



Creatividad y magia.

(Teoría y disparates para ser aún más creativos)

Parte 1: Aburrida teoría.

¿Qué es la creatividad?



¿Cuál es la definición correcta?

- ▶ 1.- Pensar nuevos efectos mágicos
- ▶ 2.- Imaginar trucos sorprendentes
- ▶ 3.- El arte de ingeniar mentalmente una rutina

Parte 1: Aburrida teoría.

¡NINGUNA DE LAS ANTERIORES!

Creatividad es, simplemente, CREAR.

Si no se termina realizando la idea, no es creatividad.

(Crear con un contexto y para un fin)

Parte 1: Aburrida teoría.

Edward de Bono (1970):

“La creatividad es una **habilidad para generar ideas nuevas y útiles** mediante un proceso de pensamiento lateral.” – Lateral Thinking: Creativity Step by Step

Teresa Amabile (1983):

“La creatividad es la **producción de ideas o soluciones que son tanto nuevas como apropiadas** para una situación particular.”

– The Social Psychology of Creativity

Mihaly Csikszentmihalyi (1996):

“La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un dominio existente, o que **transforma un dominio en uno nuevo.**”

– Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention

Parte 1: Aburrida teoría.

Personalidades creativas

Incertidumbre, pero amor por lo desconocido.

Múltiples soluciones. Muchas erróneas.

Motivación: pasión por el propio proceso creativo.

Asociación de conceptos, ideas y conocimientos de maneras inesperadas.

Valor: juego con ideas, con pruebas y con fallos.

Rutinas flexibles, intereses variados. Exploración.

Personalidades resolutivas

No ambiguas. Estructuras claras y certeras.

Pocas soluciones son las correctas, y funcionan.

Motivación: lo que se conoce funciona.

El objetivo es encontrar la solución de una manera óptima y poco costosa.

Valor: eficiencia y resultados.

Rutinas rígidas y especialización. Predecibilidad.



Parte 2: Fases del proceso creativo.

El proceso creativo



Parte 2: Fases del proceso creativo.

El puchero creativo

Vivencias

Conocimientos
(de cualquier tipo)

Intereses

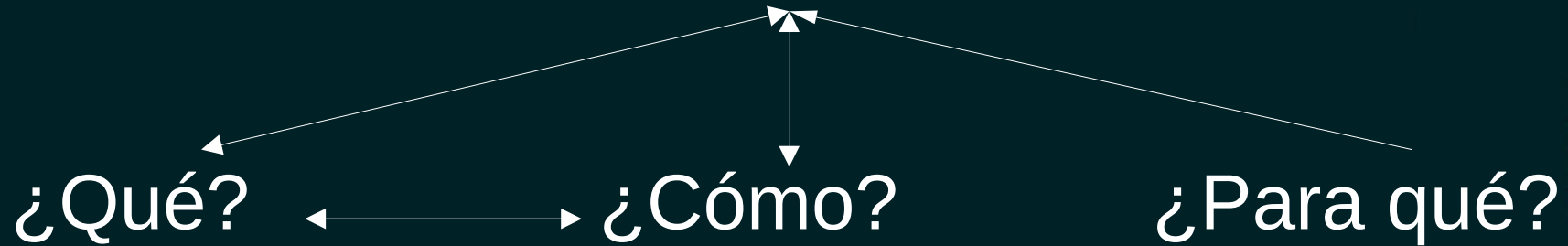
Trabajo



=



Preguntas creativas



1.- Preparación

Se analiza el problema y/o el desafío al que nos encontramos.

Ejemplo: queremos hacer que, tras un corte, el as de tréboles aparezca volteado.

2.- Incubación

Nuestra cabeza, a veces de forma inconsciente, trabaja para nosotros con la idea de resolver el problema de fase de preparación.

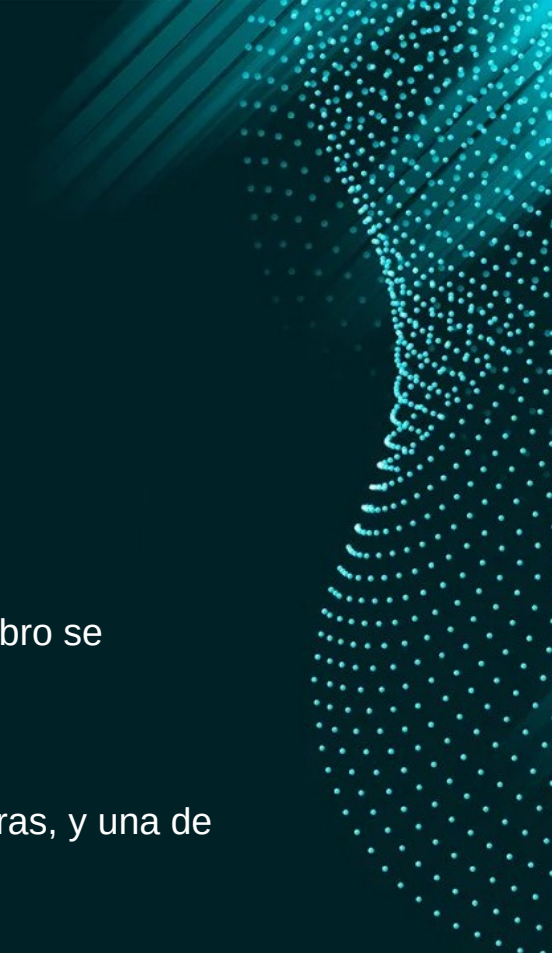
Ejemplo: en la baraja solamente hay un as tréboles, y las cartas tienen que verse extendidas sobre la mesa, ¿cómo lo hacemos?



