cómico viene de lo humano, consciente o inconscientemente sabemos cómo funciona la risa, lo único que requerimos son las herramientas para generar esa emoción en las demás personas, estas herramientas son un conjunto de técnicas (algunas de las cuales explico en estas notas) que cualquier persona puede aplicar y que le ayudaran a direccionar su pensamiento para crear rutinas, actos y artículos que las personas puedan considerar graciosas, esto no quiere decir que la personalidad, ingenio y carisma del actor (Según Stanislavski Actor es

quien realiza la acción) no tengan nada que ver al momento de hacer reír, por supuesto que sí, sin embargo sino poseemos algunas de estas cualidades no significa que no podamos generar al menos un par de buenas carcajadas.

A pesar de que las personas crean que lo que les causa risa es el humor o los chistes, la verdad es que el 90% de las veces que ríen no lo hacen por ninguna de estas dos cosas, nos reímos porque vemos o escuchamos algo que estimula nuestras ideas y en un momento se genera un cruce entre las mismas que terminan tocando los aspectos que cada quien considera graciosos y estallamos en carcajadas, por eso es diferente lo que nos hace reír a cada uno de nosotros (a pesar de que muchas veces sean aspectos comunes para todos) y por eso podemos reír de cosas tan diferentes como cuando vemos a alguien caer, cuando nos sentimos avergonzarnos por alguna situación o incluso cuando recordamos algo que nos sucedió. Según esto, hacer comedia significa utilizar las herramientas técnicas y nuestra propia personalidad para generar cruces y asociaciones de ideas que se combinan en la mente de cada espectador para tocar los puntos que finalmente producen la risa.

A continuación relaciono algunas de las acciones, temáticas y/o situaciones que nos producen risa

- **Cuando vemos que algo “malo” e inesperado le sucede a alguien:** la risa relacionada a los bloopers
- **Cuando nos sentimos identificados con alguna acción, frase o situación:** generalmente nos reímos al contar anécdotas, recordar momentos o situaciones de nuestro pasado o incluso de nuestro presente y de las cosas que hacemos ya que cuando alguien las menciona nos creemos “descubiertos” y esto nos produce risa. Los comediantes de Stand Up Comedy frecuentemente generan risas al hacer que las personas se sientan identificadas con lo que están narrando, ya sea las relaciones de pareja, actitudes o frases de nuestras mamás, nuestras reacciones frente a algo en particular etc.
- **Juegos de palabras:** Los juegos de palabras siempre causan risa debido al ingenio con que se conciben, cambiar el significado a una palabra, confundirla con otra, jugar con los acentos, combinar palabras, todo esto cambia la estructura de lenguaje que tenemos en nuestra cabeza de manera que inevitablemente nuestras ideas se cruzan y pensamos ¿Cómo es posible que a este tipo se le ocurran esas cosas? Y finalmente reímos.
- **Sentirnos avergonzados:** cuando sentimos vergüenza nuestra reacción instintiva es reír, ya sea porque subimos a un escenario y no pudimos seguir las instrucciones del artista o nos vimos envueltos en una situación embarazosa, la defensa natural del cuerpo siempre es reír. Los clowns frecuentemente generan risas a través de hacer sentir vergüenza a los espectadores que los acompañan en sus números pero solo los verdaderos artistas saben manejar esta vergüenza para que sea buena y no moleste ni al público ni al espectador que está siendo voluntario en el escenario.

- **Gestos graciosos:** una persona que hace caras y muecas ridículas generalmente produce risa, sin embargo hay artistas (malos artistas) que se valen de esto como único recurso generando los famosos “robo aplausos” que son aquellos aplausos facilistas que el público dará siempre sin importar que el artista sea bueno o malo; utilizar solamente gestos y muecas graciosas para hacer reír al público lo cansa rápidamente y además refleja falta de creatividad y originalidad además de facilismo.
- **Que otras personas rían:** la risa se contagia, por eso los espectáculos de comedia buscan siempre lugares con mucha gente porque así es más fácil que la risa se contagie, difícilmente se logran carcajadas en un público de 5 personas, sino me creen pregúntense cuantas veces han visto alguien reír a carcajadas y terminan riéndose también sin saber por qué.
- **El absurdo y lo ilógico:** cuando vemos algo que rompe nuestros esquemas mentales nuestra reacción generalmente es la risa como una expresión de desconcierto, a veces mientras más absurdo e ilógico se vuelve lo que estamos viendo o escuchando nuestra risa va en aumento porque nuestras ideas se cruzan sin encontrar aun el momento humorístico y se crea en nuestras mentes una expectativa respecto a cómo va a terminar lo que está sucediendo y al finalizar el artista (s) nos da la última estocada la cual nos hace estallar en carcajadas. En algunas ocasiones la reacción ante un efecto de magia es la risa, esa risa de cuando vemos algo que no entendemos pero que sabemos que ocurrió y nuestra mente esta desestabilizada y confundida hasta que ese sentimiento se libera a través de la risa.
- **La sorpresa y lo inesperado:** algunas técnicas de comedia trabajan exclusivamente esta forma de generar risa ya que predisponen al espectador para un resultado el cual cambian a último momento haciendo que nuestros cerebros piensen “no me lo esperaba” y riarnos debido a la sorpresa que nos produjo el resultado final. El ejemplo más común son los chistes, cuando escuchamos un chiste dos veces generalmente la segunda vez ya no nos parecerá tan gracioso como la primera ya que sabemos cómo terminara y habrá perdido el factor sorpresa.
- **Intentar contener la risa o ver a alguien intentando contenerla:** esto no necesita explicación, a todos nos pasa, mientras más intentamos contenerla más rápido viene.
- **La torpeza:** ver a alguien realizar acciones de manera torpe nos produce risa porque generalmente sabemos que el resultado final será un desastre y en nuestras mentes nos anticipamos a eso que sabemos que terminara siendo gracioso.
- **Por complicidad:** cuando nos ponen en la situación de cómplices es frecuente que riarnos debido a que no estamos acostumbrados a interpretar este papel y porque de alguna manera tenemos una presión sobre nosotros ya que probablemente sabemos cuál será el resultado si nos descubren, esto debido en parte a que la risa es una reacción natural de nuestro cuerpo en momentos en los que nos sentimos nerviosos.

Como he mencionado anteriormente hay algunas manifestaciones de comedia (o géneros si lo prefieren) que intentan hacer comedia explotando las acciones o situaciones descritas en el punto anterior, a continuación listare algunas de las formas de comedia más conocidas y mencionare rápidamente en que consiste cada una.

- **Stand Up Comedy:** es una forma de comedia en la cual la principal regla es no intentar ser gracioso, el artista no busca de ninguna manera hacer reír ya que en su show únicamente intenta contar su forma de ver la vida y de percibir algunos aspectos de la misma, el público ríe porque generalmente se siente identificado con los temas, acciones o situaciones que el artista está narrando. En mi opinión esta forma de hacer comedia potencializa tu originalidad y creatividad ya que un Stand-Upero aprende a conectarse con sus pensamientos y opiniones y a observar la vida de una manera especial para poder escribir los libretos que son los que lleva al escenario a manera de monologo, si el proceso no se da de esta manera el Stand-Upero no podrá crear una rutina y mucho menos un show ya que si copia la rutina de alguno de sus colegas no sería atractivo en el mercado puesto que nadie quiere escuchar lo que otro ya conto.
- **Cuenta chistes:** los cuenta chistes poseen una habilidad especial para decir de memoria los chistes que han escuchado a lo largo de su vida y que consideran graciosos, al contrario de los artistas del Stand Up Comedy los cuenta chistes no escriben libretos, no crean nada ni dan su opinión sobre un tema en específico, en cambio tienen la capacidad de recordar y contar muchos chistes respecto a diferentes temas y además hacerlo de una manera jocosa que llama la atención del público y que ayuda a que el chiste sea gracioso
- **Imitación:** ¿recuerdan lo que mencione respecto a que reímos cuando nos sentimos identificados? Pues esta es la base de la comedia de los imitadores ya que generan las risas al recurrir a una referencia conocida por todos, esta referencia suele ser una figura famosa de la cual identificamos claramente sus características, los imitadores exageran dichas características para que en las mentes de los espectadores se genere la imagen de aquel personaje como una caricatura que podemos ver en vivo.
- **Humor político:** El humor político hace referencia a la comedia que se genera respecto a la situación política y social de un país(es) y a sus gobernantes, muestra nuestras realidades de manera jocosa para que el mensaje sea más fácil de entender por las personas y al mismo tiempo ponen una posición. Daniel Samper Ospina dice que el humor político es un arma contra la impotencia y que es una manera de digerir la realidad, así mismo Jaime Garzón lo planteaba como un mecanismo para reírnos de nuestras propias desgracias.
- **Clown:** el clown utiliza un humor hacia el mismo, jamás ofende o insulta al público, su comedia siempre es hacia su propia persona y hacia la situación que se desarrolla en cada momento, de alguna manera es un personaje ingenuo e inocente que busca la aceptación en la sociedad, su principal herramienta es el cuerpo, ya que usualmente no gesticula más que sonidos en lugar de palabras, de

manera que su comedia se basa en situaciones y acciones que pueda representar con su cuerpo y los objetos que tenga a la mano.

- **Comedia Musical:** este género se refiere a la comedia que se hace utilizando como base la música (en ocasiones también el baile), es decir cambiando la letra de las canciones, representándolas con un sketch cómico o creando puestas en escena las cuales son potencializadas humorísticamente con el uso de la música y/o los instrumentos musicales. Les Luthiers son a mi criterio los mejores exponentes de esta forma de hacer humor ya que combinan todos los aspectos mencionados anteriormente y además le han añadido la creación de nuevos instrumentos musicales que son usados magistralmente en cada uno de sus espectáculos.
- **Magia cómica:** la magia cómica en realidad podría definirse como la utilización de la comedia para potencializar un efecto mágico ya que al final a pesar de las risas el público debe recordar mucho más el efecto mágico que acaba de ocurrir, esto quiere decir que el acto debe estar envuelto en un contexto gracioso y el efecto de magia es el que debe generar las risas. El concepto de mago cómico no debe confundirse con el de un mago que hace chistes y bromas durante su espectáculo ya que son cosas muy diferentes.

Muchos artistas utilizan inconscientemente (pero con éxito) la comedia en sus espectáculos y a pesar no ser conscientes de toda la teoría que rodea la comedia, desde el género que utilizan hasta las técnicas y los aspectos que tocan para hacer reír ellos saben cómo aplicar toda esta teoría para que genere risas de una manera sana e inteligente, sin embargo me preocupan aquellos “artistas” que son facilistas y mediocres y creen que hacer comedia es hacer caras, morisquetas y gestos ridículos hasta que el público ría o peor aún, que insultan o dicen groserías en el escenario lo cual refuerza la idea que tienen muchas personas de que el arte no es una profesión sino un oficio que puede hacer cualquiera, cualquiera que no haya tenido una mejor opción en la vida. A continuación listare una serie de temas y acciones que son el recurso principal de estos “artistas” y que no son más que una apología a la mediocridad, la incultura, el morbo y el facilismo y por tanto **NO** constituyen la esencia de lo que significa hacer comedia.

