

# Libre Albedrío

Muerte al Forzaje del Mago

Pablo Amirā





# **Libre Albedrío**

*Muerte al Forzaje del Mago*

*Escrito por Pablo Amirá*

*Luego de la confusión, viene la luz*  
**Milton Erickson**

# Índice

**Introducción**

**Consideraciones Básicas**

**Técnicas Lingüísticas**

**Técnicas Psicológicas**

**Rutinas**

Predicción Casual

Ruleta de Huevo

Naípe

Pensamientos Quemados

Caramelo y Chicle

P 'Wave

Mapa Mental

Dos Pensamientos

**Conclusión**

# Introducción

Bienvenido a "*Libre Albedrío*". El subtítulo de este texto es "Muerte al Forzaje del Mago" ya que pretendo quebrar el paradigma clásico, instaurado por la pobre ejecución de las posibilidades que ofrece esta técnica de ambigüedad comunicacional, y con ello aportar a tu repertorio de ideas para utilizar en performance.

Al ser el Mentalismo mi pasión, realmente detesto las performances en las cuales no hay un estudio implícito o explícito. Muchas veces los guiones son inexistentes, los métodos son transparentes y la psicología de las técnicas son utilizadas de una manera poco efectiva.

Esto sucede muchísimo con la famosa técnica llamada "Forzaje del Mago", también llamado "Equivoque" en inglés o peor aún "El Descarte" como lo he escuchado a veces. Esta técnica en las manos correctas puede crear la apariencia de reales decisiones libres, pero lamentablemente muchas veces es aproximada de una manera pobre, llena de inconsistencias y que dejan la impresión de que manipulaste claramente a tu participante, y que fuiste diciendo lo que necesitabas decir para llegar al resultado, lo cual disminuye un potencial milagro mental a un simple truco inteligente (y a veces no tanto).

La palabra crea realidad, y creo fielmente que el concepto "Forzaje del Mago" es una pésima manera de llamarlo. Si lo piensas, estás literalmente diciendo que no importa lo que diga tu participante, siempre la elección la tiene "el mago", lo cual es una aproximación lingüística errada a mi parecer. Ya que "Equivoque" es un concepto

francés, para describirlo en español prefiero llamarlo "Forzaje de Elección", ya que explica de mejor manera lo que estás haciendo.

Vamos a explorar técnicas verbales, psicológicas y algunas rutinas donde podrás utilizar "Forzaje de Elección" de una manera estructurada que podrá permitirte crear una performance natural y creíble.

El interés por esta técnica y particularmente la "comunicación efectiva" ha sido inspirada no solo por mi experiencia como Mentalista sino también como Psicólogo, en donde día a día aprendo y me convengo aun más que una comunicación efectiva en el diario vivir puede cambiar tus relaciones humanas y tu vida. Por ello este trabajo no solo abarcará aplicaciones al "Forzaje de Elección" sino también aspectos que puedes aplicar en tu comunicación efectiva en todo ámbito.

Mis inspiraciones dentro de la técnica provienen del trabajo de otros gigantes en esta técnica, tales como Annemann, Max Maven, Docc Hilford, Mark Eldson y Kenton Knepper, a los cuales les agradezco infinitamente, sin ambigüedad.

Como este es un método clásico, no pretendo adueñarme de la originalidad de ninguna técnica o efecto, solo el presentar mi perspectiva de la manera más honesta y auténtica posible, esperando el despertar deseos de aprendizaje y utilización práctica, todo basado en mi experiencia como performer de Mentalismo para público y como Psicólogo.

Bienvenidos a este viaje en comunicación efectiva como creadora de aparente libre albedrío.

**Pablo Amirá, 2016**





# Consideraciones Básicas

La idea básica de utilización de ambigüedad como método de control de elecciones fue llamada inicialmente "Hobson's Choice" en el siglo XVII como método de ventas. Puedes investigar más sobre ello, es fascinante.

Dentro del mundo de la Magia y el Mentalismo, Phantini (Gene Grant) publicó sus ideas en la década de 1950 pero se considera a Annemann como el padre clásico, el revitalizador de la técnica en sus usos prácticos en performance.

Luego muchos otros autores publicaron sus ideas, tales como Max Maven, David Berglas, Docc Hilford, Kenton Knepper, Mark Eldson, Joshua Quinn, y otros.

Dentro del "Equívoco" (nombre en inglés a esta técnica, de donde proviene toda mi base conceptual) han existido dos escuelas de aproximación. La primera clásica expuesta inicialmente por Phantini y Annemann, propone la construcción del procedimiento como una "elección". En un ejemplo casual, pides cinco objetos a poner en la mesa, donde el 4to (o 2do para algunos autores) desde la izquierda a derecha desde la perspectiva de tu participante será el objeto a forzar. Lo escribes en un papel y luego le pides que escoja un objeto, esperando que la tendencia psicológica de elegir el 4to objeto sea la elección directa. Si no sucede aquello, vas variando tus indicaciones consecutivas para lograr tu resultado deseado.

Esta escuela luego recibió aportes de Max Maven con su publicación "Verbal Control", donde observa la dinámica con una rutina estructurada la cual te permite forzar el objeto deseado de una manera coherente, estableciendo importancia a la ambigüedad del procedimiento y actitudes psicológicas necesarias.

La otra escuela de pensamiento en esta técnica proviene de David Berglas (el padre del ACAAN) donde se invierte todo el paradigma, donde ya no existe una decisión directa sino un explícito y consciente proceso de eliminaciones, lo cual permite una dinámica más extensa, útil para una cantidad mayor de objetos y con interesantes opciones en la ambigüedad.

Personalmente utilizo una combinación de ambas escuelas, tomando lo mejor de cada una, siempre ajustándome según sea necesario en cada performance.

Veamos algunas consideraciones iniciales a la hora de ejecutar "Forzaje de Elección" que he notado a través de los años que permiten mayores oportunidades de éxito y fluidez.

1. Si te fijas, en mi vocabulario no utilizo la palabra "espectador" sino "*participante*". Esto es especialmente relevante con esta técnica. Debes crear momentos dignos de atención, interesantes y dramáticos para que tus "espectadores" (que solo ven sin contribución activa) puedan ser "*participantes*", los cuales realmente puedan estar en el momento presente, en el "*aquí y ahora*", conectados a lo que sucede, teniendo así una participación más profunda en la experiencia facilitada.

2. Habla de "decisiones", no de verbos que implícitamente hablen de elecciones (escoger, elegir, etc.).

3. Centra tu performance en la interacción con tu(s) participante(s) y audiencia. De esta manera serás agradable como persona y ello te ayudará a no darle importancia a los procedimientos lógicos utilizados. Donde enfoques tu mente, ellos también lo harán.

4. Sonríe, mantén una actitud positiva, optimista y de colaboración con tu audiencia. Juntos están disfrutando y creando el misterio.

Comunica esto y no tendrás participantes molestos o que quieran complicar tu trabajo. Estás trabajando con ellos, no contra ellos.

5. Como en todo método de Mentalismo o Magia, estúdialo completamente con pasión, dedicación y deseo de excelencia. Si no lo haces, perderás una valiosa oportunidad y mantendrás el estereotipo de la técnica como "*descarte*" que muchos conocen, tanto profanos como performers.

Exploremos ahora algunas técnicas lingüísticas y psicológicas esenciales para crear una experiencia sólida de misterio.



# **Técnicas Lingüísticas**

*Las palabras tienen poder.*

*Ahora exploraremos ciertas técnicas verbales y patrones lingüísticos  
que podrán ayudarte a crear una experiencia sólida de Forzaje de  
Elección*

*No importa lo que te diga la gente, las palabras e ideas pueden  
cambiar el mundo*  
**Robin Williams**

## **Lenguaje ambiguo**

El Forzaje de Elección se basa en la ambigüedad de la comunicación unido a una confianza y naturalidad tal que no parezca que estás siendo ambiguo, sino solo presuponiendo significado sin mencionarlo explícitamente.

Por lo mismo debes tener completa creencia que lo que dices tiene el significado que tendrá luego de la decisión que tu participante realice.

En su base el "Forzaje de Elección" utiliza ambigüedades para crear resultados controlados basados en decisiones libres. Tu participante dice lo que quiera, eres tú el que interpreta tal palabra o acción de una manera segura y coherente para lograr tu resultado.

Si nos enfocamos en la palabra, el uso de lenguaje ambiguo puede ayudarte también para crear mejores situaciones. Podemos abordar este concepto de variadas maneras. Por ejemplo, utilizar el verbo "tomar" dentro de un contexto de elección de bebestibles puede tener tanto la definición de "beber" o "eliminar". De igual manera el verbo "sacar" algo del aire puede implicar sacarlo de tal área para ubicarlo en otro relevante, o "sacarlo, eliminarlo".

También podemos nombrar de manera ambigua los objetos a usar ("El billete"... "La carta"... o lo que sea que estás usando). Esto guía a tu participante a interiorizar el concepto y comprender que te refieres particularmente al objeto en uso, lo cual te puede ayudar a crear interesantes momentos y recuerdos para el futuro.

Otra manera es en el momento de recapitulación de un procedimiento:

*"Tomaste variadas decisiones pero te quedaste con solo uno de los objetos..."*



Esa frase no habla de aspectos específicos, y puede permitir la falsa memoria de que el proceso fue tan directo como "Elige el objeto que quieres"

Recuerda que así como no hay una manera rígida de realizar "Forzaje de Elección", tampoco hay técnicas apropiadas a todo contexto. La experiencia en performance y la conexión con tu contexto te permitirá ajustarte y discernir las más efectivas.

### **Presuponer**

Una de las técnicas más potentes de la PNL (Programación Neuro Lingüística) tomada desde el trabajo de Milton Erickson es la técnica de presuposición. En esta técnica lingüística, como dice la palabra, estás pre-suponiendo ideas que no pueden ser rebatidas durante performance ya que tu pregunta o aseveración va dirigida hacia otro aspecto.

Un ejemplo de esto es:

*"Que sentiste cuando tomaste esta decisión?"*

Como te das cuenta, estás preguntando por el aparente sentir que tu participante pudo tener al decidir. Nunca estás preguntando si la acción tomada es la decisión, por lo que tu participante al responder, está afirmando de manera indirecta e inconsciente el hecho que lo que acaba de hacer es una decisión.

Generalmente luego de esta pregunta agrego:

*"...Quizás un sentir en el estómago, o una energía externa..."*

Ya que la pregunta es muy extraña, le doy algunas potenciales respuestas a mi participante para que pueda adecuarse a alguna de ellas o que pueda tomar inspiración de ellas para crear la propia.

### **Adverbios –mente**

La utilización de este tipo de palabras (obviamente, claramente, etc.) permiten el crear comandos encubiertos y presuponer ideas. Un ejemplo de esto:

*"Con tu mano izquierda toma uno de los objetos...(tu participante no toma el objeto a forzar)... y **obviamente** con tu otra mano toma otro objeto ahora...(chasqueo de dedos)"*

Como te das cuenta, estás encubriendo la acción de tomar otro objeto con la otra mano con la utilización del adverbio "obviamente". ¿Por qué es obvio aquello? Es obvio porque tu lo dices. Es obvio porque dentro del proceso que tu vas dirigiendo era lo que tenía que pasar.

Además el hecho de que tu participante realice la acción de tomar otro objeto con otra mano crea complacencia con el hecho de que eres tú el aquel que controla de manera sutil toda la situación. Estos son detalles, pero no por ellos menos importantes. En mi experiencia he sentido que la utilización de esta técnica ayuda a tener un fluir mayor en las direcciones y te presenta además a nivel meta-comunicativo como un performer competente.

Otro ejemplo:

*"...y **claramente** pudiste haber cambiado en cada momento de decisión, pero finalmente te quedaste con...."*

Acá es "claro" que en todo momento tu participante pudo haber tomado otra decisión. Lo que está en la atención mental no es el hecho de cambiar de decisión, sino el hecho de que era "claro".

Tu participante afirmará tal aseveración, lo cual indirectamente también creará una afirmación al hecho de que pudo haber cambiado en cada momento.

### **¿Estás Seguro?**

Luego de alguna decisión tomada por tu participante, puedes hacer esta simple pregunta:

*"¿Estás seguro?"*

La utilización de ella es realmente fantástica a mi parecer ya que enfatiza la libertad absoluta de decisión (la cual existe), profundizando el misterio a crear, pero literalmente asegurando nada. Como el resultado de la decisión de tu participante no es clara explícitamente, tu participante asumirá que aquella pregunta le da una nueva oportunidad de aparente control, aun cuando tu sabes que aunque cambie, ocurrirá lo necesario.

### **Consciente-Inconsciente**

Una manera oportunista de crear una potencial decisión directa durante "Forzaje de Elección" puede ser la siguiente. Asumamos que dejaste 5 cartas Zener hacia arriba y tu predicción dice "ESTRELLA":

*"Te voy a pedir algo muy simple. Quiero que **conscientemente** toques uno de los símbolos ahora"*

En este escenario pueden ocurrir dos cosas. Si tu participante toca la "estrella" no necesitas utilizar "Forzaje de Elección" como método, pero si tu participante toca cualquier otro símbolo, agrega:

*"... y eso fue una decisión **consciente** ¿correcto?  
Usando tu consciente, tu lógica, razón. Pero por ahora no quiero  
explorar tal área, quiero observar como tu **inconsciente**, tu  
intuición funciona"*

Entonces ahora giras las cartas Zener y usando "Forzaje de Elección"  
lo guías hacia tu predicción.

Solo con tus palabras y actitud puedes crear nuevas oportunidades.

### **Decisión Energética**

Esta es una de mis maneras para crear "Forzaje de Elección" entre  
dos objetos (el momento crucial) usando ambigüedad y una  
temática energética que permite separar el factor crítico de tu  
participante por un momento.

Imagina que tu participante tiene dos objetos, uno en cada mano:

*"y uno de ellos se sentirá distinto al otro. Inhala, exhala.... Quiero  
que simplemente me entregues uno de ellos ahora"*

Si tu participante te entrega el objeto a forzar, agrega:

*"Sentiste una energía distinta, **especial** por este (moviendo el  
objeto en tu mano)  
¿Cuéntame, que sentiste cuando decidiste por este objeto?"*

Como puedes darte cuenta, acá la energía "distinta" será  
encuadrada como "especial", lo cual le da la connotación de  
importante, de decidido.

En cambio, si tu participante te entrega el objeto a eliminar,  
quedándose con el objeto a forzar, agrega:

*"Sentiste una energía **distinta** por este... (moviendo el objeto que recibiste y dejándolo de lado) ¿Cuéntame, que sentiste cuando decidiste por ese objeto? (apuntando al que tiene el participante en su mano)"*

Acá el concepto de "*distinto*" queda asumido como un adjetivo de separación, lo cual se reafirma con el hecho de dejarlo a un lado y entregando atención al que tu participante mantuvo en su mano.

### **"Yes Set"**

Esta es una técnica muy potente de la hipnosis, donde condicionarás a tu participante a decir repetidamente "SI" inconscientemente y no verbalmente, lo cual te permitirá influirlo de manera potente hacia tus objetivos.

