

CONTENIDO “libertad expresion”

PRÓLOGO , por Miguel Ángel Gea.....	1	PLC.....	24
INTRODUCCIÓN , por Dani DaOrtiz.....	4	El soplo mágico, como fallo psicológico.....	24
LA ACTITUD	6	Cuando quieras te detienes.....	25
Cada persona es un mundo.....	6	Por altas y bajas.....	27
Interiorizarlo.....	6	Formando un número determinado.....	29
El espectador no es tu enemigo.....	6	TRABAJANDO CON GRUPITOS	32
Créerselo, sentirlo.....	7	Dar orden antes de propósito.....	32
Despreocupación.....	7	Una entre cuatro sobre la mesa.....	33
Crear sensación de libertad.....	7	Una entre tres al girar cara arriba.....	35
La importancia de las acciones.....	7	VERBALES, NÚMÉRICO, CARTA	36
No mentir.....	8	Estimaciones del espectador (numéricas).....	36
Influencias directas e indirectas.....	8	El número 18.....	38
ALGUNOS CONCEPTOS	9	Potenciando el número dos.....	38
El juego comienza después de un forzaje.....	9	Estimaciones, espectador sobre la baraja.....	39
La ventaja del mago.....	9	De datos (cartas, palos y colores).....	40
El cerebro, dos informaciones.....	9	El baile regional.....	40
Leer las expresiones de los espectadores.....	9	Forzar una carta verbalmente I.....	41
Las preguntas o frases de oro.....	10	Forzar una carta verbalmente II.....	41
Lo que el espectador se cuestiona.....	10	Forzar una carta verbalmente III.....	42
Evitando la sensación de rectificar.....	10	Hacia un palo de la baraja.....	42
Caminos subliminales.....	10	Hacia el palo de corazones.....	42
CAPÍTULO PRIMERO	11	FORZAJE DEL MAGO	44
FORZAJE CLÁSICO	13	La importancia de la pregunta.....	44
Procedimiento clásico.....	13	El espectador se adelanta.....	44
Comentarios y aportaciones.....	14	Propósito en segundo plano de atención.....	44
Rompiendo el ritmo.....	14	Ambigüedad para naturalizar.....	45
Marcando subliminalmente la carta.....	15	Forzar decisiones.....	45
Entregar la carta abiertamente I.....	16	La construcción de las frases.....	46
Entregar la carta abiertamente II.....	16	Destacando elecciones.....	47
Con la baraja cara arriba.....	17	Una única opción entre muchas.....	47
Preparación de la carta a forzar.....	19	Pregunta en segundo plano.....	48
Por mezcla por imbricación.....	19	La lógica de la frase.....	48
LA SÉPTIMA	21	Petición directa, ambigüedad final.....	49
En manos del mago.....	21	Forzando por expectativas.....	49
En manos del espectador.....	22	ENGAÑO POR PERCEPCIÓN VISUAL	51
Sobre la mesa.....	22	Por desorden visual (mano a mesa).....	53
OTROS FORZAJES Y COMENTARIOS	24	Tú, yo y él.....	54
		HLG (Homenaje Lennart Green).....	55

FORZAJE EN ABANICO	61	Leer la expresión.....	80
El control o forzaje.....	61	El espectador es quien se equivoca.....	80
Comienza el control.....	61	Dividir atención de pregunta-confirmación...	80
Abriendo las cartas.....	61		
Llegando a la carta clave.....	61	SECUENCIA DE PROPIEDADES	81
Controlando la carta.....	63	Aumentando el número de cartas.....	83
Comienza el forzaje.....	63	Cómo usar la secuencia.....	83
Su funcionamiento.....	64		
Aumentando la necesidad.....	65	QUE CONCLUYEN EN PESCA	83
La rapidez en la elección.....	65	Una entre cinco.....	83
El mandato concreto.....	65	Otra acción final para una entre cinco.....	86
Aparente despreocupación.....	65	En el transcurso de una mezcla.....	85
Técnica del sorprendido.....	65	Lo más al centro que puedas.....	87
La importancia de la carta pensada.....	66	Por cuenta Hamman.....	88
Ante un posible fallo.....	66		
Cartas y cartas.....	67	FALLOS Y SALIDAS	89
Concluyendo.....	67	Prevención.....	89
		Escalera de valores simple.....	90
METODO MC	68	Escalera de valores en ambos sentidos.....	90
Método por Fases.....	68	Recoger información previamente.....	92
Fase de inicio.....	68		
Fase de lapso.....	69	EN FORZAJES CON TÉCNICAS	92
Doble situación en fase de lapso.....	69	Una entre dos.....	92
Fase final.....	70	Descartando la carta elegida.....	93
Persiguiendo un objetivo.....	71	Echar o quitar.....	94
Cuadro de referencia del método MC.....	72	Conclusión por forzaje número, verbal.....	94
		Por azar puro (aparente).....	94
LA PESCA	73		
La pesca como tal.....	73	EN FORZAJES VERBALES	95
Eliminando la sensación.....	73	Espectador es quien siempre se equivoca....	95
Pesca comienza antes de la propia pesca...	73	Situación de retroceso.....	95
Eliminando la pregunta antes de la pesca...	74	Vuelta a la realidad.....	97
Pesca visual antes de la pesca.....	75		
Situados en el punto de la pesca real.....	75	CAPÍTULO SEGUNDO	99
Descartando número de cartas.....	76	JUEGOS. ESTRATEGIAS EN ACCIÓN	99
Mostrando cartas.....	76	En punta de dedos.....	101
El espectador es el que descarta.....	76	TRILOGÍA DE BARAJA INVISIBLE	105
Descartando gracias a sus características...	76	1. Coincidencia pensada.....	107
Sacamos la aparente carta.....	76	2. Mnemonicosis impromptu.....	107
Del grupo de las más probables.....	77	3. La baraja sin alma.....	109
Nombrando lo contrario evitando el error....	77	Invisible impromptu.....	110
Una entre tres.....	77	Pensamiento elegido.....	110
Una entre dos.....	78	Almas gemelas.....	111
Sutilezas subliminales.....	78	Pensamiento atrapado.....	114
No me digas nada.....	78	El juego que sí se puede explicar.....	119
¡Me estás engañando!, I.....	79	Destripando la triple intuición.....	122
¡Me estás engañando!, II.....	79	Viaje ambicioso.....	127