- Hacer referencias sexuales
- Hacer referencias escatológicas (orines, heces fecales, gases, regurgitación etc)
- Hablar con groserías
- Insultar o hacer bullying a una persona o grupo de personas
- Hacer caras y poses ridículas
- Ridiculizar a alguien en el escenario o entre el público

Si bien es cierto que algunas de estas acciones son utilizadas por verdaderos artistas de la comedia, estas no son la base de la risa, son simplemente un remate o un complemento a la temática que se desarrolla y de la cual se generan realmente las risas de los espectadores, existe una gran diferencia entre la risa que hiere de alguna manera y la risa que nos hace sentir bien a todos.

La risa genera una conexión muy profunda con las personas, sean espectadores o sea la gente que te rodea, esta tiene el poder de subir el ánimo y mejorar las relaciones entre nosotros, inconscientemente tanto hombres como mujeres ponen el sentido del humor por encima del físico, la educación o cualquier otro aspecto a la hora de relacionarse con los demás, la comedia es una necesidad del hombre y por ello quienes se encargan de performarla deben ser responsables para darles a las personas esa “cura” que buscan y dárseles de la mejor manera, sin que los ofenda ni los insulte, sin que sea facilista y que en realidad los repare y les quite el estrés y las preocupaciones de las que están buscando liberarse.

2. Lugar De La Comedia En El Acto Mágico

El mayor enemigo de la risa es la emoción, por ello el factor que la produce debe ser mucho más grande que cualquier otra emoción que sintamos en ese momento ya sea tristeza, miedo, asombro, ternura entre otras; teniendo en cuenta esta premisa, el lugar lógico de la comedia en el acto mágico es aquel en el que no la haga competir con el asombro ni tampoco que lo minimice.

Es común ver en estos tiempos a muchos magos que matan un efecto de magia por utilizar un gag en un momento inadecuado especialmente justo antes de que el efecto produzca el asombro en los espectadores, un ejemplo común es el del mago que hace un gag e inmediatamente después revela la carta elegida, esto produce en el espectador un momento de desconcentración (mientras ríe) para encontrarse después con que el efecto ya ha pasado y la emoción que siente al ver su carta revelada no tiene tanta fuerza (si es que logra emocionarse). Otro ejemplo común de la mala utilización de la comedia en el acto mágico es el del mago que realiza un efecto de magia increíble dejando a los espectadores con una sensación de asombro y de haber visto algo sublime y posteriormente realiza un gag del tipo “por eso mi mujer me echo de la casa”, esto más allá de ser gracioso lo que produce en el público es que se borre esa sensación de asombro que se había dejado antes, esta situación frecuentemente también se genera con los malos presentadores de espectáculos de magia ya que algunas veces realizan comentarios que le restan seriedad o importancia al acto mágico. Los anteriores ejemplos pueden utilizarse a favor de la magia si en lugar de generar asombro buscamos generar un momento de distracción en el público, es decir utilizar la comedia para crear una misdirección para cubrir algún movimiento tramposo o alguna otra acción.

Otro espacio de la comedia en el acto mágico es utilizarla como una finta para posteriormente realizar un movimiento el cual esconde realmente la trampa como en el caso de algunas versiones del invisible palm, el pousha da pousha de Pepe Carroll o en la versión de 6 monedas a través de la mesa de Juan Tamariz original de Slydini, también se puede usar la comedia enmarcando una falsa pista, esto hace más entretenida una rutina y además potencia el efecto mágico ya que le da a los espectadores una posible explicación del método y termina demostrándoles que no hay solución posible y que la única explicación es la magia, tal es el caso de la bolsa y el huevo y el Hippity Hop.

Por otro lado en espectáculos tanto de magia de salón como de close up (especialmente en restaurantes) la mejor forma de lograr la aceptación del público y generar empatía con ellos es la utilización de la comedia. En mi experiencia me he dado cuenta que al inicio de un espectáculo gran parte del público estará en guardia frente al mago especialmente sino saben que habrá un show de magia, ante esta situación inicial mi mejor herramienta es empezar el show con algo de comedia ya sea un gag mágico o un juego de magia cómica, esto me ayuda a romper el hielo con los espectadores y les hace entender que no soy una persona que los va a engañar sino alguien que los va a divertir con lo cual después del primer juego la actitud de los espectadores hacia a mi cambia y gradualmente me voy ganando su confianza y aceptación para posteriormente hacer juegos con más charla, más profundos y con más potencia mágica.

La utilización de la comedia en el acto mágico es indispensable para que un espectáculo sea atractivo para un público, nadie permanece asombrado o aplaudiendo todo el tiempo que dura un show, es imposible no reír al menos una vez durante todo este tiempo ya que la risa también es una forma de liberar la tensión y las emociones que se han estado cargando en el público durante el performance. Consciente o inconscientemente siempre incluimos comedia en nuestros espectáculos, sin embargo la única forma de lograr potencializarlos con ella es estructurándolos de manera que esta comedia funcione a favor del acto mágico y lo haga más divertido a los ojos de los espectadores.

3. Mecanismos Del Humor

Como en la ciencia y en la magia, la creación de comedia también tiene unas reglas, técnicas y formulas casi matemáticas para lograr el fin último que es conseguir un momento humorístico para los espectadores, digo que son formulas casi matemáticas porque aunque se apliquen de la manera correcta el humor y el arte requerirán siempre de la personalidad y de la energía del artista para poder generar emociones en el público, estas técnicas están enfocadas en buscar tocar los aspectos que mencione anteriormente como “acciones, temáticas y/o situaciones que nos producen risa”. Aunque hay muchas más técnicas de creación de comedia, he querido plasmar en estas notas las que a mi criterio tienen más cabida y relación con un acto mágico. Debo decir que las descripciones y ejemplos que daré a continuación están basados en mi experiencia, horas y horas de conversaciones con diferentes artistas, muchos libros leídos y principalmente en las ideas de un gran humorista y amigo llamado Joel Sánchez. También aclaro que cada mecanismo es por supuesto discutible y cuestionable ya que es solamente mi visión particular de cada uno. Por ultimo quisiera decir que el 90% de los ejemplos citados a continuación están en video en YouTube, de manera que aunque en el papel puedan no resultar tan graciosos o interesantes, estoy seguro que si se toman la molestia de consultar el video podrán descubrir mucho más de lo que he podido describir aquí. Sin más preámbulos aquí están las tan esperadas técnicas de comedia.

A. Call Back

El call back hace referencia a la mención de algo que se dijo o que ocurrió durante el performance, es decir, hacer que el público busque instintivamente un recuerdo que remate (o complete) de forma cómica la situación que se está desarrollando. Esta técnica de comedia es ideal para la improvisación ya que se puede recurrir a ella tanto en situaciones preparadas como en situaciones espontáneas dentro de un show.

Ejemplos en magia:

- Luis Otero, un maestro de la cartomagia venezolana, en su rutina de cartas al bolsillo cuando tiene a una espectadora en el escenario y antes de empezar la rutina, dice que le va a quitar los brasieres y después de hacer unos pases mágicos se los quita (supuestamente) por supuesto todo el mundo se ríe por que la única forma de comprobar que en realidad la chica no tiene brasieres es quitándose la blusa. Posteriormente Luis inicia la rutina y hay un punto en el que él debe meter la mano a su bolsillo para buscar la carta que ha viajado, con toda la emoción del caso dice que efectivamente ha encontrado algo pero en lugar de sacar la carta lo que saca son los brasieres que supuestamente le había quitado a la chica (por supuesto son unos brasieres cualquiera y exageradamente grandes) en ese momento el auditorio estalla en carcajadas. El call back se manifiesta con ese llamado al recuerdo de los brasieres quitados a la chica al comienzo.

Ejemplos en comedia:

- Un gran amigo comediante de la ciudad de Ibagué llamado Gustavo Pérez tiene una rutina de Stand Up Comedy sobre el típico paseo de olla en el cual siempre se usan tenedores de plástico para comer gallina y que siempre se les quiebran los dos dientes del medio (estoy seguro que les ha pasado), el público ríe al recordar las veces que les paso algo parecido y cuando Gustavo cambia a una rutina sobre Freddy Krueger (el famoso monstruo de las pesadillas) en un momento hace un call back con una comparación entre las garras de Freddy y el tenedor de plástico partido, el público estalla en carcajadas.
- En alguna ocasión me presentaba en Popayán realizando el acto del círculo que da la ilusión óptica de que la cabeza crece y se achica, mi argumento para el juego es que voy a intentar hipnotizar a la audiencia, termine mi show y el siguiente artista, un comediante de Bogotá llamado Sergio Leguizamón, utilizo cada que pudo mi círculo de hipnosis, continuamente durante su rutina hizo un call back hacia mi artilugio cuando el público no reía o cuando fingía estar en problemas, su argumento era algo así como “ahhh no se van a reír, pues miren fijamente el círculo...” y el público reía inevitablemente. Este es un muy buen ejemplo de un call back utilizando un episodio espontáneo del show, recurso muy común y muy bien utilizado generalmente por los comediantes quienes siempre están atentos a algún suceso al que puedan sacarle jugo durante el espectáculo.

B. Regla De Tres

La regla de tres es una poderosa técnica de comedia que funciona el 90% de las veces casi que sin mayor esfuerzo por parte del artista, consiste en repetir más de tres veces una misma frase o palabra, a la cuarta vez que se repite, dicha frase se vuelve graciosa y el público reirá cada vez que se repita. La frase o palabra deberá decirse siempre exactamente igual.

Ejemplos en magia:

- Es muy común en juegos de magia de salón que el mago entregue una predicción a un espectador y cada vez que él diga su nombre, este deberá gritar ¡yo tengo la predicción!, esto no es muy gracioso pero después de decirlo más de tres veces siempre se volverá gracioso para el público.
- Rutina del mago Ucraniano Voronin cuando antes de cada efecto muestra la medalla que se ganó por ser el mejor mago.

Ejemplos en comedia:

- Un maestro de la cuentería y la comedia colombiana llamado Gonzalo Valderrama narra una historia de un pollito que quiere saber quién es el animal más fuerte por lo cual le pregunta al conejo y este le dice que hay otro que es más fuerte, la misma historia se repite con varios animales, de manera que el pollito va por toda la selva preguntándole a todos de la misma forma ¿oiga es verdad que usted es el Animal más fuerte?, lo hace no menos de 10 o 12 veces y después de la tercera vez el público siempre ríe cuando el pollito hace la pregunta.
- Recuerdan el poema del chavo del ocho que decía: vuelve el perro arrepentido..... creo que es un muy buen ejemplo de la utilización de la regla de tres ya que todo el sketch se basa en este mecanismo de humor.