Veamos un ejemplo:

*"Muchos de Uds. entregaron objetos los cuales pusimos en la mesa, luego se tomaron variadas decisiones, cada una de manera completamente libre, nunca tuve alguna influencia en ellas. De hecho les pregunté si querían cambiar de opinión pero no lo hicieron...y luego de todo ellos quedó solo un objeto, el salero..."*

Si analizas el guion previo podrás darte cuenta que dije 5 frases distintas que fueron ciertas, y que mi(s) participante(s) respondieron de manera inconsciente con un "SI", y al final de todo ello la idea de decisión final, la cual quiero realmente crear en ellos, se logra de manera más firme y efectiva gracias a esta herramienta del "Yes Set".

Otro método no verbal de potenciar el "Yes Set" es asintiendo con la cabeza. Es casi inevitable el crear una imagen espejo de aquel acto cuando vemos a una persona hacerlo. Esto reafirmará la idea y nuevamente, creará más oportunidades de influenciar la idea de que

todo fue libremente decidido (lo cual es cierto, solo que las definiciones de las decisiones no fueron claras).

### **Congruencia Conceptual**

Es necesario no dejar nada al azar al utilizar esta técnica, por ello te recomiendo que escribas tu guion. Si vas a usar un verbo particular, que siempre tenga congruencia con el desarrollo del mismo y que nunca se repita un verbo con un significado diferente en un paso distinto. Si haces un "Forzaje de Elección" de tres pasos, planifica la utilización de verbos distintos para cada paso necesario.

Si en el primero le pides a tu participante que "tome" un objeto, en el 2do paso pídele que "te entregue", "que deje en la mesa", pero que nunca "tome" nuevamente, ya que te arriesgas a que realice una acción diferente a la previamente hecha, con lo cual el proceso perderá congruencia.

### **Cancelación de Método**

En el Mentalismo (y en la buena Magia) puedes cancelar los métodos que estás utilizando de maneras directas o indirectas para así permitir que tu audiencia y participante tenga una potencial experiencia de misterio sin aspectos lógicos que puedan atenuar o destruir toda la realidad creada.

Un ejemplo en la Magia es la rutina de "Carta Ambiciosa" de Tommy Wonder. En una de las fases puedes ver como hace una finta con la carta firmada, la cual hace alusión indirecta al potencial pensamiento de la audiencia frente a lo que acaban de ver y no comprenden. Esto también desde otra perspectiva es un acto de empatía y casi de telepatía: *"Se que lo que están pensando....No hago eso"*.

En el Mentalismo, es muy potente cuando Richard Osterlind durante su performance de "centro roto" dice: *"No quiero ver, solo quiero tocar el papel..."*.

Si tienes conocimientos básicos de Mentalismo, sabes que en una técnica de "centro roto" el Mentalista rompe un papel para luego leerlo, pero para profundizar la experiencia de misterio y crear una real y creíble situación de telepatía y no de simple habilidad de manos, es posible el mencionar lo que haces, y con ello luego crear psicología inversa en la mente de tu participante: *"Si lo mencionó, claramente no leyó lo que escribí"*.

Particularmente en el "Forzaje de Elección" estamos usando técnicas verbales y psicológicas de comunicación para controlar el resultado de decisiones libres realizadas por tu participante. Si deseas profundizar la experiencia de misterio, cancelando las posibles lógicas soluciones puedes mencionarlas de manera explícita al momento de recapitulación:

*"Fíjate que no hay ninguna ambigüedad verbal de mi parte. En cada momento has tenido todo el control de lo sucedido, aún así..."*

Si lees ese guion previo, te darás cuenta que explícitamente estás mencionando la idea de "ambigüedad", ya que la ambigüedad a esa altura de la experiencia no existe, fue solo un estado previo a la decisión verbal o no verbal de tu participante. Esta técnica de cancelación es efectiva también cuando se utilizan dos o más métodos que permiten una cancelación mutua (Forzaje de Elección y Salidas Múltiples por ejemplo).

## **Lo obvio es obvio y por ser obvio se obvia**

Imagina que estás junto a un amigo, el cual te da a ofrecer bebestibles.

*Amigo: "¿Quieres jugo o cerveza?"*

*Tu: "Cerveza"*

*Amigo: Entonces ahora tomo el jugo y lo dejo a un lado para pasarte la cerveza, porque eso fue lo que decidiste...*

Suena ridículo, ¿Cierto? Bueno, muchas veces así suenan los magos y mentalistas al realizar "Forzaje del Mago".

Cuando ocurra algo, ¡no menciones lo obvio!. Esto creará un mensaje perjudicial para la dinámica natural de conversación que debe tener el "Forzaje de Elección".

Veamos un ejemplo de esto (quieres forzar el grupo de cartas rojas de un mazo):

*"Tienes en tu mano un mazo de cartas imaginario. Imagina ahora que con mi mano derecha tomo uno de los grupos. ¿Cual vez en mi mano?"*

*P: "Rojo"*

*M: "Muy bien, entonces el que tienes está eliminado, porque el rojo fue el que dijiste..."*

*P: "Negro"*

*M: "Muy bien, entonces este está eliminado y seguimos con el "rojo" que te quedó en la mano..."*

Como te das cuentas, decimos aspectos de la dinámica que son realmente innecesarios.

Menos es más, se minimalista y aprovecha tu tiempo para decir otras cosas más relevantes y mejor estructuradas.



Veamos otra manera (a mi parecer más efectiva) de aproximarnos a este escenario:

*"Tienes en tu mano un mazo de cartas imaginario. Imagina ahora que con mi mano derecha tomo uno de los grupos. ¿Cual vez en mi mano?"*

*P: "Rojo"*

*M: "...y con él puedo crear dos símbolos, dos pintas... Un corazón, ¿correcto? Y un diamante... (mientras simulas que separas el color rojo en dos en el aire. Con cada mano haces la forma de la pinta)"*

*P: "Negro"*

*M: "Excelente (con tu mano derecha haces un gesto de tirar "el color negro imaginario" de tu mano)...y ahora puedo crear con lo que queda dos símbolos, dos pintas... Un corazón, ¿correcto? Y un diamante... (mientras simulas que separas el color rojo en dos en el aire. Con cada mano haces la forma de la pinta)"*

Como te das cuenta, hay varios principios previamente mencionados que te permitirán el crear una experiencia efectiva de comunicación y control de resultados basados en decisiones libres.

Ahora que conocemos algunas técnicas lingüísticas a utilizar, veamos aspectos psicológicos que considero esenciales a estudiar y utilizar.



# **Técnicas Psicológicas**

*Puedes controlar los pensamientos y percepciones de tus participantes. Hazlo de manera sutil y constructiva en pro de la experiencia de misterio.*

*La gente puede escuchar tus palabras, pero sienten tu actitud*  
**John C. Maxwell**

## **Certeza incierta**

Una falsa creencia dentro del "Forzaje del Mago" es la idea de que existen "salidas mejores que otras". Si quieres mejorar tus habilidades dentro de esta área, debes comprender que la realidad la creas tú.

Tienes un tremendo potencial de poder esculpir lo que quieres que tu participante y audiencia perciban. Si comprendes el "Forzaje de Elección" como una herramienta débil, poco estable donde algunas soluciones son mejores que otras, estás perdiendo mucho potencial.

Todo lo que ocurre era exactamente lo que tenía que pasar. Debes estar convencido de ello en cada paso y procedimiento que realices. Solo así tus participantes sentirán que tomaron las decisiones correctas y que se logró lo necesario. Esto comprendo que es difícil, especialmente si eres Mago ya que el clímax (momento TADA) muchas veces es sobrevalorado, pero con auto-convencimiento de esta idea y una comprensión empática de lo que tu participante y audiencia observan, podrás mejorar, te lo aseguro.

Al poseer el "Forzaje de Elección" un ambiente de ambigüedad verbal, tu actitud debe ser de completa certeza aparente frente a todo lo que ocurre. Lo que dices, debe ser creído por ti completamente de manera congruente. Debes vivir en tu subtexto una satisfacción del resultado creado en la decisión libre de tu participante, siempre comunicando con ello el hecho de que ocurrió exactamente lo que debía ocurrir. Para ello debes buscar naturalidad y relajación. Esto es complejo de crear ya que al comenzar siempre se tiene la duda interna del convencimiento que proyectas con tu guion y tu actitud psicológica. Por lo mismo te recomiendo que te des el trabajo de escribir (con papel y lápiz o en un aparato electrónico) lo que dirás y que luego lo ensayes. Con tus propias

maneras comunicacionales debes construir una fluidez tal de que parezca una conversación completamente fuera de tu control, manteniendo una aparente certeza de cada proceso.

### **Espontaneidad Aparente**

Cuando ves una película, nunca tienes la sensación que los actores están leyendo un guion, aun así ellos están diciendo lo que leyeron hace un momento y memorizaron para tal situación.

Durante performance y particularmente en esta técnica de "Forzaje de Elección" debes crear una espontaneidad aparente, una improvisación en los pasos utilizados casi como creándolos en el momento. De esta manera tendrás una manera natural de decir las cosas, manejar un ritmo casual con el cual tus participantes se sentirán mucho más cómodos, casi como una conversación no planeada.

### **Procedimiento y Proceso**

Dentro de mi perspectiva del Mentalismo tenemos dos conceptos interesantes de observar y de diferenciar. Primero tenemos el *"Procedimiento"* el cual defino como la *"ruta interna de acciones a nivel metodológico para crear un fin esperado"*.

Luego tenemos el *"Proceso"* el cual defino como la *"ruta externa de acciones que permiten crear una experiencia de entretenimiento y misterio para tu participante y audiencia"*.

Como te das cuenta, ambas son rutas, caminos los cuales tomar y necesarios en cada una de sus áreas. Sin procedimiento no tenemos manera de conocer una palabra pensada en un "book test", o sin proceso no podremos saber la palabra escrita por tu participante ya que aun no la hemos capturado con nuestras habilidades mentales (sin tomar en cuenta el método base).

Es necesario poder observar en el "Procedimiento" una progresión de acciones que no contengan mayor preocupación ni interés de tu parte, que solo sean incidentales y aparentemente no necesarias. Por ejemplo al usar un libro para "book test" mi filosofía de manejo de libro es casual en acciones y breve en tiempo. Al final quiero que mi audiencia simplemente se quede con la idea de que "leí la mente", no darle importancia al libro ya que de esa manera se pierde a mi parecer la riqueza de la experiencia subjetiva de misterio para el participante.

Usando el mismo ejemplo, el "Proceso" puede estar armónicamente mezclado con el "Procedimiento" (usar un libro interesante, hablar de él) y luego también al crear la experiencia de telepatía con el participante no solo revelando el pensamiento sino su desarrollo interno de creación.

Como puedes comprender, es en el "Proceso" donde se vive lo mágico, el misterio, donde está lo que quiero que mi participante recuerde. El "Procedimiento" aun cuando necesario en lo interno, quiero que se olvide, quiero que no sea relevante, y si lo es, que se entremezcle con el "Proceso" de tal manera de crear de lo procedimental algo bello.

Menciono todo esto porque en el "Forzaje de Elección" es necesario el crear una mezcla armónica entre "Procedimiento" y "Proceso". Muchas veces esta técnica ejecutada de mala manera lleva al aburrimiento, al vivir solo un instante corto de sorpresa (revelación) que incluso puede llegar a trivializarse por el estado de letargo que tu participante ya experimentó por haber vivido un "*procedimiento*" falto de "*proceso*".

Hay que comprender al "Forzaje de Elección" como un "procedimiento" pero también como un "proceso" al mismo tiempo.

Por ello te invito a reflexionar, pensar y crear tus propias maneras de hacer ello. Habla con entusiasmo, misterio, expectación, crea pasos para tu "Forzaje de Elección" que sean interesantes de imaginar y crear, que hablen de ti, que propongan acciones y momentos que quizás tu participante nunca había vivido antes (lanzar cartas al aire, imaginar objetos flotar, que se van quemando, etc.).

De esta manera la técnica (que en su base es puro procedimiento) podrá tener un atractivo proceso que tu participante disfrutará en su presente y recordará en su futuro.

### **Continuidad de guion aparente**

En el momento que tu participante tome una decisión siempre mantén una actitud de continuar tu guion, agregando lo que debes decir con confianza y certeza.

Un ejemplo claro de esto es la utilización del conector "y" :

*"Toma dos objetos, uno con cada mano..."*

*(tu participante lo hace y en una de sus manos tiene el objeto a forzar)*

*...y entrégame uno para concluir el proceso de eliminación"*

ese "...y entrégame..." debe ser estudiado para que dé la impresión de que incluso habías dado esa instrucción previa a la decisión de tu participante.

### **Dar decisiones irrelevantes**

Cada vez que puedas, entrega instancias de decisiones irrelevantes a la metodología en si. Por ejemplo el orden en el que estén los objetos, o la utilización de la mano que tu participante usará, o la elección de otro participante para continuar el proceso de decisiones, etc.



Esto permitirá a tu participante el vivir la experiencia de libres decisiones, las cuales se mezclarán con aquellas que realmente son necesarias a nivel metodológico.

### **Poder de Comunicación no Verbal**

Es un hecho de la teoría de comunicación efectiva que la mayor importancia no está en lo que comunicas con tus palabras, sino que todos los otros aspectos no verbales. Gestos, posturas, tonos, volumen, todos los aspectos que no dices, dicen mucho más que lo que dices.

Todo lo que haces importa.

Dentro de la idea de no resaltar lo obvio en "Forzaje de Elección", puedes simplemente comunicar el hecho de que algo ha sido eliminado con el gesto de mover tu mano como botando algo hacia un lado. Este gesto será comprendido por tu participante, y te dará la oportunidad de continuar con tu guion, dejando ese acto como presupuesto, sin crear una oportunidad de duda que pueda romper el timing y permitir tiempo que pueda darle la chance a tu participante de rebatir lo realizado.

Otra manera de utilizar la comunicación no verbal es chasqueando los dedos. Todos sabemos que si alguien te chasquea los dedos es porque desea algo rápido. Un ejemplo:

*"Nombra una de las estaciones del año **ahora** (chasquea los dedos)"*

Con esa acción estás dejando a entender que la respuesta debe ser rápida, sin pensar, esto afirmado a través de la palabra (ahora) pero reafirmado por tu acto de chasquear los dedos.

## **Subtexto**

Muchas veces el Mago o el Mentalista al no tener conocimientos básicos de teatro, actuación, construcción de personaje o congruencia dramática, no utiliza de manera efectiva el diálogo interno o subtexto para crear un mejor mensaje comunicativo. En el momento que tu participante tome una decisión y haga exactamente lo que tu sabías que pasaría, es lo natural que sientas alegría, sorpresa o algún tipo de emoción. Es aquella emoción que puede expresarse de maneras sutiles que permitan una realidad más consistente. Una simple sonrisa, alivio, confianza, lo que sea congruente con tu personaje como performer. Recuerda que esto permite poder facilitar un proceso de auto-convencimiento por parte de tu participante y audiencia. Les dejas las pistas necesarias para que puedan armar el camino mental de lo que quieres lograr.

