PROGRAMA DE ILUSIONISMO WENCESLAO CIURÓ

PROGRAMA TEMÁTICO

PRIMER TRIMESTRE:

1. INICIACIÓN AL ILUSIONISMO.
    a. Juramento hipocrático.
    b. Ejercicios digitales.
    c. Juegos que se van a aprender.
    d. Juegos conocidos por el público.

2. NUMISMAGIA I.
    a. Empalmes principales.
    b. Pinzamientos.
    c. Transferencias entre empalmes.
    d. Habilidades con una moneda.
    e. Juegos.
    f. Aparición de cuatro monedas.
    g. Aparición de un billete.
    h. Moneda que desaparece en el pliegue del pantalón.
    i. Moneda que atraviesa un pañuelo.
    j. Moneda que se transforma en llave.
    k. Moneda dentro de papel plegado.

3. CARTOMAGIA I.
    a. Juegos Matemáticos.
    b. Carta deslizada o corrida.
    c. Controles y breaks.
    d. Saltos.

4. TEATRO I.
    a. La interpretación como herramienta.
    b. Juegos dramáticos.
    c. El ritmo.
    d. Público.
    e. Utilización del objeto.

5. MAGIA DE SALÓN I.
    a. Cuerdas I.
    b. Rotas y recompuestas.
    c. Nudos deslizantes.

6. CARTOMAGIA II.
    a. Baraja biselada.
    b. Doble lift. Doble volteo.
    c. Otros Volteos.
    d. Vistazos.
    e. Cartas guía: Carta corta y carta puente.
    f. Cortes falsos.

7. TEORÍA Y FILOSOFÍA MÁGICA I.
    a. Condiciones para ser mago y complejo de manos pequeñas
    b. ¿Para qué estudiar teoría mágica .
    c. Magia paso a paso y reglas de oro.
    d. Habilidad o dotes psicológicas y práctica o cualidades innatas.

8. MICROMAGIA I.
    a. Elásticos.
    b. Imperdibles.

9. MAGIA DE ESCENARIO I.
    a. Manipulación I.
    b. Bastones, velas, pañuelos.
    c. Manipulación de cartas.

d. Manipulación de bolas.

SEGUNDO TRIMESTRE:

10. TEATRO II.
    a. Pantomima I.

11. MENTALISMO I.
    a. Memoria larga.
    b. Lectura de lápiz y de codos.
    c. Péndulos.

12. CARTOMAGIA III.
    a. Juegos Automáticos.
    b. Enfiles y cambios de cartas.
    c. Cuentas varias.

13. ARTES AFINES A LA MAGIA I.
    a. Pick Pocket.

14. MAGIA DE SALÓN II.
    a. FP y Manicolor.
    b. Rutinas con espectadores.
    c. Tirajes y reels.

15. HILOS DE INVISIBILIDAD.
    a. ITR.
    b. Movimientos.
    c. Levitaciones.
    d. Telequinesis.

16. EL ILUSIONISMO COMO RECURSO DIDÁCTICO.
    a. Juegos de magia y sus aplicaciones didácticas.
    b. Matemagia.
    c. Educación en Valores.
    d. Psicomotricidad.

17. NUMISMAGIA II.
    a. Empalme de cuatro monedas.
    b. Diversos falsos depósitos.
    c. Transferencias de monedas de mano a mano.
    d. Suttle pass.
    e. Toque de midas.
    f. Retention Vanish.
    g. Spider Vanish.
    h. Juegos.
    i. Moneda y tapa de bolígrafo.
    j. 2 apariciones de cuatro monedas de Joaquín Navajas.
    k. Rutina de pañuelo.
    l. Fallos y soluciones.

18. - CARTOMAGIA IV.
    a. Forzajes.
    b. Baraja radio.
    c. Crimp, burbuja y afinada.

TERCER TRIMESTRE:

19. NUMISMAGIA III.
    a. Cartas y monedas.
    b. Chink a chink.
    c. Mátrix diversos.
    d. Moneda que encuentra a la carta.
    e. Moneda con carta escrita en la cara.
    f. Moneda al reloj.
    g. Manos vacías .

20. MICROMAGIA II.
    a. Dados.
    b. Navajas.
    c. Dedales.

21. CARTOMAGIA V.
    a. Juegos con trucadas.
    b. Empalmes.
    c. Mezclas falsas.
    d. Culebreo.

22. TEORÍA Y FILOSOFÍA MÁGICA II.
    a. Magia, ilusionismo, prestidigitación, y divisiones de la magia.
    b. Argot mágico, y como ver magia.
    c. Cómo utilizar la magia como ayuda al desarrollo de la persona.
    d. Visión de conjunto.