C. Chiste Por Repetición (Running Gag)

El running gag es una de las técnicas de comedia más conocidas y usadas por todo tipo de artistas, tiene gran relación con la regla de tres y generalmente la utilizamos sin darnos cuenta. Cuando se entiende la estructura del running gag y se crean chistes (gags, chascarrillos, tiros o como quieran llamarlo) utilizando esta técnica, se pueden realizar combinaciones casi infalibles con otras técnicas como la bola de nieve o el chiste por referencia. El running gag consiste en realizar continuamente un mismo "chiste" o acción graciosa durante una rutina, sesión o incluso un show completo, va más allá que el call back y que la regla de tres porque estos generalmente tienen una cantidad limitada de repeticiones en cambio el running gag puede estirarse y contraerse como si fuera un chicle. El running gag es gracioso porque tiene un sentido y un contexto dentro de la rutina y por qué además se repite, siendo precisamente la repetición del mismo lo que lo hace gracioso y con cada repetición se vuelve más cómico para los espectadores.

Ejemplos en magia:

- Henry Evans el mago argentino campeón mundial de magia con cartas, durante sus shows todo el tiempo tiene un running gag haciendo referencia a que es argentino diciendo cosas como: ¿será que soy capaz de encontrar tu carta? Claro que sí, soy argentino o tu dinero está seguro conmigo, puedes confiar en mi soy argentino.
- Muchos magos hacen un running gag en juegos donde han desaparecido el billete de un espectador, mencionando varias veces durante la rutina que el billete ya no va a aparecer más o que el espectador pago muy caro por el show etc, también se aplica con celulares, relojes, anillos y objetos similares.
- La rutina de las bolas y la taza del francés Yann Frisch Campeón Mundial de magia es un running gag continuo por la repetida aparición de la bola que él está tratando botar.
- En una ocasión vi una rutina muy cómica donde al mago siempre se le desarma la mesa incluso cuando no tiene nada encima (si alguien sabe el nombre de la rutina o del mago me encantaría saberlo)
- Hay algunos magos que “cuando cometen errores” en la rutina hacen algún movimiento extraño o dicen alguna frase o bailan de forma nerviosa lo cual le deja claro al público que cometieron un error, acción que se repite a propósito durante el show convirtiéndose en un poderoso running gag, el mejor ejemplo es el mago estadounidense Mac King con su capa amarilla la cual se pone siempre que “tiene dificultades” durante el show.
- Pepe Carroll cuando le saca cartas de la manga a un espectador y le dice vayaaaaa nochesitaaaaa y posteriormente durante el show le repite la misma frase a la misma persona o a diferentes personas en diferentes situaciones.
- En mi rutina de la bolsa y el huevo le pregunto al espectador si le gustan los huevos y de qué tipo y posteriormente en el desarrollo del juego menciono varias veces que al espectador le gustan los huevos de algún tipo (dejando que el público le ponga el doble sentido) para que al final aparezca un huevo que espero sea del tipo que a él le gustan.
- Algunos magos u otros artistas utilizan un asistente con algún vestuario o característica graciosa que entra varias veces a escena durante el show y que con solo verlo el público ríe o entiende que es lo que va a pasar a continuación, Mago Migue por ejemplo utiliza un asistente que cada que aparece en escena lo llama por un nombre de mujer diferente.
- Fred Kaps en su rutina de la Homing Card con la carta que él pone sobre la mesa y siempre vuelve a su mano.
- En la rutina del borracho del genial dúo Argentino Uno y Medio, Quique Marduk lee las instrucciones para realizar un juego con una botella de Whisky y un vaso, debido a múltiples inconvenientes siempre deben empezar de nuevo el juego para lo cual Rey Ben debe vaciar el vaso sin encontrar otra forma de hacerlo más que bebiéndose el Whisky que tiene adentro, razón por la cual se empieza a emborrachar terminando totalmente ebrio. El running gag aquí se manifiesta cada vez que deben empezar el

juego ya que el público sabe que Rey Ben deberá beber nuevamente el Whisky y que en algún momento se va a emborrachar.

Ejemplos en comedia:

- Southpark cuando en cada capítulo matan a Kenny y alguno de los amigos dice “Oh dios mío han matado a Kenny”
- El comediante colombiano Ibrahim Salem en sus rutinas constantemente muestra una bomba pegada a su pecho y hace referencia a que es árabe y se va a inmolar ya sea porque el público no se ríe o por que el tema que está tratando lo enoja y le dan ganas de usarla etc.
- Godines de el chavo del ocho en la escuela siempre que el profesor Jirafales los pone a hacer algo le responde diciéndole “pero porque si aún no ha empezado la clase”
- El comediante colombiano Freddy Beltrán con su famosa frase “calle la jeta”
- Les Luthiers en su sketch de “Ester Piscore” utilizan un running gag con un mesero que nada tiene que ver con el tema que tratan pero siempre aparece cuando los personajes dan una palmada o silban o hacen involuntariamente alguno de los gestos que usualmente utilizamos para llamar a un mesero, esta situación se repite varias veces y el público siempre ríe por lo absurdo de la misma y por qué el mesero a su vez siempre que aparece hace algún chiste a los personajes y nunca les lleva ningún tipo de comida ni bebida.

D. La Bola De Nieve

La bola de nieve es uno de los mecanismos más difíciles de aplicar pero con mayor impacto en el público ya que puede generar muchas emociones diferentes a la risa. Piensen en esta técnica como una pequeña bola de nieve que va rodando por una montaña, esta pequeña bola va creciendo a medida que va rodando y al final se convierte en una bola gigante que se estrella contra una casa y genera un desastre. Este mecanismo consiste en la preparación del público durante un periodo de tiempo para un remate final que hace que todos los acontecimientos previos tengan sentido. En el espectáculo o en la rutina la bola de nieve se aplica dejando pequeñas pistas, señas o muestras (no necesariamente conectadas lógicamente) para que cuando llegue el gran final todo se conecte y tenga sentido para el público lo cual causara inevitablemente la risa. El éxito de esta técnica se basa en que los espectadores jamás sospechen el resultado final y se sorprendan con el desenlace del performance, razón por la cual se puede aplicar tanto a un acto mágico como a cualquier acto que requiera generar una emoción específica ya sea nostalgia, ternura, miedo, intriga, alegría etc. Chespirito es un maestro de la utilización de bolas de nieve, especialmente en los sketches de Los Caquitos en el hotel, Don Calavera y el ciudadano Gómez.

Ejemplos en magia:

- David Jaimes, un gran amigo cartomago ya fallecido de la ciudad de Cali, creo una hermosa rutina de cartas con la que siempre gano en las competencias, esta

trataba sobre los juegos de cartas que realizaba “Gerardo Arturo” (la persona que le enseñó sus primeros trucos de magia), David hábilmente durante toda la rutina iba transmitiéndole al público la admiración y aprecio que sentía por Gerardo Arturo para terminar al final con un hermoso poema donde los espectadores descubrían que este personaje había muerto, en ese momento todo el público quedaba conmovido y estallaba en aplausos.

- En mi rutina del french kiss digo todo el tiempo que el juego se llama “las cartas nunca se tocan” y que tiene otro nombre pero que a mí me gusta llamarlo así, lo digo muchas veces acercándome cada vez más a la espectadora y recalando que el juego tiene otro nombre, cuando ya tengo las manos en la cintura de la chica digo que el otro nombre del juego es el french kiss o beso francés, eso hace que el público estalle en risas y la chica confirme que efectivamente voy a besarla como se lo temía.
- El clásico Soda y Scotch en la versión llamada “El Deja Vu y el Vu Jade” del polifacético Luis Piedrahita es otro gran ejemplo de running gag.
- El Coreano Hun Lee en su rutina de magia general ganadora del 3er premio en la FISM aplica una interesante bola de nieve, esta empieza cometiendo un error que consiste en dejar caer la baraja al piso y continua minutos después fingiendo tropezar con la mesa que utiliza para descargar los objetos, con cada uno de estos errores el público sufre por que siente que el acto está fallando (se dejan pistas y señas haciendo crecer la bola de nieve), sin embargo Hun Lee remata el acto haciéndolo al revés, es decir como si fuera un video puesto en reversa, empezando desde el momento en que tropieza con la mesa y finalizando con el efecto con el que entra a escena.
- Es común en muchas rutinas de billetes, celulares, relojes o demás objetos de valor prestados por los espectadores, aplicar una bola de nieve al momento de la reaparición del objeto, la técnica empieza con la desaparición del objeto, continua con fortalecer en los espectadores la idea de que el objeto no volverá (incluso haciendo creer que aparece en algún lugar comprobando que no es verdad) y termina con la reaparición del mismo en algún lugar imposible, ya sea algo que ha estado siempre a la vista de los espectadores o en sus propias manos etc. La bola de nieve va creciendo con cada gag o referencia al objeto desaparecido para finalizar apareciendo en el lugar menos imaginado.
- La famosa predicción imposible en la versión de Luis Piedrahita y Derek Del Gaudio en el programa español “El Hormiguero” es un perfecto ejemplo de bola de nieve. El juego original consiste en escribir en un papel 4 predicciones respecto a una baraja de cartas que posteriormente es mezclada por el espectador, las predicciones se refieren a cuantas cartas quedaran cara arriba y cuantas cara abajo, cuantas serán rojas y cuantas negras, cuantas son pares o impares, cuantas figuras y números etc. En la versión de Piedrahita y Del Gaudio, Derek dice en un mal español cada predicción en cada programa, a todo el mundo le hace gracia ver a Derek intentando hablar español y nadie entiende por qué dice cosas tan extrañas, sin embargo en el último programa el público entiende que cada una de las frases dichas eran en realidad las predicciones para el juego final, las cuales por

supuesto coinciden totalmente. Esta bola de nieve es una de las que más me ha llamado la atención debido a que se desarrolló durante mucho tiempo y termina con un final totalmente asombroso e inesperado para el público.

Ejemplos en comedia:

- En comedia uno de los mejores y más claros ejemplos de bola de nieve son los chistes de “primera escena... segunda escena...” durante cada escena se deja una pista que nadie entiende y al final cuando se revela el nombre de la película vienen las risas del público que ha conectado lógicamente lo mencionado en cada una de ellas.

Primera escena: Aparece un señor con un cubito de caldo maggi.

Segunda escena: El mismo señor con una bolsa de azafrán.

Tercera Escena: El mismo señor con frasco de pimienta.