3.- Momento eureka

De repente, a veces, pensando en cualquier otra cosa, nuestro cerebro se ilumina y encontramos la solución.

Ejemplo: ¿por qué no usamos una carta gaff que cuente con dos caras, y una de dichas caras sea el as de tréboles?



4.- Evaluación

Analizamos la viabilidad, originalidad , sobre todo, la utilidad de la idea. ¿Es válida o necesita ajustes? De ser un gimmick, en esta fase se elabora el prototipo.

Ejemplo: buscamos por YouTube efectos similares, y le planteamos la idea a colegas magos. Lo realizamos ante una cámara y/o ante personas de confianza.

5.- Elaboración

Concretamos y realizamos el efecto al público. Si es un gimmick lo “fabricamos” en su versión definitiva. Pregunta: ¿tenemos otro “para qué”?

Ejemplo: mostramos cómo podemos, mágicamente dar la vuelta al as de tréboles simplemente dando un chasquido de dedos.



Parte 3: Ejercicios creativos.

Ejercicios creativos



1.- Con qué, qué... emoción.

Ejercicio en solitario.

- **¿Con qué?** Elegimos aleatoriamente un objeto mágico escrito en papeles: una baraja, una cuerda, una esponja, ...
- **¿Qué?** Aleatoriamente, elegimos una técnica: cambio de color, cambio de forma, aparición, predicción, ...
- **Emoción.** Terror, humor, tensión, nostalgia, intriga, ...

2.- Romper esquemas.

Ejercicio en solitario.

Se elige cualquier efecto conocido (doble predicción, por ejemplo).

Las mismas tarjetas del ejercicio anterior que hablan del “¿qué?”.

Se busca una situación diferente al de un espectáculo de magia (una entrevista de trabajo, comprando en el súper, una reunión de la comunidad de vecinos), y se piensa cómo realizar el efecto, con el “qué” en dicha situación.

3.- Brainstorming mágico.

Ejercicio en grupo. Cuatro personas.

Cada uno de los integrantes se encargará de escribir una de las cuatro partes de un efecto mágico (sin conocer lo que escriben sus compañeros): lo que ocurre, cómo se logra, cómo se presenta, cómo concluye.

Se leen todas las ideas en orden, y se debate cuán loco y/o realizable puede ser lo que ha salido. Al cabo de una semana, se consulta las maneras que cada uno ha tenido para combinar cada una de las partes.

4.- Inversión.

Ejercicio en grupo.

El director del grupo dedice un “final” de un truco (p.e. que el anillo de un espectador aparezca en el bolsillo de otro).

Se divide el grupo en equipos, y se les da media hora para que piensen cómo hacerlo y cómo presentarlo.

Tras este tiempo, cada equipo explica su manera de resolver el problema y se debate acerca de cada uno.

En resumen...



Parte 4: Conclusiones.

La creatividad es una herramienta, no un fin. Creatividad es CREAR.

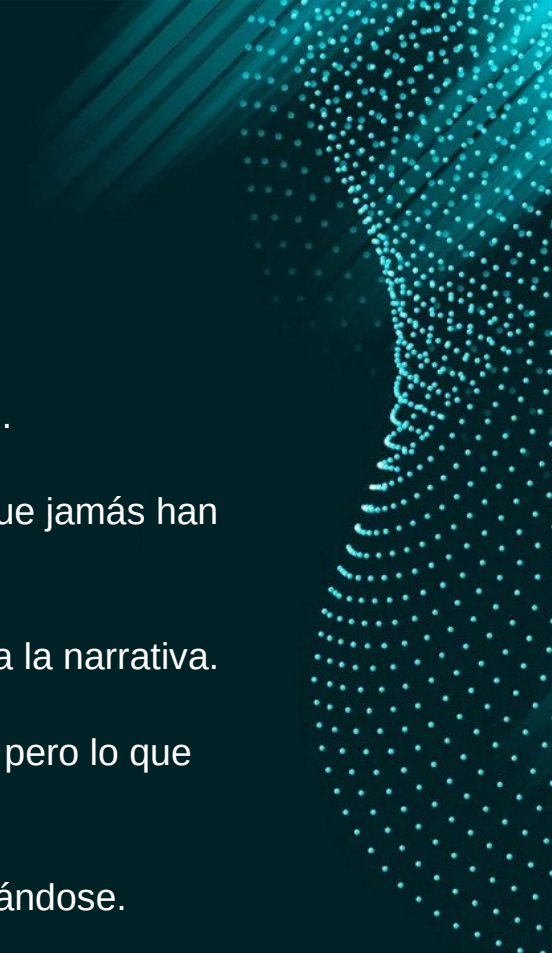
Ser más creativo no supone ser mejor mago. Hay grandes magos que jamás han inventado ningún truco.

En la magia, la creatividad se puede aplicar tanto al qué, al cómo y a la narrativa.

Hay ejercicios para desarrollar la creatividad. Suponen un esfuerzo, pero lo que se logra es “mágico”.

Un 99% de ideas se quedan en nada, solamente un 1% termina creándose.

Todo es mejor en equipo.



The background is a dark blue gradient. Two glowing particle trails, composed of many small white dots, curve from the top corners towards the center. In the top-left corner, a fan of five playing cards is visible, showing the Ace, King, Queen, Jack, and 10 of Spades. In the bottom-right corner, another fan of five playing cards is visible, showing the 10, Jack, Queen, King, and Ace of Hearts. The text is centered in a white, sans-serif font.

¡¡Gracias por
vuestra
atención!!