## **Ser Oportunista**

El aprovechar oportunidades aparentemente invisibles es una capacidad que puede crear milagros para ti. En una situación tan sencilla como en la "Predicción Casual" (rutina clásica explicada luego) puedes escribir tu predicción ("El objeto será un celular") y pedir a tu participante que tome cualquier objeto y lo ponga a la vista de todos. Si retira su celular, tienes un resultado directo. Si no ocurre ello continua diciendo:

*"muy bien, deja tu anillo en la mesa y saca otros objetos para comenzar este juego...(al público) Uds. también, si tienen objetos que quieran donar para este momento, fantástico. Serán devueltos luego obviamente..."*

Como te das cuenta, siempre tendrás una situación ganar-ganar. Puedes crear guiones y situaciones tal que puedas crear milagros, y si no funcionan de manera directa, simplemente actuar de manera natural y continuar como si nada hubiera pasado.

## **Objetos secretamente marcados**

Puedes profundizar el método del "Forzaje de Elección" utilizando cartas, sobres u otro tipo de objetos marcados secretamente. De esta manera se crea una aparente situación de "doble ciego" donde es aun menos comprensible la potencial dirección de control que puedas dar a las decisiones de tu participante por el hecho de que nadie conoce la identidad de los objetos usados.

## **Diferenciación entre pasos**

Una de las reglas del "Forzaje de Elección" efectivo es siempre diferenciar cada paso realizado. Nunca una acción o verbo debe tener distintos significados. Si ya mencionaste el hecho de que "tomar" objetos invisibles alude a la idea de mantenerlos, luego para eliminar uno de ellos no puedes usar el verbo "tomar" o una acción similar a la previa. Debes jugar con tus opciones, ser creativo y observar las propiedades inherentes a los objetos. Las cartas se pueden lanzar hacia el aire, se pueden ir quemando, los bebestibles se pueden tomar (beber), la comida se puede masticar, etc. Mantén esa actitud incluso a nivel no verbal (cambia de posturas) así podrás comunicar a nivel psicológico que el paso actual es diferente al previamente realizado.

## **Directivo Encantador**

Uno de los secretos de "Forzaje de Elección" es mostrar una confianza y competencia tal en el proceso, que aquello implique completo control de lo que sucede. Eres tu como performer el aquel que dirige lo que ocurre. Para ello debes ser "*Directivo Encantador*" (concepto tomado de Maurice Fogel).

Debes siempre mantener el control de la situación, pero de una manera que sea llevadera, no arrogante y placentera para tu participante. Nunca permitas que alguien rebata alguna de tus

frases o peticiones. Si alguien lo hace, mejor detén la performance o cambia a tu participante porque una guerra se forma de a dos, y cuando performo (sea en situaciones casuales o profesionales) no quiero ninguna guerra.

Dentro de esta actitud de "Directivo Encantador" es necesario observar la relación que tienes con tu participante. Debes ser consciente que tu relación con él es asimétrica, pero debes hacer de esa relación asimétrica algo agradable y armónico. Cuando crees ambientes sutiles de presión psicológica y social, hazlo no con la intención de "hacerlo bien" o "manipular a tu participante", sino ten en mente un cariño genuino y agradecimiento por lo que ocurre y simplemente utiliza tus habilidades sociales para crear tu meta.

Cuando ellos se den cuenta consciente o inconscientemente que eres tú el que baja de tu asimetría para conversar e interactuar con ellos, no tendrán necesidad de molestar o tener conductas de "heckler".

### **Encuadrar la técnica como "intuición"**

Que una persona pueda predecir el futuro es en si una premisa interesante pero desafiante desde la perspectiva de la audiencia. Puedes crear el mismo efecto e incluso dejar de manera implícita que pudiste predecir una decisión pero encuadrando toda la experiencia como "el poder de la intuición que tu participante demostró tomando las buenas decisiones".

Este tipo de aproximación centradas en el participante y no en ti como el "gran Mentalista" podrá romper potenciales resistencias, crear performances creíbles y a la larga de manera indirecta recibir tus elogios merecidos como performer competente. La gente en lo profundo de su razón saben que ellos no pudieron hacer eso, pero de una manera narrativa se los permites vivir por un momento.

## **Naturalidad**

La naturalidad es algo que solo proviene con la práctica, el ensayo y la performance real. Personalmente creo que las artes de misterio tienen un desafío extra a otras artes ya que estamos creando una realidad increíble y difícilmente aceptada, por lo cual tenemos que pensar tanto en la realidad interna de la ejecución correcta de nuestro método y sutilezas agregadas y además estar completamente concentrado en la realidad externa de nuestra performance y conexión con nuestro participante.

A un músico se le puede perdonar que de pronto falle en la ejecución de un acorde ya que no es esencial en la construcción de sus objetivos, pero si de pronto creas inconsistencia verbal con tus acciones, se romperá tu premisa básica de la performance y no podrás lograr tu deseada emoción de sorpresa, asombro y sensación de misterio.

Hay ciertas técnicas prácticas que te puedo entregar, pero lo más importante a la hora de tomarlas y hacerlas tuyas es realmente trabajarlas tomando en cuenta tu propio estilo de hablar y comunicarte.

En el concepto de naturalidad también podemos abarcar una actitud competente de siempre saber lo que tienes que decir. Lo peor y una pista muy clásica que he visto y critico a otros al utilizar "Forzaje del Mago" es la falta de preparación en su guion, clara al responder de manera tardía, pensando en lo que tienen que decir, sin mostrar soltura, confianza y claridad. Hacen pausas como diciendo:

*"Ya...ahora que tengo que decir...ah sí..."*

Aquello lo nota la audiencia de manera consciente o inconsciente. Evita ello practicando y ensayando y performando.

## **Lenguaje Corporal Abierto**

Cuando una persona dice la verdad, no tiene nada que ocultar, y ello se expresa de manera inconsciente a través de todo el cuerpo.

Hombros firmes, cara levantada, manos abiertas, todo aquello típico de una persona confiada que dice lo que vive como cierto, te ayudará a crear esta realidad externa que hará comprender a tu participante la aparente honestidad del significado de sus decisiones.

La ambigüedad base del "Forzaje de Elección" (y la mentira que estás creando) puede ser amortiguada externamente con la concientización de aquellos aspectos no verbales.

Claramente, así como la naturalidad necesaria, viene no de un fingir que es percibido (de manera consciente o inconsciente) por tu participante como falso, sino que debe ser completamente estudiado y comprendido primeramente de tu parte como performer, para que realmente lo puedes creer y lo puedas comunicar de manera real para tu audiencia.

Así como cuando la primera vez que performaste de seguro estuviste muy nervioso y de a poco con la experiencia tu nerviosísimo bajó, tu naturalidad y lenguaje corporal abierto y aparentemente honesto se creará con la experiencia real.

## **Comicidad**

Muchas veces me preguntan si en el "Mentalismo se puede usar humor". Mi opinión es que la comicidad es una herramienta comunicacional poderosa para romper el hielo, para unificar a la audiencia y para mostrarte como alguien "que no se toma muy en serio", presuponiendo que eres un real poseedor de habilidades mentales, capaz de crear tus proezas fantásticas, pero que eres tu mismo el aquel que no le da tanta importancia a aquello y se enfoca en mayor manera en el entretenimiento, dejando tus "habilidades mentales" (psíquicas misteriosas o psicológicas más explicables) como asunción. Tomando todo lo previo, el mensaje comunicativo base del Mentalismo es la creación de misterios mentales, por lo que

nunca un chiste o un momento cómico debe perjudicar aquello. Hay momentos para reírse, para relajarse, pero aquellos en donde crees la experiencia mental deben estar reconociblemente separados.

La comicidad en el "Forzaje de Elección" es una herramienta que permite el mover la atención mental de tu participante y audiencia por un momento del procedimiento lógico, por lo que en momentos específicos puedes usarlo, nuevamente, sin permitir el sacrificar el potencial de la experiencia de misterio. Para ello debes conocer que tipo de humor puedes utilizar y ejecutarlo en los momentos precisos.

### **Involucrar el hemisferio derecho**

Muchas veces el Mentalismo peca de estimular solamente el hemisferio izquierdo de nuestra mente (lógico, matemático, procedimental) cuando en realidad para poder crear una experiencia integral debes también involucrar aspectos del hemisferio derecho (imaginación, creatividad, lo abstracto, lo artístico). Esto puede crearse simplemente involucrando activamente la imaginación de tu participante.

Veamos el caso que quieres forzar uno de los colores del arcoíris:

*"Imagina que sujeto en mis manos un arcoíris... ¿extraña imagen cierto?"*

*¿De que tamaño es?"*

Como te das cuenta, esta pregunta es completamente irrelevante, pero te sirve para poder crear un involucramiento real de tu participante en la experiencia.

Otro ejemplo:

*"Imagina que tengo un plato de comida en mis manos. Huélelo... a que huele?"*

Te aseguro que nunca le habían propuesto tal extraña pregunta a tu participante. El olfato es un sentido muy poco estimulado, y mucho menos "imaginar un olor". Además de apelar a la imaginación, estás pidiendo un aporte creativo, lo cual le da nuevamente una integralidad a tu performance y permite que tu público pueda recordar tus aproximaciones extrañas pero interesantes.

### **Olvido Aparente de Guion**

Una técnica muy sutil pero que te puede ayudar a controlar la atención mental de tu participante y conectarlo con la experiencia presente es actuar como si lo que quieres decir por un momento se te olvida.

Todos hemos vivido la experiencia (o la hemos visto) llamada *"Punta de Lengua"*, donde tienes una palabra que decir pero que por un momento se te olvida completamente. Este fenómeno crea una tensión sutil en la conversación y la necesidad por parte de tu receptor de ayudar y aportar palabras que puedan liberar la tensión de esa pausa. Como te das cuenta, en ese momento estás forzando a tu participante a que esté atento, presente en el "aquí y ahora" sin pensar en otras cosas. Un ejemplo sencillo de esta técnica es:

*"Tenemos 5 continentes... América...Europa...Asia...Oceanía y ...."*

Si te fijas, con ese "y....", estás creando un aparente olvido de lo que tienes que decir, creando en la situación de performance un momento un tanto tenso que tu participante podrá ayudar a liberar diciendo *"África"*. Esta técnica debe ser sutil obviamente para crear un resultado creíble. Si tu participante responde, significa que está contigo y de una manera indirecta comunicas tu humanidad y



potencial de equivocarte y olvidar. Esto también puede ayudar como puedes comprender a crear una mejor conexión humana con tu participante y tener una situación de colaboración y deseo de éxito, y no una competencia "participante vs. performer".

### **Permite la verbalización**

Permite que tu participante hable en los momentos correctos. De esta manera se sentirá parte de la performance y se autoconvencerá del aparente "completo control" que ha tenido. Por ejemplo, en el momento de la recapitulación, permite que tu participante diga que quieres que diga.

*"Luego de todo los procesos de eliminación, te quedaste con un objeto para ti que es el....."*

Deja ese espacio en tensión, esperando respuesta, con una entonación que comunique aquello, para que tu participante diga el objeto que tiene en su poder (y que forzaste).

### **Lectura luego de la predicción**

Si tu objetivo es crear una experiencia de misterio memorable para tu participante, luego de las decisiones y revelación, puedes agregar una "lectura" del objeto en cuestión, analizando simbólicamente con las posibles implicancias, mostrando con ello un conocimiento aparente de tu participante y la capacidad de observar destellos del posible futuro.

Claramente esto es una práctica que requiere confianza y experiencia en un tipo de performance no centrada en ti como el gran poderoso, sino centrada en la experiencia de tu participante. Nuevamente, todo depende de tus propios objetivos y deseos durante la performance, pero he experimentado momentos muy

interesantes de introspección y descubrimiento de serendipias en situaciones como estas.

Puedes hacer la lectura antes de la revelación de tu predicción o después. He notado que si la realizo antes, le doy un carácter más informal y breve, pero si la realizo después le entrego a la performance una profundidad interesante.

Veamos un ejemplo. Estás utilizando "Forzaje de Elección" para revelar uno de los cinco símbolos Zener y luego de tu procedimiento, forzaste el "Círculo" el cual estaba escrito en una servilleta. Luego de esto puedes decir:

*"No solo es interesante que pudiste captar qué símbolo escribí, sino que créelo o no, cada cosa que uno hace tiene un significado. Dentro de los símbolos que utilizamos, el círculo me puede decir aspectos de tu vida presente. El círculo habla de tu vida como un proceso de búsqueda constante de independencia. Estas ahora en un momento donde te estás observando más que en otros momentos de tu vida y así te estás expandiendo..."*

La lectura puede continuar si lo deseas. La gente normal está generalmente más fascinada luego no por la predicción en sí, sino que por la lectura.

### **Forzaje de Elección Vendado**

Esta es una poderosa adición cuando tengas a la mano una venda. Como puedes comprender, al ponerte una venda y ejecutar "Forzaje de Elección" no solo podrás cancelar de manera directa el método de adaptar tus aseveraciones según la decisión de tu participante (porque no estas viendo lo que tu participante toma secretamente) pero también crear un drama visual interesante y memorable. Para realizar esto debes manejar la técnica básica de Mentalismo llamada "Down the Nose Peek" (presentada en 13 Escalones).

## **Darle importancia a lo no importante**

Una técnica muy poderosa a la hora de crear un control mental de tu participante es mencionar aspectos que no son necesarios directamente en lo metodológico, pero sí que permitan crear en tu participante un pensamiento extra en el cual poner atención y además entregar valor agregado a tu dinámica de entretenimiento. Por ejemplo si estás pidiéndole a tu participante que apunte algo puedes decirle:

*"Por favor muéstrame tu dedo intuitivo..."*

En esto puedes darte el momento de improvisar y crear dinámicas divertidas de conversación, lo cual permitirá por un momento acallar o apagar el factor crítico lógico de tu participante y darle algo extra que aun cuando no es necesario, es una sutileza psicológica y factor extra de entretenimiento.

## **Confianza**

Una de las emociones y estados mentales más relevantes que debes sentir al realizar esta técnica es "*confianza*". Tener confianza que tú eres el que direcciona lo que sucede, confianza de saber que todo lo que tu participante dirá será lo adecuado y necesario.

Esta confianza debe estar sustentada en tu trabajo previo, por lo que obviamente necesitas conocer tus guiones, decirlos sin titubeo y conectarte con tu participante de tal manera que puedan sentirse seguros a través de este viaje por la apreciación al misterio que vendrá. La confianza también debe proyectarse a nivel comunicativo en lo no verbal. Una postura erguida, tono de voz sólido sin sobresaltos en tonalidad y volumen y una sonrisa genuina que

podrán permitir no solo comunicar tal confianza a tu público pero también retroalimentar tu propia confianza y auto-convencerte que eres capaz de crear lo que quieres lograr.

Puedes ver a los grandes Mentalistas usando esta técnica y te darás cuenta de la confianza que comunican al utilizarla.

Espero que estas exploraciones lingüísticas y psicológicas te ayuden a tu crecimiento como performer.

Ahora veremos algunas rutinas de mi repertorio donde podrás ver aplicaciones del "Forzaje de Elección" de manera individual o combinado con otra metodología base.