Nombre de la película: El señor de los Aliños

- Hay un cuento clásico en la oralidad payanesa (es decir de Popayán, la ciudad donde nació) popularizado por un gran amigo cuentero llamado Javier Muñoz, en donde un hombre intenta deshacerse en repetidas ocasiones de un marranito quien de alguna forma siempre logra volver a la casa y aparece diciendo “cachi me pieldo”, Javier termina el cuento haciendo ver al público que efectivamente el marranito desapareció y nadie volvió a saber de él, luego de narrar uno o dos cuentos más Javier narra la historia del concierto de Michael Jackson en Popayán con todos los detalles absurdos que esta pueda tener para que finalmente al momento en que Michael Jackson debe salir al escenario aparezca una figura pequeña y regordeta diciendo “cachi me pieldo”, es decir el marranito perdido dos cuentos antes. Este cuento funciona muy bien porque la bola de nieve toma mucho tiempo para su construcción y aunque el público puede quedar con la sensación de una historia inconclusa en el primer cuento, después de un rato (las dos historias posteriormente contadas) se habrá olvidado de esto, por tanto la bola de nieve se manifiesta con más fuerza causando inevitablemente una oleada de risas cuando el marranito aparece nuevamente y todo cobra sentido para el espectador.
- Camilo Sánchez un narrador antioqueño tiene un montaje llamado “superman tiene un condón en la lonchera” en él, Camilo intenta conquistar a una chica y le narra una historia dolorosa que cambio su vida, a los 9 años fue castigado severamente por sus profesores al hallarle un condón en la lonchera, condón que fue introducido allí por el malo del salón, un niño de apellido Gonzales. Camilo invita a salir a la chica repetidas veces y ella acepta debido a que la relación con Carlos su novio está pasando por un mal momento (el tipo la trata mal), finalmente cuando Camilo está a punto de tener sexo con la chica, ella lo rechaza y le confiesa que está embarazada de Carlos lo cual rompe su corazón. En ese momento Camilo reflexiona sobre la situación y el público se da cuenta que Carlos Gonzales por segunda vez le había cambiado la vida con un condón, la primera a los 9 años cuando se lo metió en la lonchera y la segunda ahora a los 30 años cuando no lo uso y dejó en embarazo a la chica que el (Camilo) amaba

desde el colegio. Durante todo el montaje Camilo cuenta la historia del condón en la lonchera y la historia de su vida actual de manera paralela sin una conexión aparente, al final la bola de nieve se manifiesta cuando explica que Carlos es Carlos Gonzales, el mismo niño que a los 9 años arruina su vida, con esto el público logra conectar las dos historias aparentemente distintas y se genera una mezcla entre risa y tristeza.

- Chespirito en el sketch titulado “la Chimoltrufia detenida en la comisaria” recrea una escena donde la Chimoltrufia está detenida en la cárcel debido a que golpeo al Chompiras por decirle un piropo, después de sus acostumbradas y divertidas discusiones el Chompiras termina confesando que si le dijo un piropo a la Chimoltrufia pero que solo repitió lo mismo que le había dicho minutos antes otro hombre en la calle ante lo cual todos se preguntan por qué al otro no lo golpeo, esto lo explica la Chimoltrufia diciendo que no golpeo al otro hombre porque este si estaba guapo. En este sketch todo el tiempo se manifiesta lo ofensivo que resultaba hacerle piropos a la Chimoltrufia y la brutalidad con la que reacciona ante esto, de manera que la bola de nieve genera la risa entre el público cuando al final este entiende que lo que ofendía al personaje no eran los piropos sino que quien los dijera fuera un hombre feo.
- Les Luthiers en cartas de color narran la historia de Yogurtu Mghe quien era integrante de una tribu africana y “tuvo que abandonar la aldea debido a la escasez de rinocerontes”, esta frase se repite durante todo el sketch hasta que al final el narrador le cuenta al público que Yogurtu era el amante de la esposa del jefe de la tribu y tuvo que huir cuando este regreso prematuramente de cacería..... debido a la escasez de rinocerontes.
- El genial comediante mexicano Eugenio Derbez con su película “No Se Aceptan Devoluciones”
- Chespirito en un sketch titulado “Los Lecheros” desarrolla una divertida situación en donde el chompiras y el botija han sido arrestados acusados por Doña Nachita de vender leche descompuesta, después de un sinfín de discusiones divertidas y pese a que al parecer los acusados son culpables, el licenciado Morales los deja en libertad, una vez que se han marchado de la comandancia el Sargento Refugio le pregunta al licenciado Morales por que los dejo libres, a lo cual este le responde que la esposa acababa de llamarlo para decirle que necesitaba que le llevaran la leche.

E. Bola de nieve combinada con running gag y regla de tres

Una regla de tres se puede convertir en una bola de nieve cuando esa frase que se ha repetido más de tres veces (y el público ya considera graciosa) remata el acto o show con una sorpresa que haga que para el público tenga sentido el haberla repetido tanto durante el performance. Un ejemplo muy claro es el sketch de Yogurtu Mghe de Les Luthiers mencionado anteriormente, la frase “tuvo que abandonar la aldea debido a la escasez de rinocerontes” que se repite durante todo el montaje (y que se ha vuelto graciosa durante el mismo) tiene sentido y genera una sorpresa al final que produce inevitablemente la risa de los espectadores.

Un running gag puede convertirse en bola de nieve de la misma forma que la regla de tres.

Ejemplos en Magia:

- La predicción imposible de Derek del Gaudio y Luis Piedrahita mencionada anteriormente ejemplifica perfectamente un running gag que se convierte en bola de nieve, en cada programa para el público es gracioso ver a Derek intentando hablar español y se ríen cada vez que lo hace, en el truco final todos esos momentos graciosos se vuelven parte del show y tienen un sentido en la mente de los espectadores quienes se dan cuenta que estos no tenían como objetivo solamente hacerlos reír sino mencionar las predicciones de dicho truco final.
- Imaginen por ejemplo un show de magia donde el mago esta en escena pero continuamente pasa un clown y lo interrumpe poniendo algún objeto en el piso uno encima del otro, esto puede ocurrir cada que el mago diga alguna palabra y se puede jugar con el público ya que este sabrá que cuando se pronuncie dicha palabra aparecerá el clown a interrumpir y eso es lo que menos quiere el mago. Al final del show el clown ha puesto tantos objetos uno encima del otro que se ha formado una escalera por la que sube un espectador y baja un cofre que ha estado todo el tiempo suspendido en el aire y dentro del cual se encuentra su celular, celular que el mago desapareció en algún momento del show. Ahora imaginen el mismo montaje pero en lugar de armar una escalera lo que el clown armo fue un muñeco tamaño real de Darth Vader por ejemplo; en su juego final el mago desaparece dentro de una caja y el muñeco de Darth Vader se empieza a mover, se quita la máscara y resulta ser el mago.

Ejemplos en comedia:

- La película Amelie de Jean-Pierre Jeune es un muy buen ejemplo de running gag que se convierte en bola de nieve.
- El colectivo Mamagallismo al 100%, un grupo de comedia de la ciudad de Popayán creo un montaje sobre covers de canciones a las que les cambiaban la letra, en este constantemente y durante todo el espectáculo aparecía en escena un hippie rasta evidentemente drogado quien tomaba el micrófono y con voz de estar en las nubes decía “uyyy increibleeeee” y se retiraba dejando al público riendo debido a lo absurdo del personaje y lo extraño de la situación porque el hippie no tenía nada que ver con el show ni con el tema ni con nada. A medida que avanzaba el espectáculo el público reía cada vez que aparecía el hippie incluso antes de que dijera “increíble”, al final, el hippie volvía a salir a escena y cuando tomaba el micrófono empezaba a cantar la famosa canción de Andrés Cabas “Increíble como siento el corazón cuando te pienso, increíble ver mis pies hundirse entre la arena...”, en ese momento el público estallaba en carcajadas. El running gag se manifiesta con la aparición y la frase del hippie durante todo el espectáculo y se convierte en una bola de nieve cuando el público entiende que lo que el personaje había estado intentando hacer todo el tiempo era cantar una canción.
- Chespirito en su sketch titulado “asaltando a la farmacia” plantea una escena donde El Chompiras, El botija y La Chimoltrufia entran a robar en una farmacia, durante el desarrollo del asalto El Chompiras enfermo de gripa estornuda en repetidas ocasiones causando la molestia y el temor de sus cómplices ya que el ruido puede alertar a la

policía sobre el delito que están cometiendo, con cada estornudo el público ríe debido a la situación y a las medidas que toma El Botija para controlar al Chompiras. Al final el trio de ladrones logra cometer el crimen y el público entiende que el objeto robado era un remedio para la gripa del Chompiras. El running gag del estornudo del Chompiras se convierte en una bola de nieve que además de risa causa ternura cuando el público entiende la verdadera razón de aquel arriesgado robo.

F. Chiste Por Referencia

Esta técnica de comedia hace alusión a la risa que se produce en el momento en que el público conecta la fuente de la referencia con lo que ocurrió o se dijo. Un chiste por referencia también se puede combinar con un running gag y una bola de nieve.

Ejemplos en magia:

- En la rutina del guardaespaldas del dúo argentino Uno & Medio, Rey Ben aparece como el jefe del dúo y presenta a Quique Marduk como su guardaespaldas, en ese momento se abre el telón y aparece Marduk con la vestimenta típica de un guardaespaldas mientras de fondo se escucha la famosa canción de la película del mismo nombre dirigida por Mick Jackson en 1992. Cuando el público ve a Marduk y escucha la canción de fondo inmediatamente entiende a que película están haciendo referencia (la fuente) y estalla en carcajadas. Al finalizar la rutina Uno & Medio hacen nuevamente el mismo chiste por referencia, esta vez vuelve a sonar la misma música de fondo y Marduk carga en sus brazos a Rey Ben simulando la famosa escena de la película “El Guardaespaldas” lo cual es muy claro también para la audiencia quienes vuelven a reír a carcajadas.
- Otro chiste por referencia muy famoso de Uno & Medio es el que hacen cuando se presentan al público en su rutina del borracho, dicho chiste lo transcribo a continuación.

-Rey Ben: Recién en bambalinas me dijeron que te estas dedicando a la música, pero si yo soy tu compañero de trabajo y nunca me habías dicho nada, ¿qué haces en la música?

-Quique Marduk: Toco el bajo (dice esto mientras toca el hombro de Rey Ben y dirige la atención del público hacia él)

Aquí el lenguaje corporal, la mirada y el tono de voz de Marduk juegan un papel importante en la eficacia del chiste ya que esto es lo que hace que el público entienda que se está refiriendo a que toca a Rey Ben quien es una persona de estatura baja, por su parte este último refuerza el chiste ofendiéndose y haciendo evidente que Marduk está hablando de él.

- En varias ocasiones vi al mago peruano George Iglesias realizar un juego en donde se cubría la cara con una tela negra mientras que un espectador sacaba de una bolsa un papel que tenía escrito el nombre de un personaje famoso, curiosamente el personaje

siempre era Barack Obama (guiño). George intentaba adivinar el personaje escogido pero se equivocaba, finalmente se rendía y al quitarse la tela de la cara resultaba que tenía puesta una máscara de Barack Obama, en ese momento se producía por un lado el asombro del público que no entendía como había hecho el mago para adivinar el personaje y por el otro la risa ya que nadie se imaginaba que George iba a tener una máscara puesta haciendo referencia al personaje en cuestión.