23. MAGIA DE ESCENARIO II.
    a. Magia con animales.

24. CARTOMAGIA VI.
    a. Ordenadas.
    b. T.P.C.
    c. Otras barajas especiales.

25. HISTORIA DE LA MAGIA I.

26. MAGIA INFANTIL I
    a. Trabajar para público infantil.
    b. Qué es la magia para un niño.
    c. Psicología infantil.
    d. Las claves de un espectáculo exitoso.

27. MENTALISMO II.
    a. Ruleta rusa.
    b. Doble vista o Telepatía.
    c. Escrituras misteriosas.
    d. Telequinesia.

CUARTO TRIMESTRE:

28. LA COMUNICACIÓN EN LA MAGIA.

29. ARTES AFINES A LA MAGIA II.
    a. Globoflexia.

30. MAGIA INFANTIL II.
    a. El personaje. Imagen de mago.
    b. El humor en la infancia.
    c. Control del público.
    d. Adultos en espectáculos infantiles.

31. SONIDO E ILUMINACIÓN.

32. NUMISMAGIA IV.
    a. Caja Okito.
    b. Diversos giros y antigiros.
    c. Juegos de viajes, a través de estuche, de mano.
    d. Moneda trucada plata cobre.
    e. Giros falsos.
    f. Transposiciones.
    g. Wild coin.

33. LA MAGIA DE WENCESLAO CIURÓ.

34. TEATRO III.
    a. La voz.
    b. El cuerpo.

35. MENTALISMO III. MAGIA BIZARRA .
    a. Cartas Zenner.
    b. Test de vivos y muertos.
    c. El espiritismo en la magia.

36. CARTOMAGIA VII.
    a. Adiciones de cartas.
    b. Houlettes.
    c. Mezclas falsas II.

QUINTO TRIMESTRE:

37. TEORÍA Y FILOSOFÍA MÁGICA III.
    a. Guía mágica.
    b. La charla en el juego.
    c. Naturalidad de movimientos.
    d. Construcción del juego: elementos, ejecución y final.
    e. El humor - la voz - el personaje.

38. MAGIA DE SALÓN III.
    a. Rutinas cómicas.

39. CARTOMAGIA VIII.
    a. Taladradas y grapadas.
    b. Mnemónica de Tamariz.

40. HISTORIA DE LA MAGIA II.

41. MENTALISMO IV.
    a. Lectura, transmisión de pensamiento .
    b. Inducción de pensamiento .
    c. Lectura en frío.
    d. Numerología.

42. MICROMAGIA III.
    a. Palillos.
    b. Palitas.
    c. Fichas.
    d. Chips.
    e. Clips.

43. MAGIA DE ESCENARIO III.
    a. Magia clásica.
    b. Botellas.
    c. Billetes.
    d. Aros chinos.
    e. Nieve japonesa.

44. ARTES AFINES A LA MAGIA III.
    a. Sombras chinescas.

45. CARTOMAGIA IX.
    a. Abanicos.
    b. Florituras.
    c. Debex.

SEXTO TRIMESTRE:

46. MICROMAGIA IV.
    a. Cubiletes.
    b. Pases.
    c. Cambios.
    d. Chop Cup.

47. NUMISMAGIA V (VIAJES).
    a. Viaje de mano a mano, diversas versiones.
    b. Viaje al vaso.
    c. Viaje al ovillo.
    d. Viaje con plata-cobre.

48. MAGIA INFANTIL III.
    a. Accesorios para magia Infantil.
    b. Método de creación. Efecto, Rutina, Espectáculo.
    c. Técnicas y herramientas en la actuación infantil.
    d. Práctica: Implementar lo aprendido.

49. MENTALISMO V.
    a. Lectura de músculos.
    b. Experimentos corporales.
    c. Conducciones a ciegas.
    d. Curvatura de objetos.

50. MAGIA DE SALÓN IV.
    a. Cartomagia escénica.
    b. Rutinas de Aro cuerda.
    c. Hilo Roto y Recompuesto.

51. CARTOMAGIA X.
    a. Disminuciones.
    b. Desapariciones .
    c. La mezcla “Faro”
    d. Transferencias.

52. TEORÍA Y FILOSOFÍA MÁGICA IV.
    a. Los primeros 30 segundos .
    b. Como seleccionar alguien del público.
    c. El inicio de la sesión - como construir una rutina.
    d. La presentación perfecta de un juego.
    e. El paréntesis de olvido.
    f. Diseño de milagros de Darwin Ortiz.