## **Rutinas**

*Algunas rutinas/juegos/efectos/experiencias que puedes compartir con tus audiencias de manera casual o profesional que te permitirán ver todo lo previamente visto en acción*

*La mejora manera de predecir el futuro es creándolo*  
**Peter Drucker**

# Predicción Casual

## Historia

Una de las utilizaciones clásicas para Forzaje de Elección/Equivoque es el crear una predicción de objetos prestados. Esta es mi aproximación creada hace ya 10 años, tiempo cuando comenzó mi fascinación por el poder de la comunicación efectiva aplicada en performance.

## Realidad Externa

El performer propone un juego basado en decisiones. Mientras escribe algo en un papel y se lo entrega a otro participante a guardar, le pide a varios miembros de la audiencia que tomen variados objetos que tengan a la mano y los ubiquen en una mesa. Luego de variados procesos intuitivos, el participante se queda solo con uno y aun cuando tuvo todas las posibilidades posibles de cambiar, el escrito previamente hecho y entregado a otra persona de la audiencia es revelado, el cual es acertado.

## Realidad Interna

Esta es una rutina como puedes darte cuenta muy casual, perfecta para ocasiones donde no tienes tus gimmicks, aparatillo especial o uñil, con la cual usando objetos prestados puedes crear una historia (y posible leyenda) de creador de misterios arcanos y mágicos. Como puedes darte cuenta, las potenciales situaciones son muy variadas y la experiencia y experticia que puedes construir te permitirán tener flexibilidad durante el procedimiento. Te recomiendo que cuando comiences a ejecutar la rutina menciones el hecho de utilizar una cantidad limitada de objetos (4 a 7 por ejemplo). Luego podrás ampliar tus opciones y ser capaz de forzar un objeto en 20 o 30 si lo deseas. Soy un ferviente seguidor de la



noción que una cantidad mayor no implica mayor impacto inherente. He visto performers hacer un Forzaje de Elección con solo 3 objetos y crear una pieza maestra de misterio relevante y creíble, por lo que siempre prioriza calidad y no cantidad.

De manera basal, utilizarás Forzaje de Elección para llegar al objeto que escribiste, pero tenemos que utilizar todas las ideas que hemos observado previamente, las cuales sientas coherentes al contexto y al manejo personal que tengas con ellas.

Primero que nada, manteniendo una “actitud oportunista” puedes escribir tu predicción antes que tus participantes comiencen a poner objetos. ¿Cómo te preguntarás?... Muy sencillo, simplemente escribe un objeto que dentro de las probabilidades sientas que alguien puede poner (un celular, billetera, anillo, entre otros. Siempre dependiendo de tu contexto claramente). Si usas esta idea, puedes pedirle a otra persona que te tape los ojos con sus manos. Esto creará un drama visual interesante.

Otra aproximación a este momento es utilizar un vistazo inspirado en Annemann, en el cual mientras tus participantes estén poniendo objetos, mueves tu cabeza sutilmente para hacer algún comentario pertinente, mientras ves casualmente uno de los objetos puestos para escribir en tu predicción. Luego de todas las decisiones de tu participante (y el forzaje del objeto necesario) puedes recapitular el hecho de que siempre estuviste mirando hacia otro lado y escribiste tu predicción antes de que cualquier objeto fuera presentado.

Nuevamente, la cantidad de objetos es completamente flexible, dependiente del contexto donde estés y tus propias habilidades y manejo de técnicas. Vamos a asumir que trabajarás con 4 objetos. Vamos a aplicar variadas técnicas en situación de ejemplo. Puedes aplicar más o menos estrategias, dependiendo de tu propio estilo, gusto y criterio. Digamos que tu objeto a forzar es “ANILLO” y tienes

(de izquierda a derecha desde tu participante) ANILLO-CELULAR-BILLETERA,LAPIZ.

*"Muy bien, vamos a crear un proceso de decisiones. Solo uno de los objetos será el importante, los demás serán irrelevantes por ahora. Con la mano que quieras toma el objeto que quieras"*

Si te das cuenta tenemos lenguaje ambiguo, decisiones irrelevantes, todo esto con un actitud abierta (aparentemente honesta), natural y confiada.

Si tu participante toma el "anillo", primero que nada te invito a no pensar "BIEN, me gusta que haya ocurrido directamente". Recuerda que todo lo que pase ERA lo que tenia que pasar. No hay situaciones mejores o peores en un "Forzaje de Elección", todas eran las necesarias y correctas. Luego de esta potencial decisión de tu participante puedes agregar la pregunta: *¿Estás seguro?*. Claramente tu participante puede cambiar de decisión y tomar otro objeto. Esto es fantástico y puedes recordarlo en el momento de recapitulación. Si no es así, puedes ya asegurar significado a su decisión como elección directa y decir:

*"Pudiste haber tomado cualquier objeto, pero quizás por alguna razón inconsciente, intuitiva , tomaste el anillo. Te pregunté si estabas seguro y pudiste cambiar, pero te quedaste con el anillo. ¿Recuerdas que hace un momento escribí algo? Hace un momento sentí algo particular por uno de ellos, vi literalmente la acción que hiciste...por eso escribí "ANILLO" (muestra tu predicción)"*

Esta es una manera en la que personalmente podría decir este guion. No copies mi manera, sino que busca la que a ti te acomode, pero observa el lenguaje utilizado e imagina el decir este guion con distintos ritmos y entonaciones distintas, pausando en momentos para aumentar el drama.

Veamos otro caso donde tu participante toma otro objeto, no el anillo. Acá puedes utilizar "continuidad de guion" y "adverbio" para continuar el proceso:

*"...y con tu otra mano toma otro objeto obviamente para continuar el proceso..."*

Acá como puedes comprender pueden ocurrir dos distintas situaciones. El 2do objeto tomado por tu participante puede ser el a forzar o puede tomar cualquier otro. Nuevamente luego de la decisión puedes agregar la pregunta: "¿Estás seguro?" si lo deseas. Si el "anillo" fue tomado puedes agregar:

*"y uno de ellos se sentirá distinto al otro. Quiero que simplemente puedas sentir esa sensación y cuando lo sientas entrégamelo ahora"*

Luego, Interpretas la decisión de tu participante como sea lo necesario (Decisión Energética).

Si tu participante toma otro objeto, dejando el "anillo" y otro indiferente, simplemente toma los objetos de la mano del participante, déjalos a un lado sin decir nada (esta acción comunica el hecho de que fueron eliminados) y agrega:

*"y ahora el momento más importante, la última decisión. Ahora haremos algo distinto. Imagina que lentamente uno de los objetos comienza a levitar y se va levantando de la mesa. Dime cual es (chasquea los dedos)"*

Esta es otra técnica ambigua de "Forzaje de Elección" que uso, en donde el acto imaginario de "levitación" permite crear una interpretación de decisión o eliminación dependiente del caso.

Si tu participante nombra el objeto a forzar, agrega:

*"y antes de que suba mucho, tómallo en tu imaginación..."*

Si tu participante nombra el objeto a eliminar, agrega:

*"y observa como se va hacia el infinito..."*

Acá claramente el significado de "levitar" implica eliminación. Luego de esto, simplemente toma el objeto y retíralo dejando solo visible el "anillo".

Como te das cuenta, cada decisión libre hecha por tu participante fue interpretada, basada en la ambigüedad de tus significados, como fue necesario, creando una certeza aparente de lo previamente dicho.

Ahora viene el momento de la recapitulación, donde puedes fortalecer y profundizar la apreciación del misterio. Acá puedes utilizar una línea inspirada en mi mentor Kenton Knepper, la cual he utilizado y considero muy efectiva al recapitular todo el proceso creado:

*"Si reflexionamos, este juego de decisiones no fue solo de 1 en 4, sino que técnicamente todos los objetos a nuestro alrededor..."*

Con esta línea se muestra la opción real de que cualquiera de los objetos cercanos y presentes pudo ser usado (cuando en realidad quizás en tu guion inicial mencionaste objetos cercanos de los bolsillos o bolsos). Si lo dices con convicción, ellos lo creerán y ya que estás en una situación de control dentro de tu performance, no te rebatirán los hechos (recuerda que las palabras se las lleva el viento, pero luego puedes hacer recordar y torcer ciertas ideas aparentemente vividas).

Luego puedes revelar tu predicción y concluir este momento casual de profecías y entretenimiento.

Esta es una rutina "escuela" de "Forzadores de Elección". Te recomiendo que para comenzar a practicar esta técnica presentes esta rutina y comiences a pulir tus habilidades comunicacionales. Recuerda que no es la cantidad de objetos, sino la calidad de tu performance.

### **Ideas Adicionales**

1. A veces si el tiempo da para crear una rutina de 2 fases, utilizo mi técnica de "Forzaje por Sugestión" con péndulo para crear una predicción doble. Si no la conoces, puedes utilizar otra técnica de forzaje coherente con tu contexto de performance la cual te permita predecir otro objeto seleccionado.
2. Puedes agregar muchas de las técnicas verbales mencionadas previamente con criterio para solo utilizar las que sean necesarias.
3. Si utilizas la aproximación inicial de hacer el vistazo Inspirado en Annemann, puedes no solo predecir el objeto sino que además como extra predecir la persona que pondrá el objeto. Esto puede crear una interesante doble profundidad del misterio no solo en la reacción presencial de la performance sino también en el recuerdo que permanezca.

### **Inspiración y Referencias**

Esta rutina es un clásico en el Mentalismo y ha sido inspirada particularmente por el trabajo de Max Maven-Multiplicity, Docc Hilford-Evoque y trabajos variados de Kenton Knepper.



# Ruleta de Huevo

## Historia

Hace años, en la búsqueda de un nuevo "opener" para mis presentaciones, quería agregar una rutina que tuviera un factor de suspenso y comicidad inherente. Conocía la idea de utilizar huevos como "ruleta rusa" pero siempre veía que usaban algún tipo de aparato especial que debía comprar, lo cual no me atraía ya que no me desafiaba creativamente. Un día llegué a la simple idea de utilizar "Forzaje de Elección" para crear el efecto, y desde ahí comenzó el desarrollo de "Ruleta de Huevo", un aproximación basada puramente en tu comunicación como creadora de realidad.

## Realidad Externa

El performer invita a la audiencia a un juego, donde se seleccionará un número a través de un "dado imaginario" que luego tendrá una repercusión con una caja que permanece en un mesa junto a una copa, a la vista de todos. Luego de ciertas eliminaciones con el objeto invisible, un participante es invitado al escenario.

La caja es presentada, la cual contiene 6 huevo enumerados. El número escogido por el participante es dejado al final, mientras los demás 5 huevos son reventados. Luego de reventar 5 cáscaras vacías, el último es quebrado en un vaso para revelar un huevo crudo.

## Realidad Interna

Esta es una rutina muy simple en su metodología base (como puedes asumir usamos Forzaje de Elección), con una dinámica grupal y ciertas líneas claves que te ayudarán a crear un proceso y procedimiento interesante.

Muchas veces el concepto del "peligro" en performance se abusa por el simple hecho de asumir que es "inherentemente fuerte/impactante". Con el típico efecto del clavo con los vasos, usado y manoseado por muchos se ha creado hasta un estereotipo nuevo, del "mago que se entierra el clavo", trivializando lo que hacemos. Personalmente no hago ese efecto y no recomiendo a nadie hacerlo.

Este tipo de rutina donde hay un suspenso que no es de vida y muerte considero que es de mejor gusto, sin riesgo para el performer y elicitador de emociones que realmente quiero crear en mi audiencia.

Esta rutina la he usado como "opener" ya que su profundidad de misterio en términos de probabilidad es creíble (1 en 6) y te permite poder escalar a nuevos lugares más profundos en una progresión de misterio y dramática útil de explorar.

Como preparación previa necesitas una caja de pequeña de 6 huevos. Toma los huevos y enuméralos con un marcador. Siempre uso el huevo número 3, por lo que ese lo mantengo intacto. Los otros 5 debes vaciarlos, para ello puedes usar una jeringa para retirar su contenido o romper un pequeño pedazo, retirar su contenido y luego dejar el agujero hacia abajo. Pon los 6 huevos en la caja y estás listo. Ahora tienes un bowl con 5 huevos que puedes disfrutar en tu desayuno o cuando prefieras.

Primero veamos el procedimiento de "Forzaje de Elección" que usaremos. Podemos forzar cualquier número, en este caso usaremos el número 3. Por ser una rutina de escenario usaremos "Forzaje de Elección Grupal", lo cual es perfecto para iniciar un show ya que de esta manera se crea una dinámica de conversación y de compartir lo cual abre tu audiencia y les permite sentir que ya no son personas separadas sino que lentamente se unen contigo como grupo para crear la performance por medio de una participación activa. Además de ese factor, esta dinámica en la técnica permite una separación lógica interesante, donde el acto de repartir roles permite un control



de atención mental fuera de la mecánica verbal y entrega mayor enfoque en lo que debe ocurrir, lo cual es entretenido e interesante.

*M: Cual es tu nombre?*

*P: Pedro*

*M: ¡Un aplauso a Pedro por participar!*

*Pedro, tú tendrás una importancia relevante en este juego. Tú y luego otras personas.*

*Tienes un dado imaginario, como puedes ver. Y vamos a decidir por un número de todas las opciones disponibles. Para que sea más simple para ti comencemos el proceso de eliminación de esta manera. Simplemente dime "par" o "impar" (chasquea los dedos)"*

Primeramente, preocúpate por el nombre de tu participante y nómbralo varias veces para que puedas recordarlo y para que también puedas darle importancia de manera sutil. Esto es un detalle, pero un gran detalle que marca la diferencia. Si crees que exagero, estudia "*Como ganar amigos e influir sobre las personas*" de Dale Carnegie para aprender tales recursos en tu comunicación.

Fíjate como se dice "*Tú y luego otras personas*", esto haciendo alusión al hecho de que más gente estará involucrada, pero no somos específicos de cuantas. También hablamos de "decidir" y "eliminar" de una manera ambigua, por lo que diga lo que diga tu participante, todo tendrá coherencia aparente unido a tu confianza y naturalidad al actuar.

### *Paso I*

*P: Pares*

*M: Eliminados, quedan para ti de regalo.*

*Pásale entonces los impares a la persona que tu quieras. ¿Quién quieres que continúe?*

Como te das cuenta, la pregunta sobre el próximo participante va estructurada al final, por lo que es mucho menos posible que tu participante tenga la oportunidad de rebatir tu manejo de la respuesta.

También puedes leer la utilización de la idea de “regalar” un grupo de números, esto presuponiendo que ya no están en juego. Esta técnica es interesante de utilizar ya que nuevamente gira la mente de nuestro participante a lo cómico y entretenido que es guardar algo invisible como regalo.

Obviamente como se ha mencionado, es necesario que tomes la idea central del guion y la verbalices con tus propias maneras. La manera que te recomiendo es lo que más me queda cómodo por mi manera de hablar y expresarme. Léelo, de-constrúyelo si es necesario y haz de la idea algo personal.

Luego de que tu participante le entregue los “impares” a otro participante, puedes continuar con el paso II.

