

# Magics Bufons

# Cartogracia

*Como poner humor a tu cartomagia*

¡ Con más de 70  
Gags!



*Con gags, rutinas y juegos humorísticos de cartomagia*

**MAGIA BOOKS 2010**

*Dedicatoria:*

*A todos nuestros grandes amigos  
magos, a los que tanto y tanto  
debemos.*

**Ean-13: 8436037699979**

**1ª Edición Abril 2010**

**2ª Edición Mayo 2010**

**3ª Edición Abril 2011**

**© Paco Moreno Caballero / Jordi Moreno Caballero 2010 / MAGIA BOOKS 2010**

**[www.magicsbufons.com](http://www.magicsbufons.com)**

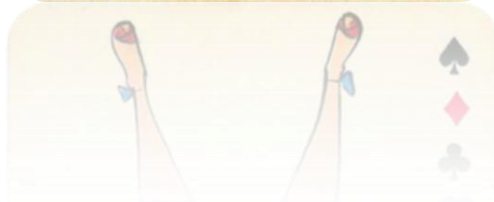
**Fotos: Muren**

**Maquetación: MM**

**Impresión: PC Web**

# Cartogracia

Como poner humor a tu cartomagia



**Magics Bufons**





Thompson, Jr., J.G. (1910-1975)

***Del libro "My Best"***

***"Si un mago conoce cien formas de descubrir una carta que el espectador ha elegido, y sólo una forma de revelarla, el efecto para el público es de que el mago solo conoce un juego de naipes. Por otra parte, si el mago sólo sabe una forma de encontrar una carta y cien de revelarla, el efecto es de que conoce cien juegos"***

***Thompson, Jr., J.G.  
(1910-1975)***



## INDICE DE SECCIONES

ANTE TODO, DIFRUTA DE TU MAGIA.....	9
EL PORQUE DE ESTE LIBRO.....	10

### PARTE I

#### TERORÍA DEL GAG EN LA (CARTO) MAGIA

1. <i>¿Qué es un gag?</i> .....	13
2. <i>Función de los gags en la cartomagia</i> .....	14
3. <i>Estructuras del humor y la magia</i> .....	19
4. <i>Otras consideraciones para combinar humor y magia</i> .....	22
5. <i>Humor y cartomagia</i> .....	24

### PARTE II

#### GAGS Y HUMOR PARA CARTOMAGIA (70 Gags en 46 secciones)

1. <i>Hacer de una dos</i> .....	31
2. <i>Adivinación por narices</i> .....	32
3. <i>Carta en la mente</i> .....	32
4. <i>No está marcada</i> .....	32
5. <i>¡Yo también!</i> .....	33
6. <i>Gags con la Fournier 505 y otras (100% originales )</i> .....	33
7. <i>Imposible de fallar</i> .....	34
8. <i>1,2,3</i> .....	35
9. <i>Transformación total</i> .....	36
10. <i>Mezclada de casa</i> .....	37
11. <i>Roja, Negra y de todos los colores</i> .....	37
12. <i>Las mezclas americanas</i> .....	38
13. <i>La mezcla catalana</i> .....	39
14. <i>La mezcla madrileña</i> .....	39
15. <i>La mezcla andaluza</i> .....	39
16. <i>La mezcla canaria</i> .....	39
17. <i>La mezcla valenciana</i> .....	40
18. <i>Mezcla australiana</i> .....	40
19. <i>La baraja francesa según el diccionario</i> .....	40
20. <i>La baraja andorrana</i> .....	41
21. <i>Gags en el restaurante</i> .....	41

22. <i>La baraja invisible</i> .....	42
23. <i>Tu primera experiencia sexual</i> .....	43
24. <i>Rimas y directes</i> .....	43
25. <i>Adivinación en 3D</i> .....	44
26. <i>Predicción apeada</i> .....	44
27. <i>Carta No-apuñalada</i> .....	45
28. <i>Gags con la baraja eléctrica</i> .....	46
29. <i>Baraja bloque</i> .....	47
30. <i>Gag para búsqueda y clasificación de cartas</i> .....	48
31. <i>¿Conoces la baraja francesa?</i> .....	49
32. <i>14 de diamantes, 3 ½ Corazones y cartas especiales</i> .....	49
33. <i>Penetración múltiple</i> .....	50
34. <i>Corte instantáneo</i> .....	51
35. <i>El juego más rápido del mundo</i> .....	51
36. <i>El As de Bastos</i> .....	51
37. <i>¡Solo una!</i> .....	51
38. <i>Baraja mimada</i> .....	52
39. <i>Espectador experto</i> .....	53
40. <i>La que más te llame la atención</i> .....	53
41. <i>Aún más difícil</i> .....	54
42. <i>Gags y frases para las firmas</i> .....	55
43. <i>Predicción larga</i> .....	55
44. <i>Los ojos del mentalista</i> .....	56
45. <i>Transmisión total</i> .....	56
46. <i>Mezclas colectivas</i> .....	57