- En AbzurDuo, un dúo mágico-cómico del que fui parte hace mucho tiempo, realizábamos una divertida rutina de ruleta rusa la cual presentábamos a manera de concurso, la música y escenografía que usábamos era exactamente la misma del famoso programa “El precio es correcto” y cada vez que utilizábamos una frase, acción o escenografía que hacía referencia al programa el público reía.
- Una combinación interesante entre chiste por referencia, running gag y bola de nieve podría ser un acto en el que el mago suba al escenario a un espectador y le haga un par de bromas respecto a que se parece a Bob Marley siendo evidente que no se parece, el mago hace las bromas cuando el espectador está en el escenario e incluso cuando este se encuentra nuevamente en su asiento (running gag) por ultimo pide al espectador que vuelva al escenario y este trae en la cabeza unas rastas falsas con lo cual se crea al mismo tiempo una bola de nieve y un chiste por referencia y el público estalla en carcajadas.

Ejemplos en comedia:

- Uno de los mejores chistes por referencia que he visto ha venido del genial Joel Sánchez en su espectáculo de humor de pensamiento “Argentinos del Caribe”. En este show Joel lee una serie de referencias que han hecho algunos personajes sobre él, dos de ellas que siempre hacen estallar en carcajadas al público dicen lo siguiente:
-De mí, dijo Medea (la madre de Edipo rey de Sófocles): “si fuera mi hijo lo mataría”
-Dijo Edipo: “si fuera mi madre.....”
En este momento Joel sin terminar la frase se muerde el labio en actitud de deseo sexual con lo cual el público ríe a carcajadas porque entiende la referencia que hace Joel a la historia de Edipo quien tuvo sexo con su madre, es decir con su madre de Edipo, no con la de Joel.
- Muchos comediantes recurren a la famosa escena de Titanic donde Jack y Rose están en la punta del barco y Rose extiende sus brazos mientras Jack la sostiene por la cintura, así mismo lo hacen con otras escenas de películas famosas, bandas sonoras, personajes, libros entre otros, sin embargo no es necesario que sea una referencia con algo mundialmente conocido, puede ser también una referencia a algo que el público identifique inmediatamente durante el show ya sea porque paso espontáneamente o por que el artista lo marco a propósito, en este caso el chiste por referencia estaría muy relacionado con el call back.

G. Chiste Por Superación

Esta técnica consiste en realizar chistes consecutivos con un hilo conductor y lógico de manera que cada nuevo chiste sea más gracioso que el anterior. El comediante

colombiano Ricardo Quevedo usa muy bien esta técnica en sus rutinas de Stand Up, de igual manera clowns como Avner y Rob Torres.

Ejemplos en magia:

- El más claro ejemplo de chiste por superación en una rutina de magia es el clásico gag de los bananos, el cual relato a continuación.
Contexto: el mago pide un objeto de valor a un espectador, comúnmente un billete, lo hace desaparecer y le dice que va a aparecer dentro de un banano.
 - 1) El mago saca un banano y le pide al espectador que le quite la cascara y muerda la punta a ver si su billete aparece adentro, el espectador lo hace y no encuentra nada. Risas del público, en este momento el mago acaba de sentar la base de los chistes por superación que vienen a continuación
 - 2) El mago reflexiona respecto a la razón de no hallar el billete y se da cuenta que le entregó el banano al revés al espectador, de manera que este deberá morderlo por la otra punta. Este sería el primer chiste por superación, en principio es gracioso ver al espectador morder un poco de banano y posteriormente el público ríe por que el pobre tipo deberá comer más de la fruta empezando por la otra punta debido al error del mago.
 - 3) El espectador acaba de comer y el billete no aparece, el mago vuelve a reflexionar y se da cuenta que tenía dos bananos en la maleta y que entregó el banano equivocado, razón por la cual el espectador deberá comer nuevamente. Este sería el segundo chiste por superación ya que el público entiende que el espectador seguirá en esa situación incómoda de comer bananos si quiere recuperar su billete.
 - 4) El espectador acaba de comer el segundo banano y el billete no aparece, el mago vuelve a reflexionar y con una cara de vergüenza inocultable saca un racimo de bananos que tenía guardados. Generalmente en este punto no es necesario decir nada para que el público ría ya que cuando ven el racimo entienden lo que va a pasar y se imaginan al pobre espectador teniendo que comerse toda esa cantidad de bananos para poder encontrar su billete. Este sería el tercer y último chiste por superación con el cual se puede cerrar el gag y dejar al público riendo.
- En una oportunidad en Bogotá tuve el placer de ver en vivo a Hernán Maccagno, (un gran mago argentino) realizando una hermosa rutina con una sola moneda la cual empezaba con un chiste por superación que iba más o menos así:
 - ¿Qué es lo peor que te puede pasar? Que te deban dinero (aquí se establece la base de los chistes que vendrán a continuación)
 - Pero hay algo peor que eso, y es.... que te deba dinero un muerto (primer remate)
 - Pero aún hay algo peor que eso..... Que el muerto te pague (Segundo remate)Luego del chiste Hernán tomaba el concepto del dinero para hacer una genial rutina muy poética con una sola moneda.
- Una de las rutinas más increíbles que he visto en donde se utiliza el chiste por superación es la rutina de patentes del genial mago argentino Rey Ben. En esta rutina, Rey habla respecto a que las placas de los carros (patentes le dicen en argentina) le

hablan y le dicen cosas, aquí empieza a contar una historia utilizando placas de carros en la cual cada suceso es narrado a través de las 3 letras de dichas placas, por ejemplo, cuando menciona que lo que más le impacto de una chica fue el **PELO** muestra la placa **PLO 588** con lo cual el público ríe al ver el ingenio del mago para poner las palabra en la placa. El chiste por superación se da porque mientras la historia avanza las palabras que Rey Ben tiene que mostrar con las 3 letras son cada vez más complicadas, sin embargo Rey las muestra todas hasta alcanzar un gran clímax cuando la chica le pide que le explique con tres letras que es una orca y Rey le dice que es un **CETACEO** mostrando la placa **ZCO 301**, este es el top del ingenio ya que esta última placa supera todas las anteriores. La rutina dentro de sus chistes por superación tiene otros chistes por superación que preferiría que los vieras por ti mismo ya que perderían mucho si intentara describirlos.

- El gran mago argentino Radagast (uno de mis favoritos por cierto) en su famosa rutina de la sal inagotable realiza una interesante presentación al efecto con varios chistes por superación. En su rutina, Radagast dice que la producción le pidió que hiciera un acto musical pero que ha olvidado la música y empieza a explicar por qué se olvidó de la música, su explicación dice así:
 - Ayer tenía ganas de salir, llame a cuatro amigos y salimos....con ropa sin ropa un tema nuestro, en fin salimos... (mira al público en actitud nerviosa)
 - La verdad no eran amigos, eran cuatro tipos que se acercaron medio raros, yo estaba en un bar y me dijeron che vamos a dar una vuelta y salimos...(mira al público en actitud nerviosa y todos ríen)
 - Salí solo, esa es la verdad, mande mensajes desde el celular pero no me dio bola nadie y yo quería salir así que dije me la pongo y salgo solo y me fui solo (mira al público en actitud nerviosa y todos ríen)
 - Me quede en casa, esa es la verdad, anoche me quede en casa, me vi mi serie favorita y me acosté a dormir, así fue mi noche..... (todo el público ríe)

Radagast termina diciendo que con la noche que tuvo se le olvido la música así que la va a tararear para poder hacer el acto musical.

Ejemplos en comedia

- El mejor comediante que he visto en vivo se llama Mauricio Barbosa “El Vampy” y su opener para la mayoría de espectáculos es una serie de chistes por superación que hacen que el público este aplaudiendo y estallado de risa antes de que el “inicie” realmente el espectáculo. Dicho opener lo escribo a continuación como lo dice El Vampy literalmente.
 - Antes de arrancar, como para romper el miedo pre-escénico que llaman les voy a pedir el favor de que me regalen una fuerte concatenación de músculos digito dactilares de manera que eleven mi espíritu y ensanchen mi alma (el público queda en silencio por que no entendieron que es lo que el Vampy está pidiendo).
 - Bueno para la gente pobre que no haya entendido aplauden (risas del público).

- Si... es que no falta esa gente pobre pobre que coge esa crema dental y la aplana y la aplana para sacarle todo (risas del público).
- Y cuando ya está plana la cortan en dos (risas del público).
- Y con el mismo cepillo la raspan por dentro (risas del público).
- El pobre jura que el aluminio saca la caries (risas del público).
- ¿Cómo reconoces a un pobre? Es sencillo, todo pobre tiene una tía que envenena a la familia con productos de Yanbal, Ebel, Avon... (risas del público antes de que termine de nombrar marcas).
- Ni siquiera compran la loción, se untan de la revista (risas del público).

En este momento El Vampy pide el aplauso del público para empezar el show y por supuesto después de 7 remates del chiste se ha ganado a la audiencia y todos aplauden con todas sus fuerzas. Esta rutina la pueden ver en YouTube con el nombre de "MAMAGALLISMO AL 100% y aquí las tengo - Vampy 1"

- Casi todas las rutinas del comediante colombiano Ricardo Quevedo tienen chistes por superación con al menos dos o tres remates, en una ocasión viendo su show en vivo alcance a contar 12 remates del chiste. Uno de sus chistes por superación que más me gusta es en el que hace que el público levante la mano en repetidas ocasiones, a continuación lo describo más o menos como lo recuerdo.

-Ricardo le dice al público por ejemplo: Levanten la mano los que saben bailar salsa....Aja varios.

-Ahora levanten la mano los que les da envidia de los que acabaron de levantar la mano (risas primer remate).

-Ahora levanten la mano los que saben bailar al menos un ritmo... Aja varios

-Ahora levanten la mano los que no van a levantar la mano por nada del mundo (risas segundo remate).

Dependiendo del tema que trate y del público presente, Ricardo hace levantar la mano en repetidas ocasiones siendo la nueva premisa cada vez más graciosa que la anterior.

- El dúo cómico Miller and Mike realizan una divertida rutina donde Miller toca un ukulele mientras Mike debe comer un banano y cada que vez que uno toca el ukulele el otro debe comer un banano. Cada vez que Mike debe comer hay un chiste por superación ya que saca los bananos de sus bolsillos, sus medias y de otros lugares extraños y además se genera un juego con el público el cual siempre alienta a Miller para que toque nuevamente el ukulele y Mike deba seguir comiendo, la rutina avanza de esta manera hasta que Mike agota todos los bananos y en vista de que ya no puede seguir el juego se dispone a irse, sin embargo Miller lo hace entrar otra vez cuando empieza a sacar sus propios bananos, finalmente teniendo en cuenta que ya han sido comidos demasiados bananos el último es ofrecido a un espectador quien entra al juego alegremente.