Veamos el otro caso:

*P: Impares*

*M: Excelente, y en los impares, como estamos hablando de un dado, tenemos el...1....3....5....*

Como puedes leer, tomamos la mención de tu participante por los impares como acto de decisión, pero no lo mencionamos directamente, solo lo asumimos y continuamos el procedimiento. Fijate también el uso de la palabra “Excelente”. Estos son conceptos que son llamados “Fortalecedor de Ego” en la Psicología, los cuales te permitirán básicamente darle una palmadita mental de aprobación y apoyo a tu participante lo cual siempre es bueno de manera genuina y permite el crear una alianza cordial con el y de

manera indirecta con tu audiencia. Otras frases pueden ser "Muy Bien" o "Bien". Esto dicho con una sonrisa genuina que comunique confianza y certeza aparente permite tener un mensaje comunicativo congruente.

Puedes leer también que agrego puntos suspensivos en el momento de nombrar los números. Esto sigue las bases de pensamiento de la técnica de "Olvido Aparente de Gulon" lo que permite el crear una situación casual de conversación aparentemente improvisada.

Entonces, ya podemos pasar al paso II, donde ya estamos concentrados en los "Impares". Ahora debemos forzar el número 3. Veamos cada caso dentro de este paso, donde no importa lo que pase anteriormente, siempre llegarás a decir esto.

## Paso II

*M: Tenemos el 1...3.....5 , pero solo te quedarás con uno de ellos.  
Nombra uno de ellos ahora.*

Te cuento que generalmente en mi experiencia el número nombrado es el "3" por asuntos de respuesta arquetípica (también llamado forraje psicológico). Si esto ocurre, nuevamente no reacciones como si "bien, esto es lo más directo" sino que incluso pregunta: "¿Estás seguro?" para crear un ambiente de certeza aun mayor (que sabes que en lo interno es incierta).

Si tu participante nombra el 1 o el 5, di:

*"Excelente, y entrégale los números restantes a otro participante. A quien escogerás?"*

Ahora viene el potencial Paso III, en la situación que un 3er participante reciba el "3" y otro número indiferente.

### Paso III

*M: Tenemos el X y el 3. Esta es la decisión más importante, así que haremos algo distinto.*

*Quiero que simplemente me lances uno imaginariamente a mi. ¿Cual me lanzas el X o el 3?*

Acá menciono el hecho de realizar "algo distinto" motivado por el hecho de que es la "decisión más importante". Está comprobado psicológicamente (Robert Cialdini's Because Principle) que la gente será influenciada de manera más directa si entregas una razón por lo que pides, aun cuando esta razón no tenga mayor peso real. El acto imaginario de lanzarte un número tiene la ambigüedad necesaria para quedarse con el "3", sin importar lo que tu participante diga.

*"P: X*

*M: Excelente...hemos hecho un proceso de eliminación, donde al final solo uno quedo, el que tienes sujeto, el número..."*

*"P: 3*

*M: Excelente, hemos hecho un proceso de eliminación, donde al final solo uno quedo, el que me lanzaste para usarlo en escenario, el número...."*

Acá deja obviamente que tu participante lo diga. Si le complica en cualquiera de las situaciones, observa tal duda en su actuar y nómbralo tu mismo.

Luego de todo el procedimiento de "Forzaje de Elección", llama a tu participante final (sea cual sea) y revienta los huevos no escogidos creando momentos cómicos y de drama visual. Puedes reventarlos en ti mismo, en tu participante (manteniendo el respeto obviamente). Sigue tu criterio y entretén a tu audiencia. En el momento final cuando quede solo el 3, mantén la tensión ya que se puede asumir que todos están vacíos. Toma la copa y revienta el huevo real mostrando su contenido, felicitando a tu participante y al resto por "la Intuición que salvó al Mentalista".

### **Ideas Adicionales**

1. Puedes usar pistolas de agua, en las cuales una sola contiene pura agua y las demás líquidos desagradables. También puedes usar vasos con líquidos bebestibles, en el cual solo uno contiene agua pura, los demás cloro u otro ácido.
2. Este método puede ser usado para balas y pistola, pero no lo recomiendo y no me hago responsable si alguno decide usarlo.

### **Inspiración y Referencias**

La idea de hacer "Ruleta Rusa" con huevos es un clásico juego popular. Variadas versiones existen antes de esta, tales como Quique Marduk-Russian Roulegg. La idea de utilizar Forzaje de Elección/Equivoque para un efecto similar proviene de Patrik Kuffs, en la cual usaba bolsas de papel y una paloma dentro de una de ellas, las cuales reventaba con su pie.



# Naípe

## Historia

En búsquedas creativas y de exploraciones minimalistas en lo metodológico, desarrolle esta rutina para crear la posibilidad de poder forzar una carta entre todas las 52 opciones disponibles. Solo una carta, sin gimmicks, solo tus habilidades como performer. Complejo en lo interno, pero con estudio perseverante, una rutina simple en lo externo que podrás realizar.

## Realidad Externa

El creador de misterios deja su billetera a la vista de su público para comenzar una extraña e interesante concatenación de decisiones usando la imaginación y una baraja de cartas. Luego de todo lo libremente decidido, solo una carta quedó como protagonista, la cual es revelada como predicción dentro de la billetera y regalada al participante.

## Realidad Interna

Esta es una de las rutinas que siempre tengo conmigo. En mi billetera tengo una carta la cual puedo utilizar como predicción y crear una experiencia mental para cualquier persona con un regalo memorable. Uno de los puntos interesantes de esta rutina es que la posibilidad de falsas memorias es tremenda. Me ha pasado en variadas ocasiones que los participantes luego de pasado el tiempo, al intentar recordar la estructura de acciones tomadas, simplemente dicen: "¡Me pasó una carta, nombre una y esa era!", lo cual es perfecto para la creación de leyendas que luego hacen de ti un creador de misterios imposibles de descifrar (como debe ser un buen misterio).

Otro de los puntos interesantes de esta rutina es su aproximación minimalista en metodología. Como puedes deducir, usaremos solo "Forzaje de Elección" para llegar a la carta que tienes en tu billetera. Solo tienes una carta, sin salidas múltiples. En la sección de "Ideas Adicionales" veremos otras aproximaciones también que puedes utilizar en tu propio estudio y exploración según tu estilo y deseos.

Con experiencia podrás básicamente forzar cualquier carta, pero para aprender usaremos una de las cartas de figura, por ejemplo la Reina de Corazones. Al utilizar esta carta, tendremos cuatro pasos distintos de "Forzaje de Elección", en el cual podrás forzar el color rojo, corazones, figuras y finalmente la reina. Veamos los guiones necesarios paso por paso.

Recuerda siempre al comienzo crear interés en tu temática, atraer a tus participantes a la performance y desde ahí comenzar tu procedimiento y proceso.

#### Paso I (Forzar Rojo)

*M: Imagina que te entrego toda una baraja de cartas. La tienes en tu mano derecha, ¿cierto?*

*Muy bien, vamos a comenzar un proceso de eliminación. Tenemos dos colores en la baraja, rojo y negro. Imagina que tomo con mi mano derecha uno de esos colores. Dime, tengo el rojo o el negro?*

Como puedes comprender, no importa lo que tu participante diga, siempre le pondremos atención a los "rojos" con nuestra acción ambigua de "tomar" uno de los colores. Fíjate que estructuro mi guion de tal manera que mi participante solo tenga que decir una palabra, nada más (no "cartas rojas" por ejemplo). De esta manera sus decisiones y pensamientos tendrán menos arraigo con lo racional y será mucho más impulsivo e intuitivo de una manera real.



*I. a*

*P: Rojo*

*M: (con mi mano izquierda separo el "rojo" imaginario que tengo en mi mano derecha)...y con este color podemos crear dos pintas: Corazón y Diamante...*

Fíjate que en este momento tu participante se quedará con la mano derecha (con la cual sujetaba la baraja invisible) abierta. Preocúpate de ello para que no quede en una situación extraña y de manera sutil cuando veas pertinente dile que la baje. He visto varias veces ese error durante performance y es incómodo para todos.

*I .b*

*P: Negro*

*M: (con mi mano derecha realizo la acción de tirar el color). Excelente. Ahora puedes tomar el color que quedó en tu mano y separarlo en dos pintas...Corazón y Diamante obviamente. Haz eso ahora.*

Ahora, diga lo que diga el participante, tenemos la dinámica imaginaria de tener "Corazón" y "Diamante" flotando en el aire. El 2do paso consiste en "retirar" uno del aire para continuar. Como puedes entender, el "retirar" del aire tiene la ambigüedad suficiente, sumado a tu coherencia y naturalidad no verbal para continuar con la pinta que necesitas forzar (en este caso "corazón").

## Paso II (Forzar Corazón)

*M: ...tenemos un "corazón" (gesticula con tu mano en un punto imaginario en el aire) y un "diamante" (gesticula con tu mano en un punto imaginario en el aire, distinto al anterior por supuesto), pero tenemos que retirar uno del aire para continuar. Dime, ¿retiro el corazón o el diamante?*

*II a.*

*P: Corazón*

*M: Muy bien...y con el tenemos 13 distintas opciones de corazones, números y figuras....*

*II. b.*

*P: Diamante*

*M: Excelente (haz la acción de retirar como tirando el "Diamante" a un lado) y con el que quedó, tenemos 13 distintos corazones, números y figuras.*

Acá fíjate como presuponemos el hecho de que quedaron los "corazones", solamente aludes al hecho de la cantidad, además de usar la frase "...y con el que quedó...", lo que asume de manera ambigua el hecho comprensible de continuidad con los "corazones".

Ahora, de 52 cartas pasamos a 13, y en un momento solo pasaremos a 3 (las figuras).

## Paso III (Forzar Figuras)

*M: De pronto imagina que me da un acto de locura liberadora y lanzo al aire cartas. Dime, ¿lanzo los números o las figuras?*

Ahora utilizaremos la dinámica imaginaria de "lanzar" cartas como ambigüedad que permita enfocarnos en las "figuras".

### III.a.

*P: Números*

*M: Muy bien! Se van, ahí puedes ver volando el 2, el 5, el 9...  
Nos quedamos solo con 3. La Jota, La Reina y el Rey de Corazones.  
Ahora viene lo más importante, lo decisivo...*

Acá generalmente utilizo la técnica de "darle importancia a lo no importante" (nombrando aquellas que se van volando) para girar la atención mental de tu participante.

### III.b.

*P: Figuras*

*M: Muy bien! Y puedes verlas volar...La Jota, La Reina y el Rey de Corazones. Ahora viene lo más importante, lo decisivo...*

Ahora aplicarás un paso más de "Forzaje de Elección" para llegar a la Reina de Corazones (en este caso), en el cual utilizarás (potencialmente) ambas manos de tu participante para lograr la apariencia de decisiones libres, cuando en realidad hay solo aseveraciones libres. Este es el paso a mi parecer más importante dentro de lo metodológico, donde debes actuar natural y confiado en el resultado como el exitoso, sin importar lo que suceda.

### Paso IV (Forzar Reina)

*M: Eres diestro o zurdo?*

*P: (responde lo que sea)*

*M: Con (la mano nombrada) toma una de esas tres cartas y  
nómbrela*

Acá utilizamos la técnica de dar una "elección libre innecesaria", que entrega un factor extra de aparente ambiente de control, para luego jugar con nuestras opciones y ajustarnos con lo que suceda.

IV. a

P: Reina

M: (Sonrisa de certeza)... ¿Estás seguro?

Esta pregunta en este momento es muy potente y puede crear una profundidad de misterio mayor al terminar la performance. Si tu participante se queda con su decisión, continua ya con tu recapitulación y revelación. A nivel psicológico, generalmente la gente nombra la Reina en este caso, pero si no ocurre esto, continua tu guion.

IV. b.

P: (J o K)

M: ...y con tu otra mano para continuar toma otra y nómbrala.

Acá podemos utilizar la técnica de "aparente continuidad de guion" con el conector "y", usando entonación que haga comprender aquello.

Ahora nuevamente pueden ocurrir dos escenarios. Tu participante puede tomar la otra indiferente o tomar la "Reina".

Veamos ambos casos.

IV.b.a.

P: (J o K , la otra indiferente)

M: (sonrisa de certeza)....por lo que luego de todas las decisiones que mencionaste de manera completamente libre, solo una carta quedó en el aire, aun flotando... la Reina de... Corazones...

IV.b.b.

P: Reina

M: *Y entrégame una de ellas como última decisión. Excelente, la luz acá es un poco tenue, ¿cual me entregaste?*

Acá nuevamente pueden ocurrir dos casos. O te entrega la Reina o te entrega la indiferente. Esa línea cómica de "no ver la carta por la iluminación" proviene de Max Maven y agrega un factor de comicidad casual útil para, que al igual que "darle importancia a lo no importante", controlar la atención mental de tu participante por un momento.

IV.b.b.a.

P: Reina

M: *(sonrisa de certeza)....por lo que luego de todas las decisiones que mencionaste de manera completamente libre, solo una carta quedó como la relevante...la Reina de... Corazones...*

IV.b.b.b.

P: (la otra indiferente)

M: *(sonrisa de certeza, mientras pones en tu bolsillo la carta invisible que tu participante te entregó)....por lo que luego de todas las decisiones que mencionaste de manera completamente libre, solo una carta quedó como la relevante...la Reina de... Corazones...*

Como te puedes dar cuenta, la única diferencia entre un guion y otro es el acto de "poner la carta invisible en tu bolsillo". Esto es muy potente y nuevamente habla del poder de la comunicación no verbal como aspecto esencial del "Forzaje de Elección".

Finalmente llegamos luego de una ruta de aparentes certezas, a quedarnos con solo una carta, la que quisiste forzar desde el comienzo. Ahora viene tu recapitulación y revelación. Tómate tu tiempo, aprovecha de remarcar todas las condiciones de elecciones libres, retira la carta de tu billetera (puedes mostrar tu billetera vacía de manera sutil) y permitir que tu participante y audiencia experimente el momento de misterio.

En ese momento, no digas nada, y permite que ellos puedan experimentar lo que sientan. Esto es complejo ya que la atracción natural a recibir aplauso y centrar el clímax en ti como el "gran performer" es potente y tentadora, pero te invito a que psicológicamente te alejes de ello. Para ello, puedes aprender del gran David Blaine y como luego de la creación del momento mágico se aleja (incluso a veces de manera física) para que la cámara se enfoque en el participante, su reacción y experiencia. Ahora tienes una rutina increíblemente práctica que podrá enseñarte mucho sobre esta hermosa técnica y desarrollar en ti nuevas habilidades en lo comunicacional. Quise desglosar los cuatro pasos necesarios de la manera detallada para que tu aprendizaje sea lo más claro posible. No te voy a mentir diciendo que internamente esta rutina es simple por que no lo es. Es compleja de aprender pero debe percibirse desde lo externo como simple. Debe sentirse como una conversación casual y natural de tu parte, donde todo el procedimiento no tome más de un minuto en desarrollarse. Recuerda el estimular la imaginación de tu participante, creando dinámicas interesantes y entretenidas, para que se sienta como un proceso lúdico, cambiando las palabras, verbos y técnicas según tu propio estilo.