### PARTE III

#### JUEGOS DE CARTOGRACIA (14 Rutinas y 10 ideas para nuevos juegos)

1. <i>Juegos cartográficos</i> .....	60
2. <i>Paquete de forzaje invisible Bufons</i> .....	60
3. <i>Predicción pinzada</i> .....	62
4. <i>La baraja de la suerte</i> .....	66
5. <i>Telepathic test</i> .....	71
6. <i>Agítese antes de adivinar</i> .....	75
7. <i>Radioefectos</i> .....	79
8. <i>El espermatozoide adivino</i> .....	80
9. <i>Localización a medida</i> .....	81
10. <i>El trilero gilipollas</i> .....	81
11. <i>Carto gracia improvisada</i> .....	85
12. <i>La baraja burlesca</i> .....	85



<b>13. Predicción meteorológica .....</b>	<b>87</b>
<b>14. Adivinación envidiosa.....</b>	<b>89</b>
<b>15. Doble falsa predicción.....</b>	<b>94</b>
<b>16. La baraja doble serie.....</b>	<b>96</b>
<b>17. Initials.....</b>	<b>95</b>
<b>18. La agenda de mis ligues.....</b>	<b>100</b>
<b>19. Cartografía con sobres: El sobre de cambios.....</b>	<b>102</b>
<b>20. Ideas con el sobre de cambios.....</b>	<b>103</b>
<b>21. Sobretrasposición firmada.....</b>	<b>105</b>
<b>TOMA UNA CARTA.....</b>	<b>108</b>



*Aprendamos a disfrutar de nuestra magia como aquél primer día.*

## Ante todo, disfruta de tu magia

Un escrito que compuse hace tiempo, y que tiene que ver con la filosofía con la que intento vivir la magia y que me gusta compartir con mis amigos.



*Disfrutando de la magia con amigos. Festival de humor y magia Ja,je,ji,jo,ju Málaga Julio 2009*

### DISFRUTA DE TU MAGIA

*Disfruta de tu magia. Disfrútala en tu corazón y en tu mente, así como en el suave jugar de las manos.*

*No pienses en el truco y presta atención al encanto; cuando el pañuelo desaparezca o la carta cambie de figura, maravíllate del milagro que acabas de presenciar aunque solamente ocurra para ti delante de un espejo.*

*Compíte solamente contigo mismo, y no busques con la magia ni la fama ni el dinero, pues son cosas tan efímeras y vanas como las flores de un solo día.*

*Presta tu atención y tiempo al neófito, pues hasta los más grandes maestros lo fueron alguna vez, y al que ahora consideras ignorante y torpe, puede que sea el gran mago del mañana, y si le enseñaste, algo de ti estará en esa grandeza.*

*Cuando actúes piensa solo en hacer feliz a tu público, amalo, pues sin él tu magia sería un milagro que nadie presenciará, una belleza desperdiciada.*

*Disfruta de tu magia, y de tu vida, pues no son incompatibles, estudia concienzudamente pero permítele descansos a la mente; le hacen falta silencios para interiorizar lo aprendido.*

*Escucha también a los viejos, pues saben más por viejos que por magos, y bebe cuanto puedas de su experiencia, pues llegará el día en que esta se marche con ellos.*

*No critiques a nadie ni te enzarces en contiendas personales, a la larga es un camino estéril que conduce a ninguna parte. Si has de criticar al compañero hazlo en privado para que pueda mejorar, elógialo sin embargo en público, pero sin caer en la condescendencia.*

*Disfruta de tu magia y no te avergüences de lo que haces, ni tampoco te vanaglories, siempre habrá magos por encima y por debajo de tu nivel. Así que muestra lo que sabes sin miedo y sin orgullo, pero nunca dejes de hacer magia sea cual sea tu pericia.*

*Disfruta de tu magia hoy, aprende a ser feliz con ella y hacer felices a los demás.*