53. MAGIA DE ESCENARIO IV.
    a. Escapismo.
    b. Escapismo de pulgares.
    c. Escapismo de esposas.
    d. Cabina espiritista.

54. CARTOMAGIA XI.
    a. Cambios de color.
    b. Deslizamientos (jog).
    c. Escamoteos.

SÉPTIMO TRIMESTRE:

55. ESTUDIANDO LA MAGIA DE JUAN TAMARIZ.

56. CONTRUCCIÓN DE MONÓLOGOS Y RUTINAS VERBALES.

57. TEATRO IV.
    a. El Personaje.
    b. Creación del personaje.
    c. Desarrollo de diferentes conflictos y trabajos de escenas.
    d. Aplicación de técnicas de teatro a la Magia.

58. LA MAGIA EN EL CINE.

59. ARTES AFINES A LA MAGIA IV.
    a. Ventriloquía.

60. MAGIA CON TRILES.

61. MICROMAGIA V.
    a. Gomas espuma.
    b. Esponjas.

62. CARTOMAGIA XII.
    a. Deletreos.
    b. Imaginaria y antiderrapantes.

63. HIPNOSIS I.

OCTAVO TRIMESTRE:

64. TEATRO V.
    a. Pantomima II.

65. MAQUILLAJE.

66. NUMISMAGIA VI.

    a. Otras cajas.
    b. Boston.
    c. Slot.
    d. Moneda trucada, la cascarilla.
    e. Manejo.
    f. Papel impreso.
    g. Viaje de mano a mano.

67. CARTOMAGIA XIII.
    a. Timing and misdirection (cancamusa).
    b. Cambios de baraja.

68. HIPNOSIS II.

69. MAGIA DE SALÓN V.
    a. Cuerdas II.
    b. Atravesar cuerpos.
    c. Rutinas de Tabari Y Pavel .

70. FONIATRÍA.
    a. Impostación de voz.
    b. Colocación de voz.
    c. Dicción.

71. MAGIA DE ESCENARIO V.
    a. Grandes Ilusiones I.

72. MICROMAGIA VI.
    a. Cigarrillos.
    b. Cerillas.
    c. Anillos.

NOVENO TRIMESTRE: RAMA CLOSE-UP.

73. CARTOMAGIA XIV.
    a. La Magia de Miguel Gómez.

74. NUMISMAGIA VII.
    a. Regazo.
    b. Slydini.
    c. Diversas técnicas.
    d. Diversos usos.
    e. Manipulaciones extremas.

75. MICROMAGIA VII.
    a. La Magia de Pablo Segóbriga .

76. CARTOMAGIA XV.
    a. La Magia de Henry Evans.

77. MICROMAGIA VIII.
    a. Cubiletes II.

78. NUMISMAGIA VIII (Enmangues).
    a. Técnicas de enmangue y desenmangue.
    b. Sentado y de pie.
    c. Teoría y práctica.
    d. La magia de Joaquín Navajas, Hnag pien chien y gallo pich.

79. CARTOMAGIA XVI.
    a. La Magia de Dani Daortiz.

80. MICROMAGIA IX.
    a. La Magia de Juan Luis Rubiales.

81. CONFECCIÓN DE LA RUTINA DE CLOSE UP.

NOVENO TRIMESTRE: RAMA ESCENARIO.

73. MAGIA DE SALÓN VI.
    a. Rutinas multiparcitipativas.

74. MAGIA DE ESCENARIO VI.
    a. Grandes Ilusiones II.

75. MENTALISMO VI.
    a. Ruptura De Objetos.
    b. Códigos.
    c. Test de Temperatura.

76. ARTES AFINES V.
    a. Faquirismo.

77. MAGIA INFANTIL IV.
    a. El negocio de las fiestas y espectáculos infantiles.

78. MAGIA DE ESCENARIO VII.
    a. Manipulación II.

79. MAGIA DE SALÓN VII.
    b. Artilugios Mágicos.

80. MAGIA DE ESCENARIO VIII.
    c. Magia Musical.
    d. Magia General.

81. MENTALISMO VII.
    e. Cumberlandismo.
    f. Presentación del mentalismo.