## **Ideas Adicionales**

1. Con tu propia experiencia, creación de pasos y dinámicas en el "Forzaje de Elección" podrás no solo usar la baraja inglesa sino también la baraja española, la cual tiene interesantes factores distintivos que puedes utilizar a tu favor.
2. Este procedimiento puede ser utilizado también en una rutina donde permitas a tu participante ser el "Mentalista" e intuir una carta Incógnita escogida desde una baraja. Para ello puedes utilizar el método que te acomode (baraja marcada, baraja ordenada, forzaje, etc.) y luego de saber secretamente la identidad de la carta, usar "Forzaje de Elección" para llegar a ella.
3. Una variante interesante, que llamo "Apuesta Segura" mezcla el "Forzaje de Elección" con la metodología de "Salidas Múltiples". En este efecto tendrás 3 salidas en distintas partes de tu billetera. Digamos por ejemplo que la J de Corazones estará en formato de carta, la Q de Corazones estará escrita en un billete que tengas y la K de Corazones estará escrita en una tarjeta de contacto. En tu guion inicial dirás:

*"Te invitaré a jugar con un apuesta. Es una apuesta segura para mi porque sé lo que sucederá y dentro de mi billetera tengo prueba de ello"*

Como te das cuenta el guion inicial en este efecto es ambiguo para mencionar como está hecha tu predicción que luego será revelada. A esta técnica verbal la llamo "Semilla invisible" ya que luego en el momento de recapitulación, harás germinar la semilla, usando el agua que necesites para que la realidad a presentar de manera indirecta (de solo una salida) sea creada de una manera más sólida. Esta técnica es particularmente útil a la hora de utilizar "Salidas Múltiples".

Luego como puedes asumir, usaremos "Forzaje de Elección" para forzar rojo, corazones y las cartas de figura. Luego de esos 3 pasos podrás dar elección completamente libre, con ello creando una oportunidad para cancelar de manera directa la metodología basada en ambigüedad antes usada. Luego de la elección libre de tu participante (digamos que se quedó con la K de Corazones), agrega:

*"Recuerdas que al comienzo te dije que dentro de mi billetera tenia algo escrito, ¿una prueba de lo que iba a pasar?"*

Si te fijas, estás mintiendo pero terminando con una verdad, "regando" la "Semilla Invisible" que necesites. Estás diciendo que dijiste previamente que dentro de la billetera tenias algo escrito (mentira) pero luego de eso agregas lo que realmente dijiste. Tu participante dirá que "Si" a tu pregunta, con lo cual se creará la realidad de afirmación a toda tu frase previa. Obviamente para los otros casos la mentira sutil debe cambiarse.

Luego, retira la salida necesaria y concluye tu rutina con una predicción 100% correcta. Como te das cuenta, lo interesante de utilizar "Salidas Múltiples" y no "Sistema de Clasificación" para revelar la carta es que puedes mostrar solo una carta, o solo un escrito en tus tarjetas de contacto, o solo un escrito en tus billetes, lo cual nuevamente puede cancelar la idea lógica de tener varias predicciones.

4. Si conoces "Kolossal Killer" de Kenton Knepper, puedes modificar la rutina original "Naípe" y tener no solo una salida, sino 3 usando la misma carta y el principio verbal utilizado en esa fantástica rutina de mi mentor.

5. Como viste en el paso III, separamos las cartas en "números" y "figuras", tomando el As como número "1" . Si deseas puedes



separarlos en “números” y “letras” y luego jugar con cuatro opciones (J,Q,K,A) y no tres como en la versión original que te expliqué.

### **Inspiración y Referencias**

La inspiración de crear esta rutina proviene de la previa utilización de “Kolossal Killer” de mi mentor Kenton Knepper y el deseo de crear una aproximación utilizando solo una carta, desafiando las posibilidades con esta técnica y mi potencial para lograrlo de una manera natural y fluida. Otros creadores han tenido distintas aproximaciones a procedimientos similares, tales como Colin McCleod-ACAAN, Greg Arce-Scorched y Joshua Quinn-Deckivoque.



*El Forzaje de Elección nos puede hacer reflexionar sobre algo muy interesante.*

*Pase lo que pase, si se tiene un plan flexible, se puede avanzar y llegar a un destino exitoso, de felicidad.*

*No siempre quizás de la manera más "directa" o la esperada, pero el proceso y procedimiento utilizado nos enseñará para el futuro.*

*Cada situación es única.*



# Pensamientos Quemados

## Historia

Muy pocas veces mi creatividad apunta a la creación de gimmicks o aparatos especiales. Un día contemplando una caja de fósforos se me ocurrió la idea de crear un "aparato himber" capaz de contener dos salidas. Jugué con algunas ideas, las cuales llevaron a la que compartiré contigo en un momento. Eso sumando a un trabajo paralelo de querer utilizar "Forzaje de Elección" para símbolos ESP, crearon la rutina que leerás (espero).

## Realidad Externa

El performer se acerca a su audiencia durante un apetecible cocktail y les pregunta: ¿Quién de acá es pirómano?.

Risas nerviosas se escuchan. Se escoge a un participante para quemar imaginariamente unos símbolos conocidos como "símbolos ESP", mientras se muestra una caja de fósforo la cual contiene una "sorpresa" para el futuro cercano.

Luego de dos decisiones por parte del participante, solo uno de los símbolos queda sin quemar. Luego de todo este juego de piromanía imaginaria, el creador de misterios retira el papel de la caja de fósforos, revelando su predicción la cual es exactamente correcta.

## Realidad Interna

Esta pieza de precognición se basa en 2 metodologías que veremos de maneras separadas. Como puedes asumir usaremos "Forzaje de Elección", mezclado con la posibilidad de dos salidas entregadas por una caja de fósforos un tanto especial.

Básicamente lo que construiremos es una caja "hieber" que te permitirá dos salidas cuando pareciera ser solo una.

La construcción de esta caja es muy sencilla. Necesitas 2 cajas de fósforos, pegamento, tijeras, lápiz y regla. (Foto 1)



(Foto 1)

Toma una de las cajas, quitar su panel deslizante y su etiqueta superior, lo demás no lo necesitas. En la 2da caja quitarás la etiqueta inferior, lugar donde pegarás la etiqueta superior de la otra caja, lo que te permitirá tener una "caja doble cara".

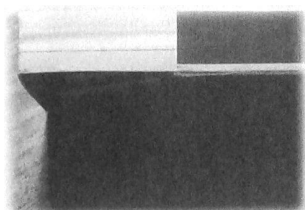
Luego tomarás los paneles deslizantes y los cortarás sus murallas por la mitad, por lo que te quedarán 2 paneles a la mitad de su tamaño.

Estos paneles los pegas luego para que te quede algo así (Foto 2)



(Foto 2)

Luego alrededor de los paneles puedes poner cinta blanca para que la línea de pegado no se vea, y además así preservas tu caja por mayor tiempo. (Foto 3)



(Foto 3)

Todo en su lugar, te permite tener una caja de fósforos aparentemente normal, la que en realidad puede contener 2 predicciones. Por lo que en cada espacio deja un papel doblado que prediga las distintas opciones. Generalmente uso el “círculo” y “ondas” como predicción por el proceso de agrupación utilizado en el “Forzaje de Elección” que usaremos, pero también tienes otras opciones que veremos en el apartado de “ideas adicionales”. También puedes agregar un fósforo en el lado de “circulo” , donde pondrás también otro papel el cual contiene un dibujo de los 5 símbolos ESP (ya que generalmente la gente no conoce los símbolos ESP). El fósforo puede ser usado como elemento de concentración, usando el fuego como imagen de contemplación intuitiva. Si no quieres tener un papel extra, puede simplemente mencionar los distintos símbolos.

Ahora veamos la utilización de "Forzaje de Elección". Para "Pensamientos Quemados" utilizaremos solo un paso para forzar un grupo de símbolos. Durante el proceso de selección/eliminación, dividiremos los símbolos ESP en 2 grupos, los cuales serán "redondeados" y "lineales". Como tenemos círculo, cruz, cuadrado, líneas onduladas y estrella, al forzar el grupo de "redondeados" luego podrás dar una elección completamente libre ya que estás capacitado gracias a la caja especial de revelar la predicción correcta. Este es un ejemplo claro donde los métodos se conjugan de tal manera que uno cancela al otro de manera efectiva, creando la ilusión de elecciones libres, lo cual es necesario al usar ambigüedades en tus palabras.

Por lo que en tu performance presentas la caja, la abres mostrando uno de los papeles dentro (la predicción) y otro papel que tienes dentro el cual tiene dibujado los 5 símbolos ESP (esto es opcional).

Abres este papel, le muestras a tu participante los símbolos y dices:

*"en un momento tomarás decisiones las cuales te llevarán a escoger solo uno de estos 5 símbolos, los demás serán eliminados"*

Este tipo de guion como hemos visto es interesante ya que aparentemente explica lo que se hará, pero en realidad mantiene el ambiente de ambigüedad necesario, lo cual será solidificado según sea necesario.

#### Paso I (Forzar Circulares)

*"Tenemos símbolos redondeados y lineales. Imagine que retiro uno de los grupos. Cual retiro, ¿los circulares o lineales?"*

Como puedes analizar, diga lo que diga tu participante, forzarás la atención a los circulares.



Veamos ambos casos:

I.a.

*P: Circulares*

*M: Muy bien, y ellos los separamos en círculo y ondas. Toma uno en cada mano...muy bien!*

I.b.

*P: Lineales*

*M :Muy bien, retirados (haz el gesto de tirarlos hacia un lado).*

*Quedan los circulares, los cuales son... el círculo y ondas.*

*Toma uno en cada mano...muy bien!*

Recuerda que en tu subtexto DEBES creer que lo que dice tu participante es lo que necesitas. NO HAY una salida más "limpia" o "mejor" que otra. AMBAS son las correctas. Hago énfasis en esto ya que muchos creen que al recibir la respuesta directa, tienen un proceso mejor que si dicen la otra opción. Tu participante no conoce el real significado de su decisión y eres tú el que le da significado LUEGO de que él/ella lo diga.

Ahora tu participante tiene imaginariamente en una mano el "círculo" y en la otra "ondas". Dale importancia a este momento, juega con la imaginación de tu participante, dale importancia a lo no importante para así mantener el factor crítico/lógico fuera de la idea básica de manipulación de decisiones. Ahora di:

*"Uno de ellos lo vas a quemar completamente, dejando el otro como elección. **Es muy importante que comprendas que tienes 100% decisión libre, no quiero que creas que uso palabras ambiguas o que cambiaré tu decisión.** ¿Te quieres quedar con el círculo o las ondas?"*

En el Mentalismo tenemos la licencia de cancelar métodos incluso revelándolos a cierto nivel. Podemos decir que no intentaremos usar palabras ambiguas, básicamente porque ya lo hicimos previamente. Luego en la recapitulación podrás decir que en NINGUN momento fuiste ambiguo en tus palabras y que en cada momento se hizo exactamente lo que tu participante quiso. Esto es muy potente y debe ser usado con cautela y estudio previo ya que puede crear un gran impacto o crear un desastre para tu performance si no comprendes el texto y más aun el subtexto de esto.

Tu participante puede elegir el que quiera como puedes comprender porque ambas opciones son cubiertas a través de nuestra caja especial. Siempre dejo el lado para retirar el papel de "círculo" mirando hacia arriba, por lo que si esta es la decisión debo solo correr el panel deslizante de la caja y retirar el papel. No le pongas atención a la caja en si, es solo un aparato incidental. Quizás te de miedo que tu audiencia note la profundidad no completa del panel. No te preocupes y dale atención y drama al hecho que hay solo un papel y que al abrirlo sea una predicción correcta. Claramente si tu participante se queda con "ondas" debes girar la caja para tener acceso a la otra predicción. Esto puedes hacerlo casualmente mientras tomas la caja, la bloqueas casualmente mientras gesticulas y recapitulas lo sucedido.

Le puedes mostrar el papel a tu participante primero y luego a tu audiencia para que así tengas dos momentos distintos de tensión y una posición de aplauso natural para concluir esta pieza precognitiva.

### **Ideas adicionales**

1. Además de separar los símbolos en "lineales/circulares", podemos crear agrupación por "abiertos/cerrados", lo cual te permitirá forzar en este caso las "ondas" o "cruz" siendo ellos "abiertos" (estrella, círculo y cuadrado son símbolos "cerrados")

2. La rutina puede ser realizada sin la caja de fósforos especial, utilizando un sobre de tipo doble o algún aparato similar.
3. Puedes utilizar cajas de fósforos grandes si quieres realizar esta rutina en situaciones de salón o escenario. La construcción es la misma.

### **Inspiración y Referencias**

Inspiración en la idea de crear un aparato natural a la vista que contenga dos salidas y de la idea de utilizar "Forzaje de Elección" en el contexto del uso de símbolos ESP.



# Caramelo y Chicle

## Historia

La rutina de Max Maven llamada "Positive/Negative" es un clásico en el Mentalismo de Close Up. Esta rutina donde predices no solo la moneda imaginaria escogida sino también el resultado de un lanzamiento de cara/cruz, inspiró a varios otros creadores a publicar sus versiones. Tiempo atrás comencé mi propia exploración en este efecto, donde no solo quise buscar nuevas soluciones metodológicas, pero también cambiar el objeto imaginario y así jugar con otras posibilidades. Una de ellos es la utilización de caramelos y la opción dicotómica final "Chicle/No Chicle", la cual entrega interesantes momentos.

## Realidad Externa

El performer (ese eres tú) pide a su participante que se relaje, que inhale y exhale profundo mientras escribes algo en un papel, dejándolo debajo de tu billetera.

Luego de todo esto el participante comienza a imaginar distintos objetos en la palma del mano del performer, los cuales son caramelos de distintos sabores. A través de un proceso de elección se queda con uno de aquellos caramelos y decide además si lo quiere con o sin chicle/goma de mascar.

A pesar de toda la libertad de decisión, el extraño y misterioso sujeto levanta su billetera para mostrar el papel escrito previamente, el cual menciona todo lo sucedido.

## Realidad Interna

En el original de Max, él utilizaba tres (o cinco) monedas imaginarias, de las cuales una de ellas era un penique el cual era forzado usando "Equivoque" (Verbal Control como lo llama él). El método para predecir la última decisión de cara/cruz era digna de

estudiar pero a muchos performers (y para mi también) no respondía completamente como una solución ajustada al estilo personal.

En "Caramelo y Chicle" a nivel metodológico usaremos "Forzaje de Elección" para forzar el sabor de caramelo que queramos y luego para la elección dicotómica chicle/no chicle usaremos una interesante aplicación de habilidad manual encubierta aplicada a Mentalismo.

Como preparación previa, tomarás un papel conveniente (tarjeta de contacto, post-it, etc.) y escribirás:

*"Disfruta tu caramelo de frutilla con chicle"*

Este papel lo tendrás en tu bolsillo para luego ubicarlo secretamente bajo tu billetera.