**Paco Moreno-Magics Bufons**

## El porqué de este libro.

*Me encanta la magia con cartas. De hecho, como muchísimos otros magos, conocí a la magia con una baraja en las manos y durante años no profesaba otra magia que no fuese la magia con cartas.*

*Pero pasan los años y uno evoluciona artísticamente y va perfilando su camino dentro del gran continente mágico. Pero sea cual sea al destino al que nos lleve, siempre nos faltarán muchos senderos mágicos por descubrir con una baraja de cartas.*

*Como mucha gente sabe nuestro estilo de magia es sumamente humorístico, repleto de gags y otros elementos cómicos. De hecho nuestros anteriores trabajos publicados y notas de conferencia tratan del humor, la magia y los gags (“Como poner humor a tu magia” y “Muy Gagcioso”, de venta en tiendas de magia).*

*Así que aunando estas dos facetas (la devoción por las cartas y la profesión de magia humorística) nació la idea de este trabajo.*

*También viene a suplir un vacío en este campo, pues si bien diversos autores tratan sobre los gags en la cartomagia, siempre lo hacen de forma accesoria.*

*Hemos querido sistematizar y reunir en un solo tratado aquellos gags exclusivamente referidos a las cartas que hemos utilizado o utilizamos en virtud de nuestro camino mágico.*

*No están (¡ni mucho menos!) todos los que son, pero sí lo son todos los que están.*

*Porque, aunque comenzamos con una breve disquisición teórica, este libro es eminentemente práctico. Más de 70 gags, algunos conocidos, otros menos conocidos y otros 100% originales se ofrecen al mago interesado en utilizarlos en sus juegos y rutinas.*

*No hemos incluido gags de uso o ámbito general, dejando esto quizás para un próximo libro, se trata exclusivamente de gags por y para las cartas en la magia.*

*Acabamos ofreciéndote 14 juegos de nuestro repertorio, todos muy cartográficos, pero que puedes adaptar a tu estilo y personalidad.*

*Cordialmente vuestros:*

### Los Magics Bufons.



**NOTA:** En este libro citamos algunas técnicas **muy básicas** de cartomagia que suponemos ya debes de conocer, como el control, el forjaze, mezclas y cortes falsos, etc. Si no es así deberías de aprender primero estas técnicas básicas antes de leer este libro.

**PARTE I**

**TEORÍA DEL GAG EN LA (CARTO) MAGIA**





**Cartogracia:** *Dícese de una palabra inventada que también es el título de un nuevo libro de Magics Bufons que acaba de ver la luz, a pesar de que el recibo de la misma cada día sea más caro.*

*La cartogracia son las técnicas del humor aplicadas a la cartomagia, y a la magia en general en la que intervengan las cartas, aunque solo sea de forma accesoria.*

## ¿Qué es un Gag?

En el cine, un **gag** es algo que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras.

Hay varios ejemplos, tanto en el cine como la televisión, de títulos o series que han basado la mayor parte de su humor en gags visuales, hasta el extremo de no usar diálogo y a pesar de ello, transmitir humor.

Podíamos citar aquí **Mr. Bean**, o **Benny Hill** como ejemplos más recientes y a **Charles Chaplin**, **Harold Lloyd** o **Buster Keaton** como más clásicos.



*El regador, regado.*

El

primer uso conocido del gag en el cine tuvo lugar, en la primera película de humor de la historia:

**L'Arroseur Arrosé** (El regador regado), rodada en un minuto de metraje por los Hermanos Lumière en 1895 (por cierto uno de ellos era mago) y en la que un jardinero que riega sus plantas acaba por convertirse en el objeto de la travesura de un niño.

Una de las virtudes del gag bien sea en el cine o bien en cualquier espectáculo escénico, como por ejemplo en la magia, es que su trama relativamente sencilla de seguir y su desenlace inmediato, lo que lo hace idóneo para captar la atención del público.



*Compañía El tricicle*

Hay espectáculos basados en una sucesión de gags, como los de la compañía **“El Tricicle”** entre otros. Espectáculos, en los que a pesar de su duración, se basan en mini-conflictos y mini-resoluciones casi instantáneas, lo que permite seguirlos sea cual sea el punto en el que comencemos a ver el espectáculo.

¿Pero qué entendemos por gag cuando hablamos de espectáculos magia?