- Una rutina clásica en los montajes de clown es aquella en donde el artista está ejecutando alguna acción y se golpea en el dedo, para aliviar el dolor del golpe y con la mayor ternura va donde una espectadora y hace que le dé un beso en el dedo, posteriormente se sube al escenario a seguir el show y esta vez se golpea una mejilla y nuevamente va donde la espectadora para que le dé el beso que alivia el golpe, por último el clown se sube otra vez al escenario a continuar con el show y esta vez se golpea los genitales o la cola y tan solo con dirigir su atención hacia la misma espectadora todo el público ríe ya que entiende que lo que vendrá a continuación es que el artista buscara su beso sanador una vez más. Esta rutina la he visto muchas veces en muchos clowns y se interpreta bien es muy efectiva, en algunas ocasiones hacen más chistes por superación golpeándose diferentes partes del cuerpo cada vez más comprometedoras o coqueteando más con la espectadora sanadora.

H. Interpretación Literal De Los Hechos

Esta técnica consiste en jugar con la interpretación que le da el público a las palabras que dice el artista o con el verdadero significado de las mismas. Este mecanismo de humor funciona siempre y cuando el público maneje un lenguaje común y no tenga oportunidad de dudar respecto al significado de las palabras, es decir que los gags de interpretación literal de los hechos pueden no funcionar si se cambia de público y/o de idioma. Esta técnica está bastante ligada con los juegos de palabras y común pasar de una a otra durante una rutina. Para aplicar la interpretación literal de los hechos es necesario recurrir a las palabras homófonas y homógrafas, las primeras se pronuncian igual pero se escriben de un modo diferente y tienen significados distintos, y las segundas difieren también en su significado pero la escritura es idéntica; también se puede recurrir a las jergas conocidas y al significado coloquial que le dan las personas a las palabras.

A continuación dejare una lista de palabras homófonas y homógrafas que ayudaran a la creación de gags basándose en la interpretación literal de los hechos.

Palabras homófonas:

barón (título para un Noble)
varón (Ser humano de sexo masculino)

bello (Que agrada a los sentidos)
vello (Pelo corto y suave que recubre algunas zonas del cuerpo humano)

agito (verbo agitar)
ajito (ajo pequeño)

arrollo (verbo arrollar)
arroyo (río pequeño)

bobina (Componente de un circuito eléctrico formado por un hilo conductor aislado y arrollado repetidamente, en forma variable según su uso)

bovina (perteneciente al toro o la vaca)

cabo (punta, grado militar)

cavo (verbo cavar)

callo (dureza, verbo callar)

cayo (isla)

calló (verbo callar)

cayó (verbo caer)

ceda (verbo ceder)

seda (tejido)

ciervo (animal salvaje)

siervo (esclavo)

cien (número)

sien (frente)

cocer (cocinar)

coser (verbo coser)

desmallar (quitar mallas)

desmayar (desvanecer)

errar (sinónimo de equivocarse)

herrar (poner herradura a una caballería)

graba (verbo grabar)

grava (carga, tributo, piedrecillas)

grabe (verbo grabar)

grave (de gravedad)

hojear (pasar las hojas)

ojear (escudriñar)

hora (unidad de tiempo)

ora (verbo orar)

libido (deseo carnal)

lívido (intensamente pálido y amoratado)

malla (red)
maya (antiguo pueblo indio)

masa (volumen)
maza (arma de guerra)

nabal (tierra de nabos)
naval (de naves)

sabía (que sabe)
savia (jugo de las plantas)

rebelar (sublevarse)
revelar (fotografías, descubrir)

sabía (que sabe mucho)
savia (líquido de las plantas)

vegete (verbo vegetar)
vejete (despectivo de viejo)

vidente (lo que ve)
bidente (dos dientes)
zueco (calzado de madera)
sueco (de Suecia)

Palabras Homógrafas:

Amo = se refiere al cuidador o dueño de un animal
Amo = es la acción de Amar en tiempo presente

Armar = Adquirir armamento
Armar = Ensamblar

Armando = Nombre de persona
Armando = Gerundio del verbo armar

Balde = Cubo de agua
Balde = “vano” o “en vano”

Bala = es un proyectil que sale disparado por un arma de fuego como la pistola
Bala = se refiere al presente del verbo balar y es un ruido que emiten las cabras

Barro = es un forúnculo de grasa que sale en la cara
Barro = es un tipo de arcilla que se utiliza para moldear piezas

Código = se refiere a un reglamento o ley escrita o hablada
Código = puede ser un signo convencional o contraseña secreta

Canal = puede hacer referencia a acueductos o ríos creados por el hombre
Canal = se puede referir al canal de la televisión

Corriente = se puede referir a la corriente eléctrica, electricidad o flujo eléctrico
Corriente = cuando algo es burdo y de poco valor. Puede hacer referencia a una persona.

Cola = se puede referir al rabo de animal
Cola = también se usa para denominar al pegamento para madera
Cola = se puede referir a la fila para comprar o entrar a algún sitio

Clavo = se usa para denominar al perno de metal que sirve para unir las cosas
Clavo = también usado para nombrar a la especia que usamos para cocinar

Coco = es el fruto que da el cocotero. Muy común en la playa.
Coco = es la criatura de mito popular que viene a comerte por las noches.

Coma = es un signo ortográfico que se usa para separar oraciones.
Coma = se refiere al estado vegetativo de un enfermo que está fuera sí.
Coma = también es una conjugación del verbo comer.

Cerca = puede referirse a la proximidad con algo físico o en el tiempo.
Cerca = es un tipo de división o barda que se usa para delimitar propiedades o no permitir la salida de animales.

Chile = es un país de Sudamérica localizado a un costado de Brasil y Argentina.
Chile = también es un fruto picante que se come en muchas partes del mundo.

Don = es cuando una persona tiene una facilidad para cierta actividad.
Don = se refiere a un título que enaltece a las personas.

Diestro = una persona que usa la mano derecha
Diestro = se refiere a una persona habilidosa o con mucha capacidad sobre algo en específico

Franco = es el término utilizado para denominar a una persona originaria de Francia.
Franco = cuando una persona habla derecho y sin rodeos

Gato = es un animal doméstico del ramo de los felinos
Gato = es un aparato utilizado para levantar los coches y cambiarles las llantas.

Granada = se refiere al fruto utilizado en la elaboración de los chiles en nogada.
Granada = se refiere a un arma explosiva
Granada = es una ciudad de España la cual es inspiración de canciones.

Imán = se le llama así al líder religioso de una secta
Imán = es una piedra magnética que atrae a los metales

Morada = es una casa donde viven las personas
Morada = se refiere a algo que está pintado de color morado

Metro = es una medida de distancia común en el mundo.
Metro = también refiere al transporte urbano que va por debajo de la tierra.

Nada = puede hacer referencia a la inexistencia de cualquier cosa
Nada = del verbo nadar que significa desplazarse en el agua

Pasta = comida típica en Italia
Pasta = referente a las cubiertas de los libros

Pegar = es un verbo que denota la acción de adherir algo con pegamento.
Pegar = se refiere a la acción de golpear algo o a alguien

Pico = es la herramienta que se utiliza para hacer agujeros en el suelo
Pico = se refiere a la boca de los pájaros

Platón = es el nombre del filósofo más famoso de la historia
Platón = se refiere a un plato de grandes dimensiones

Pila = es un depósito de agua donde se bautiza a los niños.
Pila = es una batería eléctrica que da corriente eléctrica.

Rosa = es una planta muy común en regalos
Rosa = es un color muy femenino
Rosa = es un nombre de mujer
Rosa = es una conjugación del verbo rozar.

Vela = es la tela que cuelga del mástil y sirve para impulsar barcos
Vela = es una pieza de cera con hipo para iluminar

Ejemplos en magia:

- En mi rutina de cartas siamesas llamada “Magnetismo Cartocaligrafico” le explico al público el “fenómeno” físico que lleva el mismo nombre, el cual se produce cuando una carta se firma por el dorso y otra se firma por la cara. El fenómeno del “Magnetismo Cartocaligrafico” consiste en que la carta con la firma en el dorso atrae a la carta con la firma en la cara, incluso les digo a los espectadores que no hay necesidad de explicar demasiado por qué el término “Magnetismo Cartocaligrafico” se entiende y se explica por sí solo, **Magnetismo** por que se atrae, **Carto** por que se utilizan cartas y **Caligráfico** porque.... aquí dejo que el público me responda y 10 de 10 veces me dicen “por las firmas y la caligrafía”, en ese momento respondo “no no no, porque soy de **Cali**, pero me gusta tu lógica”
- En AbzurDuo en la rutina de la ruleta rusa tipo programa de concurso, el premio que el espectador ganaba era una espectacular secadora de ropa la cual teníamos en su respectiva caja de 1 metro de alto por 50 cm de ancho, al final cuando hacíamos entrega del premio lo que sacábamos de la caja no era un aparato para secar la ropa como todos esperaban sino un gancho para la ropa, es decir, tu pones la ropa ahí y la cuelgas en el patio y se seca también.
- En las rutinas de carta con esquina rota es común hacerle al espectador el famoso chiste de “toma la carta y hazla dos”, este es un excelente ejemplo de la utilización de la interpretación literal de los hechos ya que el espectador entiende que debe romper la carta cuando en realidad lo que el mago quiere decir es que haga aparecer otra exactamente igual.
- Otro buen ejemplo de interpretación literal de los hechos es el chiste del bajo de Uno & Medio descrito en la técnica de chiste por referencia, en este, Quique Marduk hablando de música dice que toca el bajo y pone la mano sobre el hombro de Rey Ben quien es una persona de baja estatura.
- El español Luis Piedrahita (otro de mis magos favoritos) realizo un interesante juego a Gloria Estefan en el programa el Hormiguero, en él explica lo que es mezclar las cartas cara arriba y cara abajo, al final Luis dice “esto es cara arriba y esto es cara abajo” y de la baraja aparece un gran escarabajo que se posa sobre la carta elegida por Gloria.
- Por ultimo tenemos esos gags que todos hemos hecho alguna vez tipo “párate junto a la estrella...”

Ejemplos en comedia:

- El genial Alexis Valdés, gran comediante cubano, habla en su monologo “Soy Dios” respecto a que antes de ir a España un amigo le había dicho que allí la gente sabía mucho de moda y de elegancia por tanto le aconsejaba vestirse con mucha etiqueta, Alexis abre su chaqueta y le enseña al público muchas etiquetas que le ha pegado a la misma, creyendo que a eso era lo que se refería su amigo.
- La mayoría de sketches de Chespirito contienen uno o dos chistes utilizando la interpretación literal de los hechos.

- Aquel chiste que en el que están dos hombres discutiendo a gritos y sale una mujer a decirles que hablen bajito, sugerencia la cual los hombres obedecen y continúan discutiendo pero agachados.
- El comediante colombiano Diego Parra en su participación en Comediantes de la Noche hace una referencia a una familia extraña en donde “su tía era médium pero hizo dieta y ahora es small”.
- En general la mayoría de comediantes utilizan la interpretación literal de los hechos en sus rutinas.