Al comenzar la performance introduzco la temática de la imaginación, y mientras invito a mi participante a un corto ejercicio de respiración (esto no solo agrega drama de la performance sino también de manera real cambia patrones neuronales y psicológicos) escribo la otra posible predicción:

*"Disfruta tu caramelo de frutilla sin chicle"*

Luego de escribirlo, dobla el papel de la misma manera en el que estaba doblado el otro que tienes en tu bolsillo y mientras sacas tu billetera para utilizarla como "protección para que nadie toque el papel", sacarás también secretamente el otro papel previamente escrito y lo dejarás bajo la billetera. Ahora pondrás la billetera encima del papel que acabas de escribir, pero dejando también secretamente el otro papel a su lado. Como puedes ya comprender (si tienes conocimientos básicos de magia con monedas) utilizarás en un momento el Al Schneider-Pick Up Move (usado en rutina de "Matrix" con cartas y monedas) como método para mostrar solamente el papel correcto. Esta es una de mis soluciones

metodológicas para predecir de manera directa la última decisión dicotómica. Luego en "Ideas Adicionales" te enseñaré otras posibles. Luego de presentada la condición inicial (papel escrito bajo la billetera), saca de tu bolsillo "algo invisible" y dle a tu participante:

*"Imagina que tengo algo en la punta de mis dedos. Obviamente es un objeto pequeño, algo que a la mayoría de la gente le gusta. Intenta adivinar que es..."*

Acá jugaremos con el oportunismo. Si tu participante menciona "caramelos", estás en una posición fantástica luego en tu recapitulación, donde puedes decir:

*"Al comienzo de este juego mental te pedí que mencionaras qué objeto veías en mis dedos. Pudiste haber dicho monedas, flores, lo que sea, pero dijiste caramelos..."*

Ya no es matemáticamente una en seis, sino una cantidad dejado a la imaginación de tu participante.

¿Que pasa si tu participante dice "pelusa" o "moneda" o cualquier otra cosa? ¡No hay problema! Simplemente re-encuadra la pregunta no como decisión, sino que simplemente como intento.

*"No...lo lamento... no es (menciona lo que dijo)... es un caramelo, pero no importa...  
¿Dime, que sabor es?"*

Acá nuevamente serás oportunista. Si tu participante dice "Frutilla", tomarás su intento de adivinación como decisión, o si no simplemente continua y luego el segundo invisible que retires de tu bolsillo será de frutilla.

Generalmente utilizo tres caramelos, poniendo cada uno en un espacio específico de mi mano izquierda abierta.

Una de las posibilidades que entrega la utilización del objeto invisible "caramelo" es crear salivación a través del acto de hablar de "limón", estimulando la imaginación con esa imagen. Por lo que luego de todo esto, estarás con tu palma izquierda abierta en la cual tienes tres caramelos distintos, uno de ellos siendo el de "Frutilla", el cual forzarás usando "Forzaje de Elección". Acá usaremos un paso con esta secuencia de acciones:

- a. Toma uno con la mano que quieras
- b. Toma otro para continuar
- b.b. Entrégame uno a mí para finalizar.

#### Paso I

*"Vamos a crear un proceso de eliminación. Solo uno será el relevante, los otros dos caramelos serán eliminados. Cada uno de nosotros se comerá uno de estos caramelos.*

*¿Eres diestro o zurdo?*

*Con tu mano (nombra la que mencionó) toma uno de los caramelos ahora y nómbralo."*

*I.a.*

*P: Frutilla*

*M: ¿Estás Seguro?*

*P: Si*

*M: Muy bien, entonces un caramelo para mí (toma uno de los caramelos invisibles de tu mano) y otro para ti (toma el otro invisible y entrégaselo a tu participante)*

*Muy bien, ahora viene la decisión más relevante....*

Si esto ocurre, generalmente agrego esa potente pregunta (¿Estás Seguro?) que reafirma la aparente situación de control del participante. Si su decisión se mantiene, haz el gesto de comerte uno de los caramelos (que tienes de manera invisible en tu mano) mientras le das el otro al participante, cumpliendo la promesa inicial



de la rutina y agregando un toque de esfuerzo imaginativo extra que permite menor posibilidad de interés lógico.

*I.b.*

*P: (otro indiferente)*

*M: ...y toma otro con tu otra mano obviamente para continuar el proceso. La luz acá es tenue, ¿cual tienes en tu mano?*

*I.b.a.*

*P: (el otro indiferente)*

*M: Excelente, puedes comerte cualquier de ellos y darme el otro. Gracias por compartir.*

*Nos quedamos con el de frutilla, pero ahora viene la decisión más relevante...*

*I.b.b.*

*P: Frutilla*

*M: Y ahora la decisión más importante (mientras te comes el caramelo invisible que quedó en tu mano). Me entregarás uno de ellos para finalizar el proceso. Dime cual me quieres entregar.*

*I.b.b.a.*

*P: (indiferente)*

*M: Excelente (te guardas el indiferente en tu bolsillo), por lo que te comerás el caramelo de frutilla, pero ahora viene la decisión más relevante...*

*I.b.b.b.*

*P: Frutilla:*

*M: Excelente, por lo que te comerás el (indiferente)  
Ahora viene la decisión más relevante...*

Como te das cuenta, no importa lo que pase siempre nos quedaremos con el de "Frutilla" como la decisión final y además se cumplirá la promesa de que cada uno se comerá uno de los caramelos, lo cual aporta al ambiente de aparente certeza previa del procedimiento a realizar.

Ahora procede a dar la elección libre a tu participante si desea su caramelo imaginario de frutilla con o sin chicle/goma de mascar. Como sabes, tenemos ambos papeles disponibles para revelar, por lo que luego de su decisión, invita a tu participante a que pueda guardar su caramelo imaginario de regalo y levanta tu billetera, tomando secretamente el papel que debes retirar, dejando el correcto. De esa manera tu participante podrá tomar el papel, leerlo y guardar no solo ese recuerdo invisible sino también una prueba tangible de la experiencia precognitiva.

### **Ideas Adicionales**

1. Otra solución metodológica que utilizo es tener un stack de tarjetas de contacto en el cual previamente tienes escrito en la parte superior una de las predicciones. A la hora de performar, tomas una tarjeta blanca de la parte inferior, escribes la otra posible predicción necesaria y la dejas en la parte superior. Luego a la hora de la revelación tendrás que simplemente girar la tarjeta que escribiste durante performance o realizar un "doble volteo" para revelar la predicción preparada de antemano.
2. Otro método para poder tener dos salidas es utilizar mi tarjetero "USD" (Universal Switch Device) lanzado con Alan Wong, el cual te permite crear cambios sutiles y además tener dos salidas en estilo billetera himber en un tarjetero de cuero delgado y minimalista.
3. Desde otra perspectiva más clásica, cualquier cambio de papeleta puede ser útil, permitiéndote dejar el papel a la vista desde el comienzo de la performance.

## **Inspiración y Referencias**

La Inspiración directa es Max Maven-Positive/Negative, publicado en formato audiovisual en su DVD Video Mind #2. Para otras aproximaciones al efecto puedes revisar el trabajo de Kenton Knepper, Art Vanderlay, Scott F. Guinn, entre otros.



# P´ Wave

## Historia

Una rutina muy práctica, entretenida y sorpresivamente potente que hago en mi repertorio profesional es el que llamo "P´ Wave", inspirado en el clásico B´ Wave de Max Maven.

La creación de esta rutina nació desde el deseo de realizar el clásico pero no tener posibilidad de adquirirlo en mis años iniciales. A veces las limitantes pueden ser catalizadoras potentes de nuevas posibilidades y desarrollos creativos.

## Realidad Externa

El performer le entrega a su participante una pequeña porción de cartas a sujetar entre sus manos. Luego de procesos imaginarios, el participante se queda con una carta en particular.

Al abrir sus manos y revisar las cartas no solo se revela que la carta escogida mentalmente estaba invertida, sino que es la única de dorso distinto y finalmente revelando que era la única opción disponible de escoger, siendo las otras cartas completamente blancas en su cara.

## Realidad Interna

En su construcción metodológica base esta rutina utiliza solamente "Forzaje de Elección", sin carta especial (a diferencia del original), lo cual permite el poder regalar la carta si lo deseas. Los dos pasos a utilizar son los mismos que la rutina "Naípe", pero considero importante el mencionar esta rutina como entidad separada ya que también puede enseñarte nuevos aspectos.

Necesitas una carta (digamos por ejemplo un 7 de corazón) de dorso rojo y 3 cartas de dorso azul-cara blanca. En la carta

predicción puedes escribir "Pensarás en esta Carta" ya que esta frase puede crear falsas memorias para el futuro.

En el método original, se menciona directamente que las cartas son los "4 Sietes" al comenzar. Yo prefiero tomar una chance oportunista y preguntar:

*"Si tuvieras que simplemente adivinar, que 4 cartas crees que son estas... los cuatro 2, las cuatro reinas, dime..."*

Si mi participante dice "Los 4 Sietes", tenemos ya una profundidad de misterio mayor ya que luego puedes enfatizar esto como parte del método.

Si te dice cualquier otra, re-enclaudra su respuesta como mero intento de adivinar sin esfuerzo y di:

*"Casi... son los 4 Sietes. El de pica, corazón, trébol y diamante"*

Ahora continuarás con tu Forzaje de Elección.

Puedes forzar cualquier pinta que desees, por ahora usaremos "Corazón".

Paso I (Forzar Rojo)

*M: Imagina que dejo una baraja de cartas imaginarias encima de tus manos. Vamos a comenzar un proceso de eliminación. Tenemos dos colores en la baraja , rojo y negro. Imagina que tomo con mi mano derecha uno de esos colores. Dime, tengo el rojo o el negro?*

*I. a*

*P: Rojo*

*M: (con mi mano izquierda separo el "rojo" imaginario que tengo en mi mano derecha)...y con este color podemos crear dos pintas: Corazón y Diamante, los cuales dejaremos flotando acá entre nosotros...*

I .b

P: Negro

M: *(con mi mano derecha realizo la acción de tirar el color).  
Excelente. Ahora con el color que te quedó, podemos crear dos  
símbolos, dos pintas ...Corazón y Diamante obviamente.  
Yo lo haré por ti ya que tienes las manos ocupadas...*

Paso II (Forzar Corazón)

M: *...tenemos un "corazón" (gesticula con tu mano en un punto  
imaginario en el aire) y un "diamante" (gesticula con tu mano en un  
punto imaginario en el aire, distinto al anterior por supuesto), pero  
tenemos que retirar uno del aire para continuar. Dime, ¿retiro el  
corazón o el diamante?*

II a.

P: Corazón

M: *Excelente, por lo que con tu imaginación decidiste por uno de los  
sietes, el Siete de....Corazón*

Acá como te das cuenta, en el ritmo de mi guion permito una pausa tal que mi participante comprenda que debe decir "Corazón". Esto ayuda al auto-convencimiento del proceso como "su decisión".

II. b.

P: Diamante

M: *Excelente (haz la acción de retirar como tirando el "Diamante" a  
un lado) por lo que con tu imaginación, dejaste solo una de las  
pintas presentes y por lo tanto uno de los sietes, el Siete  
de....Corazón"*

Con estos dos sencillos pasos de acciones ambiguas podemos llegar a nuestra pinta deseada. Luego queda solo la posible recapitulación de hechos y la revelación.

Tómate tu tiempo, recuerda que esta rutina permite tres distintos momentos de misterio, cada uno con un In-crescendo dramático.

Revela la carta Invertida, su dorso distinto y luego las otras cartas blancas.

Si lo piensas racionalmente, esta rutina es solo "1 en 4", pero la experiencia de años me ha dicho que la gente reacciona no por matemática, sino por momentos emocionales. He visto rutinas que son mucho más "imposibles" pero que no logran el impacto que este simple "efecto de paquete".

### **Ideas Adicionales**

1. Cuando performo en cocktails o situaciones donde debo tener un reseteo rápido, utilizo un portadocumento donde tengo todas las cartas necesarias listas. En un lado tengo 5-10 cartas predicción y en el otro las 3 cartas blancas .
2. Puedes agregarle un elástico a las cartas, con ello asegurarte de que por accidente no se arruine tu clímax si se caen o algo similar.
3. Si de raíz eres mago, por favor no te tientes a ejecutar una "Cuenta Emsley" al comienzo. El efecto no involucra el acto mágico de que la carta se invierta. Este es un efecto de predicción.
4. Puedes sustituir las cartas blancas por comodines o por cartas que contengan un mensaje escrito. Por ejemplo en una carta escribes "TIENES", en otra "UNA GRAN" y en la otra "INTUICION", lo cual le da un toque de sorpresa Inesperado a la rutina.

### **Inspiración y Referencias**

La inspiración directa es del clásico B´Wave de Max Maven. Otros autores han trabajado esta aproximación, como Alain Nu y Mark Eldson.





# Mapa Mental

## Historia

Esta rutina de Mentalismo nació un día que contemplaba la palma de mi mano. La contemplación como método creativo es muy poderoso. Luego de ello me di cuenta que al agregar un proceso Imaginativo por parte de mi participante, mi mano se podía transformar en un mapa, y desde ahí, mezclando otros métodos e ideas, nació "Mapa Mental".

## Realidad Externa

La temática de viajes llegó a la conversación y el performer mental invita a una experiencia de potencial misterio. Escribe algo en su tarjeta de contacto e invita a un miembro del grupo a tomar ciertas decisiones, usando su imaginación y la palma de su mano como si fuera un mapa.

Luego de variadas decisiones, un país en particular de todo el mundo es escogido como futuro destino a viajar. Finalmente el escrito es revelado, para mostrar que efectivamente ese será el futuro destino de viaje para el participante.

## Realidad Interna

*Mapa Mental* es una rutina que te permitirá poder forzar cualquier país del mundo. Así como lo lees. Sin aparatos, sin métodos de forzaje extraño. Solo la imaginación de tu participante y tus habilidades comunicativas. En este caso usaremos "FRANCIA" como país a forzar. Puede ser cualquiera de Europa (ITALIA o ALEMANIA son comunes también) o en el mundo. La propia experiencia con esta rutina te enseñará lo más efectivo para tu propio trabajo. Para comprender de manera más simple, separaremos la metodología en dos partes. Primero el "Forzaje por Timing" utilizado

y luego el “Forzaje de Elección Imaginario” con características oportunistas que usaremos para llegar al país.

La idea de forzar un objeto o posición ha sido utilizado por variados performers, pero aplicar un proceso imaginativo entrega una capa de misterio interesante a la dinámica y un desafío para ti como performer. Muchas veces se le pide a un participante que “imagine...” algo en particular, sin darle real importancia al proceso ya que solo es parte de la realidad externa de la performance y no tiene mayor trascendencia el involucramiento real. En esta rutina debes elicitare y crear un estado de utilización de la imaginación real ya que el método depende de ello.

Básicamente harás imaginar a tu participante un “Mapa Mundial” en la palma de tu mano izquierda.



Si imaginas tu mano izquierda encima de este mapa, te podrás dar cuenta que en la base de tu dedo índice podemos encontrar "Europa". Este será el continente a forzar con la técnica de timing. Puedes obviamente forzar cualquier continente para comenzar, pero por asuntos psicológicos, "Europa" nos da oportunidades interesantes.