**“En magia podemos entender por gag a todo elemento humorístico esencialmente no verbal que se halla presente en el desarrollo de un juego o bien fuera de él.”**

Es de notar que decimos “esencialmente no verbal”, ya que aunque el uso de palabras intervenga en la construcción de un gag, el humor no

proviene esencialmente de dichas palabras, si no de acto visual o físico.

Un elemento humorístico construido solamente con palabras no es un gag, puede ser un chiste, un monólogo, una broma etc. Pero nunca será un gag.

Un Gag es...	Un Gag NO es...
Un elemento visual	Un elemento hablado como un chiste, monologo o broma.
Lo que hacemos con uno o varios objetos.	El objeto en si mismo que hemos comprado en una tienda de magia.
Algo que se resuelve de manera inmediata.	El desenlace de un largo proceso dramático.
Un elemento auxiliar a la magia	Un sustituto de la magia
Algo fácilmente entendible	Algo que necesitemos <i>pensar</i> para que resulte gracioso
Un elemento de transición	El <i>leiv motiv</i> de una rutina o espectáculo
Algo que acentúa y realza otros elementos dramáticos	Algo que ensombrece a otros elementos dramáticos

## Función de los gags en la Cartomagia.

Según Antonio Moliné (Revista Misdirection , nº 11 Noviembre 1975) ya en las Segundas jornadas cartomágicas del Escorial se trató profusamente el tema del gag y su inserción en una rutina mágica, así como las múltiples aplicaciones que se le pueden dar (Tamariz).

También se llegó a la conclusión de que, salvo excepciones, *la risa mata el misterio* (Carabias)

Como mago humorístico, esto me planteó muchas dudas acerca de cómo incorporar el humor y los gags a las rutinas de cartas, (y a la magia en general), sin que *muriese el misterio*.

Hubo una época que esto fue mi principal tema de estudio y reflexión.

Charlando durante esa época de humor y la magia con otros magos, un día escuchamos a uno de ellos comentar lo siguiente, más o menos:

*“-Pues a mí me gustan tanto los gags que no hay juego de magia al que no meta uno si puedo. El público se ríe y parece que conecto mejor y soy más gracioso. Así que cuantos más gags meta, mejor para el espectáculo, pues la gente se lo va a pasar mejor.”*

Mi objeción fue que el anterior punto de vista estaría bien si lo único que

queremos es que el público se ría momentáneamente con nosotros.

Pero si lo que queremos es hacer magia divertida y entretenida y con una cierta coherencia, debemos de olvidarnos de “meter” gags y pensar en “utilizar” los gags en nuestras rutinas.

La diferencia es obvia. Tenemos un gag que nos gusta y funciona, pero por este simple hecho no quiere decir que al introducirlo en una rutina la vaya a mejorar.

Si se introduce cualquier gag, o cualquier otro elemento dentro de una rutina mágica, ha de cumplir una función concreta.

Así de aquella época de estudio concluí que los gags en la magia han de cumplir alguna de estas funciones:

- 1. Captar la atención del público.**
- 2. Hacer el camino hasta la magia más divertido.**
- 3. Destensar a la audiencia.**
- 4. Servir como elemento de refuerzo dentro de la rutina mágica.**

### ***Captar la atención del público.***

Empezar un espectáculo, juego o rutina con un gag es especialmente útil si es necesario captar al principio la atención del público. Hay juegos, como por ejemplo una producción de cartas, que

no requieren de una atención previa del público desde el primer momento, en cualquier punto de la rutina uno se puede “engancha” a ella sin problemas.

Hay sin embargo juegos en que es crucial que el espectador capte un elemento inicial para que se produzca el efecto mágico. Como escribía Arturo de Ascanio, la magia consiste en el contraste entre una situación inicial y una final.

Si una baraja se va a transformar en azul, antes el público ha de percibir claramente que la baraja es roja. Si comenzamos un juego de este tipo precipitadamente cuando la atención del público es difusa, podrá pasar el mismo por alto esta situación inicial.

Si comenzamos, por el contrario, con un gag, centramos la atención del público antes de que empiece la rutina en sí, garantizándonos así su atención.

### ***Hacer el camino hasta la magia más divertido.***

La magia en sí, sin ningún aditamento humorístico o de otra clase, ha de ser, por si misma, entretenida, e incluso diríamos divertida.

Pero por ende, en la magia hay dos momentos claramente diferenciados, el momento del efecto, es decir, el momento en que la audiencia percibe que ha ocurrido algo maravilloso e imposible, y el momento previo al clímax mágico, necesario para que este ocurra, pero no tan emocionalmente interesan-



te como la resolución mágica. Es lo que se conoce como fase expositiva.