I. Juegos De Palabras

El juego de palabras es un mecanismo de humor utilizado por casi todos los artistas que usan la palabra para hacer comedia, la mayoría de chistes de este tipo requieren de mucho ingenio y algunos pueden lograr dos momentos humorísticos en el público, el primero por el ingenio de lo que se dice y el segundo cuando se comprende lo que el artista(s) está diciendo. Para lograr crear chistes con juegos de palabras se puede recurrir al significado y/o fonética de las mismas, a los trabalenguas, a la relación que tienen con la situación en desarrollo, a la relación que puedan tener con algún lugar o personaje conocido, a la creación de nuevas palabras con nuevos significados o a la combinación de algunas existentes para definir una acción.

Ejemplos en magia:

- Uno de los actos con juegos de palabras que más me gusta es el llamado “Quien hizo magia con cartas” del genial dúo Argentino Uno & Medio en homenaje a Abbott y Costello; esta rutina es de esas que es difícil explicar así que les recomiendo que la vean, estoy seguro que se reirán y se asombrarán del ingenio de Rey Ben y Quique Marduk.
- Luis Piedrahita en su rutina “Kangaroo Coins” realizada a Hanna Montana en el programa “El Hormiguero”, empieza la charla con un juego de palabras (el cual se convierte en chiste por superación) que siempre me ha parecido muy interesante, este dice así: yo nací en una casa muy pequeñita, 40 metros mal contados, tan mal contados que no eran 40 sino 4 y no eran cuadrados sino redondos y no eran metros sino centímetros y no eran centímetros sino céntimos, eran en realidad estos 4 céntimos con los cuales vamos a hacer una rutina de magia..... en la rutina original después de esto Luis cuenta la historia de que cuando era pequeño arriba de su casa estaba la bóveda de un banco y las monedas caían por entre el techo y posteriormente realiza una increíble rutina de monedas a través de las mesa.

Ejemplos en comedia:

- El ejemplo más conocido de juegos de palabras son los famosos refranes del Chapulín Colorado
- Joel Sánchez en su primera aparición en el Festival Internacional del Humor pide “Disculpas a la colombiana” y realiza un ingenioso monologo con un juego de palabras

que involucra capitales y departamentos de Colombia, este dice así: LETICIA, te escribo esta CARTA-GENA desde aquí SINCELEJO donde me encuentro, porque IBA-GUE a pedirte disculpas, espero que si VAUPES perdonarme, aunque te RISARALDA de mí, te repito que yo no tuve nada con MAGDALENA en aquella fiesta GUAJIRA.....

- El excelente grupo antioqueño Pie Izquierdo tiene una divertida rutina en la que uno de los artistas narra el cuento de caperucita roja invirtiendo las palabras mientras el otro lo traduce al español, la rutina es muy hilarante dado lo ingenioso de las palabras y la forma en que se traducen.
- Luis Piedrahita en su famoso monologo de “Las Naranjas” hace varios juegos de palabras, uno de ellos en referencia a que nunca sabremos si “llamamos naranja a la naranja por el naranja o al revés”. También en muchos de sus monólogos y en sus juegos de magia Luis inventa palabras con las cuales explica o describe algunas de las cosas que suceden.
- En los milagros de San Dativo de Les Luthiers, Marcos Mundstock le pide al santo una señal que puede ser una llamada o un mensaje de texto, esto debido a que los mensajes de texto llegan en un santiamén (santi-amen)
- Los “One Liners” o “chistes de una sola frase” son un tipo de comedia comúnmente utilizado en el stand up comedy, el objetivo de este es lograr la risa con máximo dos frases que sean cortas, concisas y que tengan el momento humorístico al final, este tipo de gags son los más divertidos y al mismo tiempo los más difíciles de escribir; comúnmente estos chistes recurren al juego de palabras para lograr la risa. Diego Parra, un fallecido comediante colombiano era un verdadero genio para los One Liners; a continuación voy a mencionar algunas de las frases que el creo usando juegos de palabras:

-¿Sabían ustedes que Beethoven después de muerto se dedicó a la descomposición?

-Aprendí que cuando un oso blanco cambia mucho de ánimo se le dice Bipolar

-Mi abuelo tenía una mezcla rara entre Alzheimer y Deja Vu, yo lo vi varias veces diciendo: Yo no sé porque pero tengo la impresión de que esto ya lo había olvidado antes.

-¿Yo no sé si les ha pasado que alguien les pregunta si les ha pasado algo que a esa persona le ha pasado? A mí me ha pasado.

-En el principio no existía nada, entonces Dios dijo hágase la luz y aun así no existía nada, pero se veía todo más clarito.

- Otra forma de humor con juegos de palabras son aquellos sketches en donde dos o más personajes empiezan a hablar al mismo tiempo muy rápidamente y generalmente alterados, de manera que el público no entiende lo que dicen ninguno de los personajes, esto siempre resulta gracioso para los espectadores ya que su risa va aumentando mientras pasa el tiempo y los personajes siguen discutiendo, además

estas conversaciones que más bien son discusiones se pueden rematar utilizando alguna frase o palabra que resuelva la situación y que haga que el público estalle en una sola carcajada. Ejemplos de esto son las famosas discusiones del Chavo Del Ocho donde todo el mundo se quedaba callado y terminaba el Chavo diciendo algo que hacía enojar a alguien, El Águila Descalza en su obra “Coma Callao” en el sketch de la venta de la mesa Carlos Mario Aguirre termina la discusión diciendo “Coma mierda hp”, lo mismo ocurre en su obra “Va la madre”, también el dúo mágico Uno & Medio recurren a juegos de palabras de este tipo en muchas de sus rutinas o incluso la pareja de magos ingleses Barry & Stuart en su acto cómico en el que Stuart discute con Barry quien le habla como si fuera su consciencia.

- En su espectáculo “Naufrago”, Joel Sánchez realiza uno de los juegos de palabras más graciosos e ingeniosos que he escuchado, dice así:
Viajar al exterior es bueno porque entiendes que lo que en un país es beber en otro es tomar, que lo que en un país es tomar en otro es coger y que lo que en un país es coger en todo el mundo es....delicioso
- Por último, menciono el mejor juego de palabras que jamás he escuchado, este pertenece a Les Luthiers en “Esther Piscore” de su espectáculo Premios Mastropero. En este sketch Marcos Mundstock trata de explicarle a Daniel Rabinovich sobre Terpsicoras, la musa de la música, dada la fonética del nombre de la musa se empieza a desarrollar un divertido juego de palabras que combina también muchas otras técnicas de comedia terminando con una graciosa bola de nieve; no pueden dejar de ver este genialísimo sketch.

J. Presencia del Absurdo

Cualquier efecto mágico lleva implícito el absurdo en el sentido de que lo que sea que pase siempre será ilógico para los espectadores, es decir, siempre será imposible que ocurra lo que sea que les estemos mostrando, por tanto para transformar este absurdo en un mecanismo de humor es necesario mostrárselo a los espectadores de una forma específica. En comedia el público ríe al darse cuenta que hay algo demasiado exagerado, extraño o inverosímil en lo que sea que estén viendo, escuchando o sintiendo, en magia se puede generar humor por presencia del absurdo utilizando objetos a los cuales les atribuimos propiedades que evidentemente no tienen o argumentamos razones totalmente ilógicas al porque se produce la magia, el mago español Luis Piedrahita es un genio para la utilización del absurdo ya que en sus rutinas, objetos totalmente normales son los que producen la magia por alguna razón que él explica y que siempre resulta ser totalmente ilógica o exagerada. Una vez se identifique el objeto o argumento absurdo se empieza a jugar con todas las cosas absurdas que puedan ocurrir con estos.

Ejemplos en magia:

- En su rutina ganadora en Flasoma Perú, el mago Plopper de Chile juega con la idea de ser un doctor que practica la cartomedicina, él explica algunas enfermedades y patologías de las que sufren las cartas y todos los efectos mágicos ocurren cuando el

cartomédico intenta curar las cartas llevando a cabo exámenes de sangre, radiografías y demás prácticas comunes en la medicina.

- Uno & Medio en su acto de la cabina espiritista narran la historia de John Barkley, un famoso médium que realizaba sus sesiones en uno de los cuartos de su mansión, este cuarto resulta ser un baño (el lugar más absurdo para comunicarse con los muertos). Durante el acto empiezan a pasar toda clase de cosas extrañas, mágicas y absurdas con los objetos del baño, demostrando que “los fantasmas están presentes”.
- Juan Luis rubiales, otro gran mago español realiza una rutina con una moneda china en la cual juega con el hecho de que dicha moneda tiene un agujero en el medio por el cual es posible que se caigan las monedas que están encima.
- El genial mago Merpin de Argentina (el cual no podía dejar de nombrar) realiza una rutina muy mágica y divertida con algunos de los efectos más “básicos” que existen con pañuelos, lo interesante de esta rutina es que todo lo que ocurre con los pañuelos lo atribuye a que la tela está impregnada de fantasma o poltergeist, por esta razón no puede ser anudada y también puede atravesar un sólido.
- Luis Piedrahita en su rutina de las monedas y los condones, utiliza estos últimos para realizar un juego de penetración ya que estos objetos “son lo más impenetrable que existe en el mundo”. Luis hace unos efectos increíbles con monedas y los combina con todo el humor que puede crear en torno a un condón. Otras de las rutinas en las que Luis utiliza el absurdo son: las monedas y la nata, la carta atrapada en una rasta, monedas gremlin, las cartas marcadas, el sonido del vacabuey, el yogurt que se bebe por el culo, el papel burbujas entre otras.

Ejemplos en comedia:

- Aquel clasificado que alguna vez leí por ahí que decía: “pinto casas a domicilio”.
- Ricardo Quevedo, el comediante colombiano tiene una rutina muy divertida en donde dice que hizo su primaria en un colegio de niñas, desde ahí empieza a contar varias experiencias muy graciosas respecto a lo que haría un hombre solo estudiando en un colegio de niñas.
- Uno de mis grandes referentes en comedia son los antioqueños Carlos Mario Aguirre y Cristina Toro fundadores del grupo teatral el Águila Descalza, además de utilizar a la perfección cada una de las técnicas de comedia que he descrito, lo hacen siempre de una manera excepcionalmente única. El absurdo es uno de los principales recursos que usa El Águila Descalza (empezando por el nombre, ¿cuándo han visto un águila descalza?) en sus obras, este se puede evidenciar en el monólogo llamado “Yo no puedo vivir sin mí” en el cual Carlos Mario narra cómo fue que se enamoró de sí mismo. De igual forma utilizan el absurdo en “mañana le pago” cuando el protagonista se hace pasar por Dios para evitar ser desalojado al no pagar el arriendo del apartamento o en “Coma Callao” al inventarse un Jesucristour, es decir un tour de Jesucristo que pasaría por la ciudad de Medellín, o incluso en País Paisa con la teoría de que a Hitler le gustaba el pandequeso y era un paisa el que se lo llevaba a su base de Alemania.
- Chespirito en uno de sus sketches de “Los Caquitos” muestra al Sargento Refugio llevando a pasear a Doña Esplotaverderona (la mamá de la Chimoltrufia) quien está en

una silla de ruedas, durante el paseo el sargento se distrae hablando con el vendedor del carrito de helados y termina volviendo al hotel empujando el carro de helados en lugar de la silla de ruedas.