Comienza tu rutina escribiendo: "Que disfrutes tu futuro viaje a FRANCIA". Lo escribo de esta manera ya que no solo esta revelación será parte de la performance presente, sino que puedes plantearlo también como predicción real para el futuro. Esta idea es muy potente ya que rompe la estructura de tu performance como solamente una experiencia presente y futura memoria del pasado, sino que permita una trascendencia y profecía auto-cumplida que mantendrá la realidad aparente de tus habilidades. Si no te acomoda este tipo de aproximación, solo escribe "FRANCIA".

Para realizar este efecto necesitas un participante que tenga conocimientos básicos de geografía. Lo menciono ya que hace un tiempo compartí esta idea de forzaje con algunos amigos y colegas que viven en el extranjero y me comentaban que en Estados Unidos era difícil realizar esta dinámica de imaginación ya que no mucha gente conoce mapas. Por ello, discierne durante tu performance quien puede ser un buen participante para esto. De lo contrario, performa otra rutina, pero nunca lo hagas sentir ignorante.

Comienza el procedimiento diciendo:

*"Imagina que en mi mano tengo un mapa. Puedes ver acá América (apunta con el dedo índice de tu mano derecha todo el continente, básicamente la parte izquierda de tu palma) acá está Chile (apunta al lugar donde debería estar para así ubicar a tu participante mentalmente nuevamente)*

*Vamos a hacer un viaje, de hecho tú lo harás en un futuro cercano. Primero decidirás por el continente. Pasaré mi dedo así y tu me dices "DETENTE" cuando quieras..."*

Recuerda darle importancia a la imaginación de tu participante. Asegúrate que realmente esté viendo el mapa en tu mano. Si es necesario hazle preguntas: "¿Dónde está Oceanía?" por ejemplo para saber que está comprendiendo bien.

Ahora como puedes comprender, pasaremos nuestro dedo índice de la mano derecha de manera azarosa sobre la palma izquierda y pararemos en el momento que el participante termine de decir "DETENTE" en la base de nuestro índice de la mano izquierda. Me gusta usar la palabra "DETENTE" en forzajes de timing ya que al ser más larga que "PARA" o "AHÍ" tengo mejores chances de crear una dinámica casual y convincente.

Luego de realizar esto, agrega:

*"Muy bien. Primero concentrémonos en el continente. ¿Que continente está ahí?"*

Si tu participante tiene dudas, puedes ayudarlo, no hay problema. El ya tomó su decisión por lo que solo le ayudarás a verbalizar, no a decidir. Luego de que se mencione "EUROPA" recuerda reaccionar en tu subtexto de manera favorable (que se comprenda que estás alegre por ello) y agrega:

*"Muy bien, y si tuvieras que nombrar un país de Europa, ahora..."*

De manera arquetípica/psicológica, 70% de la gente mencionará "FRANCIA", con lo cual no debes recurrir a "Forzaje de Elección". Si esto ocurre, nuevamente reacciona acorde de manera sutil y di:

*"¿Sabes cuantos países hay en el mundo?  
194... Y solo uno de ellos era el correcto para ti.  
Por favor toma ese papel que dejé en la mesa y léelo..."*

Si estás trabajando con una audiencia y no 1 a 1, léelo tu mismo para mantener un ritmo dramático útil, pero permite que tu participante te acompañe a leerlo para que reaccione también.

¿Qué pasa si tu participante menciona otro país europeo? Solo continua diciendo:

*"...y otro más, escojamos varios para hacer luego un proceso de eliminación..."*

Ahí luego debe ser flexible y ajustarte según sea lo necesario. Generalmente en los primeros 4-5 países estará el que quieres forzar. Luego solo debes realizar un proceso de "Forzaje de Elección Imaginario" para llegar a "FRANCIA". Te daré algunas ideas que puedes utilizar.

I.

*"Muy bien, tenemos Alemania, Francia e Italia.  
Imagina que están flotando acá en el aire (señala un punto en el  
aire). Extraña imagen, ¿cierto?  
Uno de ellos será el destino final, los otros dos serán  
eliminados. No literalmente, solo por ahora ...  
Nombra uno de los países (chasquea los dedos)*

*I.a*

*P: Francia*

*M: Muy bien (mientras que con tu mano derecha haces como que  
tomas uno y con la mano izquierda botas el resto hacia un lado)  
Toma Francia, ten cuidado...*

*Ib.*

*P: (otro Indiferente)*

*M: ...y otro para continuar el proceso de eliminación (chasquea tus dedos)*

*I.b.a.*

*P: (el otro Indiferente)*

*M: Excelente...eliminados. Toma Francia con cuidado... (actúa como que lo tomas del aire y se lo entregas)*

*I.b.b.*

*P: Francia*

*M: Excelente, ahora la última decisión, la más importante. Entrégame uno ahora y nómbralo.*

*I.b.b.a*

*P: Francia*

*M: Excelente... por lo que de las 194 opciones disponibles, todos los países del mundo, llegamos a 3 y finalmente a 1 (gesticula con la mano en la que tienes FRANCIA)"*

*I.b.b.b.*

*P: (otro indiferente)*

*M: Excelente... (actúa como guardando el país en tu bolsillo)... un regalo para mí.*

*De las 194 opciones disponibles, que son todos los países del mundo, llegamos a 3 y finalmente a 1 (apunta con tu mano a la mano del participante).*

*Sujeta a FRANCIA con cuidado...*

Como puedes comprender, este "Forzaje de Elección" será cada vez un desafío distinto para ti. Practica tu naturalidad, tus herramientas

lingüísticas ambiguas y realmente cree a nivel mental que esta rutina será un éxito. El significado real de "Mentalismo" es creer que la realidad es mental, por lo que si crees que saldrá bien, saldrá bien.

Sea como sea, llegarás al país que necesitas para crear un final misterioso.

### **Ideas Adicionales**

1. Si tienes un público presente, puedes pedirles a todos que griten un país. De esta manera puedes primeramente anotar cualquier otro indiferente, luego "Francia" y luego otro indiferente para tener un procedimiento con 3 distintas opciones.
2. Si no tienes un papel a la mano, puedes escribir la predicción en tu palma derecha, la cual mantendrás cerrada hasta el final de la rutina.
3. Si estás performing en Europa, te recomiendo forzar "América" y luego "Brasil" como país de destino.

### **Inspiración y Referencias**

El uso de las manos en Mentalismo como parte del método ha sido explorado por varios creadores, pero la imaginación aplicada a la visualización de un mapa es original.

Otros autores han explorado el uso del "Forzaje de Timing" en usos distintos a los clásicos, como por ejemplo Patrik Kuffs y Kenton Knepper.





# Dos Pensamientos

## Historia

Esta rutina la cree con la idea de poder utilizar la temática de la mente consciente e Inconsciente de una manera estructurada e interesante en el Mentalismo. Luego de jugar con ella un tiempo me di cuenta de la interesante posibilidad de cancelación metodológica que permitía el uso de aquellas palabras, que aprenderás en un momento.

## Realidad Externa

Dos participantes son invitados a experimentar momentos extraños. Cada uno usará una "parte" de la mente, uno por un lado su consciente y el otro su inconsciente.

Al "participante consciente" se le pide que piense en un objeto de su infancia que le traiga buenas memorias. Lentamente el performer es capaz de revelar detalles, para luego escribir algo en un papel el cual dice "CONSCIENTE". Sin mostrar el papel todavía para mantener el suspenso, el participante nombra su pensamiento. Luego el performer en otro papel anota "INCONSCIENTE" y anota de antemano lo que sucederá. El 2do participante luego de un proceso de eliminación elige un objeto entre muchos. El performer ahora muestra los escritos, demostrando que lo increíble ha sucedido.

## Realidad Interna

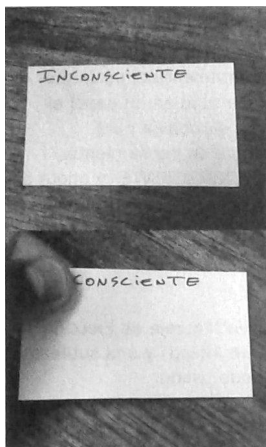
"Dos Pensamientos" basa su metodología en "Forzaje de Elección", la clásica técnica de "Uno por Delante" (One Ahead) y una sutileza psicológica que cancela este segundo método usado.

Siempre me gustó este clásico método pero no me gustaba el uso que se le daba. He podido dejar sin respuesta a varios performers y colegas usando esta rutina, ya que al poder mostrar la primera papeleta como la papeleta "CONSCIENTE", se rompe la lógica del "Uno por delante", que es básicamente escribir la segunda selección

(la cual será forzada) y luego, aparentemente, al escribir la segunda, se escribe la primera.

¿Y cómo se logra esto? Muy simple. Al escribir en la primera papeleta estas realmente escribiendo "INCONSCIENTE", pero usas tu pulgar para tapar "IN", dejando solo visible la palabra "CONSCIENTE". Esto también se logra con esta línea:

*"¿Puedes leer "CONSCIENTE" ahí?"*



Mientras le muestra el papel a tu participante. Como te das cuenta acá no le decimos al participante "Lee ahí", ya que puede hacerse consciente de tu pulgar y decirte "sácalo que no puedo ver todo", sino que simplemente presuponemos que escribimos "CONSCIENTE", solo le decimos si puede leerlo.

Como te puedes dar cuenta usar el lenguaje correcto ayuda mucho a crear diferencias en tu performance. Si prefieres tomar una ruta más indirecta puedes simplemente mostrarle la papeleta, tapando el "IN" y decir:

*"Esto será tuyo. Puse "CONSCIENTE" arriba porque en un momento (retiras el papel de su mirada) pensarás de manera consciente en una memoria de infancia..."*

Ahora que conoces la metodología básica (digo básica porque hay muchísimas otras sutilezas que permiten que esta pieza sea efectiva), elige a tus dos participantes, establece el tema de tu performance (consciente e inconsciente) y pregúntales que rol quiere tomar cada uno.

Pon a tu participante "consciente" a tu derecha y a tu participante "inconsciente" a tu izquierda.

Toma uno de los papeles, y mientras escribes "INCONSCIENTE" di lentamente (como uno habla cuando escribe una palabra):

*"C...o...n...s...c...i...e...n...t...e"*

Esta es una sutileza indirecta muy interesante ya que comunicas que estás escribiendo "consciente". Luego esto se reafirma por el hecho de que le muestras la palabra escrita a tu participante, de la manera que ya fue mencionada.

Luego de que tu participante comprenda las condiciones, pídele que se concentre "de manera consciente" en una memoria de infancia y particularmente en un objeto que tenga relevancia positiva. Ahora es necesario comprender lo que quieres crear como experiencia para tus participantes. Esta rutina puede ser encuadrada como dos predicciones o como lo prefiero, un momento de telepatía y predicción, de esa manera es más desafiante e interesante el poder crear una real relación de lectura con mi primer participante, donde mi escrito no es una predicción, sino una revelación de lo que fui captando en tiempo real.

Si tomas esta ruta, concéntrate en crear un ambiente de pura comunicación mental, creyendo que tienes la habilidad para hacerlo y captando ideas abstractas, sentimientos, etc. Tus habilidades como performer de misterio acá deben hacerse notar. No te preocupes tanto del objeto en si primero, sino permítete el revelar emociones, imágenes de infancia, y todo lo que puedas antes de concentrarte en el objeto. Luego de un buen momento anota "tu impresión". Lo que anotarás en realidad es un objeto que forzarás a tu segundo participante "inconsciente". Generalmente escribo "Teléfono" o "Billetera".

Deja el papel en un lugar visible y dile a tu "participante consciente":

*"A la cuenta de tres dile a todos tu pensamiento. 1, 2,3."*

El acto de contar le pondrá mucha presión a tu participante como para negarse a decir su pensamiento (he visto a otros performers usar "uno por delante" y al momento de pedirle al participante que nombre su pensamiento, este se niega y se crea un momento incómodo).

Luego de que nombre su pensamiento, debes comunicar a nivel de subtexto (actitud, emoción) de que tu escrito está correcto y que

solo continuarás con tu "participante inconsciente" para mantener la continuidad de la dinámica, y no por un factor metodológico.

Ahora toma tu otro papel y di "I..n..c...o..n..s.c.i.e..n..t...e." , mientras escribes "Consciente" y comenta :

*"Antes leí el pensamiento. Ahora intentaré saber lo desconocido antes de que suceda"*

Ahora escribe el objeto que tu primer participante mencionó, o alguno muy similar. Por ejemplo si dijo "Pelota" di "Balón" o algo similar. Estos sutiles grados de separación permiten mayor credibilidad.

Ahora ejecutarás "Forzaje de Elección" de la misma manera mencionada en la rutina "Predicción Casual".

Luego de forzado el objeto que escribiste previamente, solo debes cambiar el orden sutilmente de las papeletas para poder revelar las informaciones en el orden correcto. Si estás realizando esta rutina en situación de salón o escenario, te recomiendo dejar los papeles en una copa de vino o algo similar (bowl tibetano sirve también si te interesa la estética y significado), así se mantienen verticalizados. El cambio de orden es lo menos importante. No hagas de esto "un movimiento". Simplemente toma la de abajo revelando el objeto físico escogido y luego revela el objeto pensado, de esta manera hay una progresión dramática ascendente.

## **Ideas Adicionales**

1. Puedes usar otros forzajes en sustitución al "Forzaje de Elección". PATEO (Pick Any Two, Eliminate One), Forzaje Psicológico o alguno basado en manipulación física, como lo es un forzaje de cartas.

2. Puedes pedir por otro tipo de pensamiento al primer participante, pero prefiero mantener la temática de las revelaciones conectadas. Si deseas Incluso puedes pedir a tu 1er participante que piense en una persona importante de su vida, y luego forzar "una persona" presente en la audiencia usando Forzaje de Elección.

## **Inspiración y Referencias**

Inspiración desde la idea de utilizar la temática "consciente/inconsciente" en performance.

El uso del pulgar para esconder información ha sido usado por Max Maven y Larry Becker.

Kenton Knepper por su influencia en el uso de la lingüística como herramienta potente a la hora de performar. Si te interesa esta temática debes estudiar su trabajo y particularmente "Wonder Words"





# Conclusión

Muchas gracias por tu interés y apoyo. Tienes ahora un nuevo poder. La capacidad de crear experiencias de misterio en cualquier situación, con objetos prestados, solamente utilizando el poder de la comunicación efectiva.

Espero que estas ideas puedan nutrir tu mente y que al meditar, estudiar, reflexionar y extrapolar todo lo expuesto puedas darte cuenta de la importancia de los principios conversados en todo lo que haces en performance, utilizando o no la técnica de "Forzaje de Elección"

Todo este material contiene más de 10 años de arduo esfuerzo. Confió en ti y en tu capacidad de dar lo mejor posible para crear las mejores performances posibles.

Te invito a que leas variadas veces este libro ya que de seguro podrás ir aprendiendo y creando ideas nuevas cada vez que lo releas.

Si tienes alguna duda solo contáctame a [pabloamira@gmail.com](mailto:pabloamira@gmail.com) o en cualquier red social. Si tienes deseos de aprender y ser mejor performer, estoy para ayudarte.

Un abrazo mental!

Pablo Amirá, 2016