Hay juegos de magia con una fase expositiva corta, sin embargo otros requieren una fase preparatoria para que ocurra la magia bastante extensa.

La fase expositiva puede ser interesante de por sí, pero muchas veces es una tarea tediosa o monótona (Contar muchas cartas, realizar operaciones matemáticas, atar al mago, revisar objetos, etc.).

Si se une a una fase expositiva muy larga unas acciones completamente tediosas y anodinas el resultado solo puede ser uno: el aburrimiento.

Un final muy mágico y espectacular puede compensar este aburrimiento, pero mucho mejor si incluimos elementos para que la fase expositiva sea también interesante.

Podemos cargar esta fase de poesía, de tensión dramática, de suspense y también, cómo no, de elementos humorísticos.

Así, una de las funciones que puede cumplir el humor en general y los gags en particular es hacer el camino hacia la magia más divertido.

Nótese que decimos “el camino hacia la magia”. Si la magia se convierte solo en una excusa para el gag no estaremos haciendo magia humorística, sino humor con una temática mágica.

Ambas opciones son válidas para entretener al público, pero una es magia y la otra no.

### *Destensar a la audiencia*

Según una conocida definición “El humor es una forma de diversión y de comunicación humana, que pretende que la gente no se sienta infeliz y ría.”



*El humor sirve para destensar a la audiencia. Uno de los Magics Bufons en plena Cartografía.*

La risa es, una de las pocas cosas que caracterizan al ser humano y a algunas especies de homínidos respecto de otros animales; los científicos dicen que el humor es ante todo un rictus que aparece en los labios de los primates y se muestra cuando éstos se enfrentan a situaciones para ellos absurdas o incomprensibles: enseñar los dientes es una forma de desviar un impulso agresivo o de resumirlo mímicamente, un tipo de sublimación.

De ahí que mostrar los dientes o reír entre los humanos esté frecuentemente asociado a desligarse de acontecimientos que originan normalmente gran inquietud y que veces se relacione con la desgracia (humor negro). Incluso se habla de la risa, como un acto fallido del subconsciente.

Desde este punto de vista, el humor se constituye en un acto de purificación que permitiría evacuar la violencia, nacida de esa inquietud.

Como sabemos magia tiene por meta causar asombro en el público, pero no un asombro cualquiera, sino uno derivado del hecho de presenciar sucesos inexplicables a nivel intelectual y emocional.

Precisamente por ello, el humor es un arma magnífica en la magia, a la hora de descargar de esta tensión al espectador.

Como un neumático, el espectador admite cierta presión, que es bueno mantener con la magia, pero de vez en cuando la hemos de aliviar con el humor para que no termine estallando.

Un gag entre juego y juego destensa a la audiencia y la prepara para el siguiente milagro.

Pero se da la paradoja de que en ocasiones no hay que hacer nada para que la gente se ría tras un efecto mágico.

Habrás observado, si actúas con regularidad, que hay juegos de magia tan fuertes e inesperados que provocan la risa a través del asombro. No es que haga mucha gracia que aparezcan 2 palomas del aire...pero el "factor sorpresa" de algunos efectos mágicos provocan risa (no gracia, pero si risa ante una situación incomprensible y sorpresiva) para aliviar la tensión producida.

***Servir como elemento de refuerzo dentro de la rutina mágica.***

El dicho "***Los árboles no me dejan ver el bosque***" es aplicable a muchos espectáculos de magia que hemos visto... y por desgracia también hecho en nuestros inicios.

Y como a base de experiencia se aprende, en nuestros espectáculos, aunque el humor es siempre el protagonista, procuramos que no siempre esté en primer plano y no tape el bello paisaje mágico que hay detrás de él.

Ya que uno de los peligros más frecuentes a los que se enfrenta cualquier mago humorístico es que el humor literalmente ***se coma*** a la magia.

Esto lo hemos visto muchas veces: Durante el desarrollo de una rutina el público se ha estado riendo a carcajada limpia, e incluso te han aplaudido vehementemente....viene el efecto y los aplausos te suenan a tibios.

La causa directa de esta poco recomendable situación es que el humor ha actuado como una misdirección negativa, desviando la atención del público de las condiciones iniciales o finales del efecto mágico, precisamente lo que el público tiene que recordar para que la magia ocurra en su mente. (Ya sabrás como mago que la magia no está

en el imán o el flap, si no en lo que cree haber visto la mente del espectador).