- Otro monologo que no podía dejar de nombrar es “Como Dios” del comediante cubano Alexis Valdés, en el, Alexis dice que todo el mundo lo confunde con Dios y empieza a creerse Dios con lo cual explica las ventajas y desventajas de ser Dios.

K. Pausa En Función Del Humor

La pausa en función del humor es uno de los mecanismos de comedia que más me gustan ya que es casi 100% efectivo, este consiste en hacer una pequeña pausa antes de terminar el chascarrillo de manera que el público saque una conclusión y el artista pueda terminar la frase o completarla de una manera graciosa. Para generar las risas del público con una pausa en función del humor se debe presentar siempre la sorpresa, es decir el público no debe saber cómo va a terminar la frase o si lo sabe se debe cambiar el final por otro inesperado. La pausa en función del humor es una técnica que involucra también el concepto del timing, ya que la pausa debe ser una mezcla perfecta entre tiempo, cruce de ideas y remate. En los ejemplos que daré a continuación marcare con puntos suspensivos el momento de la pausa, este es el momento exacto en el que el espectador hace un proceso mental con el cual asume un posible final para la frase de manera que ríe cuando el artista lo sorprende con un final inesperado para la misma. Utilizando este mecanismo de humor se generan dos momentos propicios para que un mago pueda realizar “la trampa”, el primero se da al momento de la pausa ya que el espectador tendrá la cabeza ocupada unos segundos mientras piensa en lo que el artista va a decir a continuación (es decir el final de la frase) y el segundo se da después de que el artista termina la frase ya que el espectador reirá y no prestara atención a lo que ocurre a su alrededor.

Ejemplos en magia:

- Uno de los juegos de los que me siento más orgulloso es mi rutina de la Dama Inquieta, no solo por la belleza de la técnica y por lo que representa para mí ya que narra un momento de mi vida, sino porque cada detalle, la música, la charla y el humor, están pensados para producir en los espectadores exactamente lo que quiero que sientan. Uno de los gags que digo en esta rutina es precisamente un chiste donde utilizo la pausa en función del humor el cual dice así: La mujer es el único ser vivo que tropieza dos veces con la misma piedra..... y logra hacer sentir culpable a la piedra.
- Entre los gags que más me gustan está el que hacia el fallecido Pepe Carroll que decía: David, de todas las personas que conozco, tu.....eres una de ellas.
- En mi rutina del lio en el bar muestro un rey de tréboles al espectador más rubio, enclenque y debilucho que encuentre y digo lo siguiente: esta es la historia de un hombre negro alto, grande y fuerte como tu.....como tu seguramente conocerás, y de una negrita (continua la historia).

Aquí el público siempre ríe primero porque creen que estoy siendo irónico al comparar al espectador con alguien que evidentemente es muy diferente y segundo porque cuando termino la frase entienden que me estaba refiriendo

Ejemplos en comedia:

- Un muy buen ejemplo de pausa en función del humor es el famoso dato estadístico utilizado en comedia que dice que: de cada 10 personas, 5..... son la mitad.
- Ricardo Quevedo en la rutina que lo hizo famoso en el Festival Internacional del Humor narra su encuentro con una chica a la cual le dice: te invito a que nos bajemos y nos tomemos un café....bueno dos cafés, sería muy tacaño de mi parte pagar solo el mío.
- Luis Piedrahita en su monologo “Dios hizo el mundo en 7 días” arranca la rutina diciendo que: Dios hizo el mundo en 7 días..... Y se nota. También en otro de sus monólogos dice que el castellano es un idioma loable..... lo hable quien lo hable. Este último ejemplo además de una pausa en función del humor tiene una interpretación literal de los hechos y un juego de palabras.
- En el grupo de comedia “Mamagallismo al 100%” del que fui parte en Popayán, realizábamos un montaje llamado “El Andinoton” en el cual le cambiábamos la letra a algunas canciones para finalizar con unas coplas pastusas estilo rock y metal, en estas coplas todos participábamos, cada integrante decía una copla ya sea ensayada o improvisada y al final, Azul el líder del grupo (uno de los mejores artistas que he tenido la fortuna de conocer) terminaba con una copla que decía:
Ayer pase por tu casa y me tiraste..... y que ricooooooooooooo.
Después de que Azul decía “me tiraste” la música paraba y todos decíamos en coro con voz de satisfacción “y que ricoooo”. Siempre terminábamos el show con esta copla y siempre el público estallaba en risas y ovaciones.

PARTE 4: MAGOS, OTROS ARTISTAS Y LIBROS RECOMENDADOS.

Dado que es bastante común entre los magos intentar buscar sin éxito nuevos referentes en el arte, esta sección va dedicada a recomendar algunos libros, magos, clowns, comediantes y demás, los cuales si te tomas la molestia de consultar seguro te inspiraran y te aportaran mucho a tu crecimiento artístico, la mayoría de los artistas y libros que menciono son desconocidos para muchos, pero créeme cuando te digo que todos tienen grandes cosas que enseñarte en cuanto a presentación, comedia, cautivar a un público, creatividad, originalidad y sobretodo acerca de lo que significa ser un artista.

Aquí van mis recomendaciones y de antemano me disculpo por todos los que se me escapan y se me escaparan ya que espero conocer muchos más.

1. Magos

- Vik y Fabrini
- Voronin
- Luis Piedrahita
- Jandro
- Norberto Jansenson
- Juan Esteban Varela
- Xavier Mortimer
- Uno y Medio
- Barry & Stuart
- Chips Cooney
- Pen & Teller
- Funtasio
- Radagast
- Gaetan Bloom
- Piff The Magic Dragon
- Rene Lavand
- Gabi Pareras
- Kiko Pastur
- Miguel Angel Gea
- Camilo Vásquez
- Faustino Palmero
- Hernán Maccagnon
- Pepe Carroll
- Paco Sánchez
- Miguel Ajo
- Román García
- Jaime Figueroa
- Mag Lari
- El Gran Fetuchini
- Jean Paul Olhaberry
- Bruno Tarnecci
- Norbert Ferre
- Charlie Fry
- David Williamson
- Dámaso
- Pipo Villanueva
- Ricardo Rodríguez
- Merpin
- Juan Pablo Ibáñez
- Miguel Muñoz
- Juan Antón
- Danilin
- Channing Pollock
- Shimada
- Amos Lescovich
- Netcheporenko
- El Gran Bellini

2. Clowns, Comediantes, Titiriteros y algunos más.

- Alexis Valdés
- El Águila Descalza
- Álvaro Carmona
- Franco Bonilla
- Mauricio Barbosa “El Vampi”
- Jonhatan Lennis
- Catalina Guzmán
- Ricardo Quevedo

- Freddy Beltrán
- Gustavo Pérez
- Chespirito
- Les Luthiers
- Frank Martinez
- Gamarjobat
- Primo Rojas
- Antonio Sanint
- Gonzalo Valderrama
- Hassam
- Compañía de Títeres Omar Álvarez
- Slava
- Avner
- Rob Torres
- Miller and Mike
- Michael Godeau
- Jesko
- Mijail Ursov
- David Guapo
- Macedonio Fernández
- Facundo Cabral
- Suso el Paspi
- Alauda Teatro de Marionetas
- Leo Masliah
- German Venn
- Kristof Micholt
- Laureano Marquez
- Jesús Jara
- Joel Sánchez
- Ikeda Yosuka
- Diego Parra
- Abbott y Costello
- David Larible
- George Carlin
- Eugenio Derbez
- Achmed the terrorist
- Un Tal Joel Sánchez Ahí

3. Libros

- Roba Como Un Artista-Austin Kleon
- La Buena Magia-Darwin Ortiz
- La Magia De Ascanio-Arturo De Ascanio
- Stand Up Comedy- Greg Dean
- La Biblia De La Comedia-Judy Carter
- La Risa- Henri Bergson
- El Segundo Circulo (The Second Circle)- Patsy Rodenburg
- Medico A Palos-Moliere
- El Método- Konstantin Stanislavsky
- El Clown, Un Navegante De Las Emociones- Jesús Jara (España)
- Showmanship And Presentación-Edward Maurice
- El Proceso Creativo En La Comedia-Un Tal Joel Sánchez Ahí
- El Humor Escénico-Un Tal Joel Sánchez Ahí
- La Magia Del Guion- Luis Alberto Iglesias
- Los secretos de los genios de la creatividad-Michael Michalko

AGRADECIMIENTOS

No me alcanzarían las hojas para agradecer a todas las personas quienes han ayudado en mi crecimiento artístico y por supuesto en la creación de estas notas, con algunos he hablado durante años sin verlos en persona y gracias a la magia del internet me han inspirado y motivado cada día a ser mejor y con otros he compartido grandes momentos que me han dado suficientes motivos para amar la magia.

Debo agradecer en principio a los miembros del Círculo Mágico Ary Alonso de Popayán quienes fueron mis primeros maestros y que aunque hace mucho tiempo no se paran en un escenario, conservan intactas toda la sabiduría y la experiencia de quien ha transitado por años los caminos del arte.

A mis amigos comediantes quienes me enseñaron a ver la comedia como parte del arte y a encontrar en ella también una forma de expresión, a Joel Sánchez quien me enseñó a pensar la comedia y hacer que deje en el público algo más que risas y por supuesto a Azul De Metileno Gaitán quien me mostro lo que significa pararse en un escenario y entretener a un público.

A mis amigos titiriteros, clowns, ventrílocuos y demás por haberme mostrado formas increíbles de hacer arte y ampliar la visión que tenía del escenario y de la vida.

A mis colegas magos con quienes he compartido no solo escenarios y momentos increíbles sino también horas y horas de charlas teóricas y técnicas las cuales me ayudaron a formar mi pensamiento mágico (y cómico y artístico), a los que conozco personalmente y a los que conoceré algún día porque incluso desde la distancia han logrado dejar algo de su influencia en mí.

A los viajeros que conocí y a las vueltas de la vida que me pusieron en lugares y situaciones para enseñarme que el mundo está lleno de magia y que nuestros ojos no son la única forma mediante la cual podemos percibirla.

Por ultimo a mi amigo David Jaimes quien me enseñó el valor de la amistad y a disfrutar hasta el último instante cada momento de la vida.

A todas gracias, espero que estas pequeñas notas logren dejar un pedacito de mí en todos los lectores y que puedan inspirar grandes artistas y grandes ideas.

Sebastián Vivas