Para revertir esta situación y llenar de humor nuestra rutina, debemos de utilizar el humor o los gags precisamente para **reforzar** las condiciones iniciales o finales del efecto.

Un ejemplo: Muestras una baraja de dorso rojo por las caras y dices:

**“-Una baraja con 52 cartas.**

**Observad con suma atención que todas son diferentes, hay cartas rojas y hay cartas negras.**

**Hago un pase mágico**

(en realidad giras la baraja y la extiendes de dorso, con lo que se ven los 52 dorsos rojos)... **¡y ahora todas son rojas!**”

Este pequeño gag no solo ha podido producir gracia (claro está que depende de cómo y quién lo diga) si no que ha reforzado en la mente del espectador que:

- A) Las cartas tienen caras y son todas diferentes.
- B) Que todas tienen dorso.

Cosa no poco importante, por ejemplo, si después todas las caras de las cartas desaparecen.

Si pones otro chiste o haces otro gag mientras enseñas la baraja, que nada tenga que ver con enseñar la baraja, como ponerte un sombrero gracioso, puede que los espectadores recuerden que te pusiste un sombrero ridículo y quizás se han partido de risa, pero no recuerden que has enseñado la baraja por caras y dorsos.

Y piensen: **“No ha enseñado bien la baraja...las cartas no tenían caras desde el principio, o tienen por un lado las caras y por el otro están en blanco”**

Todos los elementos durante la construcción del efecto, incluyendo los humorísticos, han de reforzar el mismo o al menos no entorpecer su desarrollo.

Si has partido a tu ayudante en dos y has juntado otra vez las dos mitades y justo antes de revelar que vuelve a estar de una pieza, te paras y cuentas el conocido chiste de *“Cuando parto a mi ayudante en dos siempre me quedo con la parte que no habla”* y te extiendes durante cinco minutos los espectadores irán borrando paulatinamente su recuerdo de las dos mitades separadas.

Sin embargo si cuando las dos mitades están separadas dices lo de quedarte con la parte que no habla, señalándola claramente o llevándotela directamente hacia tu camerino en actitud lujuriosa,

**“Todos los elementos durante la construcción del efecto, incluyendo los humorísticos, han de reforzar el mismo o al menos no entorpecer su desarrollo.”**

dicho chiste **refuerza** el hecho de que tu ayudante esta partido/a por la mitad.

De todas formas se sabe que el chiste de quedarse con la mitad que no habla no se debe de hacer. Pero ilustra cómo el humor hablado puede ayudar o entorpecer la construcción de un efecto.

¿Pero qué hacer si tengo un gag/ chiste/ frase / monólogo muy gracioso y sé que la gente se va a reír y aplaudir y no encaja en ninguno de mis efectos?

Pues muy sencillo: Lo pones antes o después del efecto, como un bloque separado e independiente del juego que has hecho o que vas a hacer. Esto funciona. De hecho funciona excepcionalmente, ya que da mayor sensación de variedad al espectáculo.

***“Pon siempre los gags al servicio el efecto. Si tienes un gag muy bueno pero que te entorpece el efecto, realízalo aparte”***

## *Estructuras del humor y la magia*

Cuando a cualquier actividad artística se le añade humor se corre el peligro de transmitir a los espectadores el siguiente mensaje:

*“Lo que yo hago (magia, canto, danza, etc.) no has de tomártelo en realidad muy en serio, pues es solo una excusa para que oigas mis gracias y hacerte reír”*

Así lo primero que debemos de preguntarnos si quiérenos poner humor a la magia, es si en realidad queremos que la magia sea una excusa para transmitir humor (que de hecho, puede ser una pretensión artística plenamente aceptable) o bien lo que deseamos transmitir es otra cosa bien distinta.

Introducir los gags y el humor en tu magia solo por el hecho de que se supone que si eres más gracioso o simpático vas a conectar mejor con tu público y vas a hacer que se lo pasen mejor (como escuchamos a cierto mago) es la primera de las falacias que has de desterrar de tu mente.

Cuántas veces hemos visto introducir chistes o frases más o menos graciosas en medio de juegos que suenan a “pegote” y cuya función dentro del contexto del juego es más bien nula.

¿Por qué sucede esto?

***“Porque magia y humor tienen estructuras dramáticas diferentes.”***

Y al tener estructuras dramáticas diferentes no es sencillo armonizarlas para que quede un todo fluido.