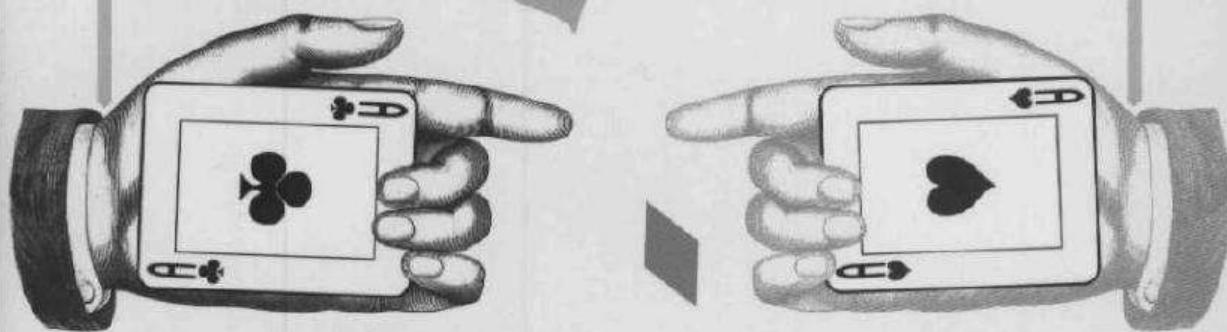


CARTOMAGIA FUNDAMENTAL

Vicente Canuto



essios

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	15
AGRADECIMIENTOS	17
PRÓLOGO	19
INTRODUCCIÓN.....	21

PRIMERA PARTE: PRINCIPIOS BÁSICOS

CAPÍTULO 1: LA PRESENTACIÓN EN LA MAGIA

LOCALIZACIÓN DE UNA CARTA ELEGIDA.....	27
1.- ESCONDER EL SECRETO	28
2-HACER INTERESANTE EL EXPERIMENTO	29
A) LAS HUELLAS DACTILARES	30
B) USTED NO SABE MENTIR	31
C) APUESTA	31
D) OTROS	32
JUEGOS	33
DOBLE PREDICCIÓN.....	33
VUELVO DOS Y CORTO	36
COINCIDENCIA PARA DOS ESPECTADORES	38
VUELTA DENTRO DEL ESTUCHE.....	39

CAPÍTULO 2: MANEJOS BÁSICOS

CÓMO SUJETAR LA BARAJA	43
A.- CON LA MANO IZQUIERDA.....	44
a) POSTURA GAULTIER	44
b) MECHANIC'S GRIP	44
B.- CON LA MANO DERECHA.....	45
a) A LA BIDDLE.....	45
b) A LA MEZCLA HINDÚ.....	46

essios

- MEZCLAS AUTÉNTICAS.....	46
1.-MEZCLA EN LAS MANOS, POR ARRASTRE	47
2-MEZCLA POR HOJEÓ EN LA MESA O A LA AMERICANA.....	48
3.-MEZCLA HINDÚ	50
- EXTENSIONES	51
- LOS ABANICOS DE CARTAS.....	53
1.- POR DEDO REGULADOR.....	53
2.- POR ELASTICIDAD.....	04
- JUEGOS	55
LA CUENTA ATRÁS.....	55
FUERA DEL UNIVERSO	58
DOBLE ADIVINACIÓN.....	60

CAPÍTULO 3: CONTROLES Y VISTAZOS

- LA SEPARACIÓN	63
- MEZCLAS FALSAS PARCIALES: POR ARRASTRE	64
1.- CONSERVAR LA CARTA INFERIOR.....	64
2.- PASAR LA SUP-1 A INF-1	65
3.- PASAR LA TNF-1 A SUP-1	65
4.-CONSERVAR LA SUP-1 EN SU LUGAR	65
5.- CONSERVAR LA INF-1 Y LA SUP-1 EN SUS RESPECTIVOS LUGARES	65
6.- CONSERVAR UN PAQUETE EN LA PARTE SUPERIOR.....	65
7.- CONSERVAR UN PAQUETE INFERIOR.....	67
- MEZCLAS FALSAS PARCIALES: POR HOJEÓ	67
1.- PARA CONSERVAR UN GRUPO INFERIOR.....	67
2.- PARA CONSERVAR UN GRUPO SUPERIOR	68
- VISTAZOS	69
VISTAZOS DE LA CARTA DE DEBAJO	69
1- POR INCLINACIÓN DE LA BARAJA.....	69
2,-AL CUADRAR Y GIRAR	70
VISTAZOS DE LA CARTA DE ENCIMA	71
1.- POR MEZCLA HINDÚ	71
- VISTAZOS DE UNA CARTA DE EN MEDIO.....	72
- JUEGOS	72
TRIPLE COINCIDENCIA.....	72
JUGADA DOBLE.....	74
EL DOBLE CERO.....	76
EL RITUAL DEL FULL	78

CAPÍTULO 4: CONTROLES, 2^B PARTE

CORTES AUTÉNTICOS	81
1.- CORTE CON EL ÍNDICE DERECHO	81
2.- CORTE MANO-MESA.....	82
3.- CORTE DE CHARLIER	82
CORTES FALSOS.....	84
1.- CON EL ÍNDICE DERECHO	84
%- CORTE MANO-MESA (ILUSORIO).....	85
3.- CORTE MÚLTIPLE MANO-MESA.....	85
4.- CORTE MÚLTIPLE DE VERNON EN MESA	86
MEZCLAS FALSAS TOTALES	87
L-MEZCLA FALSA TOTAL POR ARRASTRE	87
2.-MEZCLA SIMULADA: POR FALSA IMBRICACIÓN.....	88
3.-MEZCLA DE CHARLIER (MEZCLA FALSA TOTAL)	89
JUEGOS	90
INEXPLICABLE	90
ADIVINACIÓN CONSTANTE Y DESCONCERTANTE.....	92
EL ESPEJO DEL PENSAMIENTO	95

CAPÍTULO 5: CONTROLES, 3^a PARTE, Y LA CARTA CORRIDA

CONTROLES DE UNA CARTA ELEGIDA.....	97
L- CONTROL POR DOBLE O TRIPLE CORTE POR DEBAJO.....	97
A) DOBLE O TRIPLE CORTE PARA BAJAR CARTAS	98
B) TRIPLE CORTE PARA SUBIR CARTAS	98
2.- CONTROL POR MÚLTIPLES CORTES SOBRE LA MESA	99
3.-CONTROL POR MEZCLA POR ARRASTRE.....	99
4.- CONTROL MEDIANTE LA MEZCLA HINDÚ	100
5.- CONTROL POR DOBLE VOLTEO DE PAQUETES.....	101
6.-UNA SALIDA INTERNA AUTOMÁTICA.....	103
EL CONTROL VERBAL	104
L- ELECCIÓN ENTRE DOS OBJETOS.....	104
2.- PARA TRES OBJETOS.....	105
3.- PARA CUATRO OBJETOS	106
LA CARTA CORRIDA	107

JUEGOS	109
APARICIÓN DE ASES Y REYES	109
CUALQUIER JUGADA A PETICIÓN.....	110
REVOLTIJO	112
DOS TRANSFORMACIONES	115

CAPÍTULO 6: EL DOBLE VOLTEO I- PARTE

CONTAR CARTAS EN SECRETO.....	119
1.- POR EXTENSIÓN DE LA BARAJA.....	119
2.- CON EL PULGAR DERECHO.....	120
3.- CON EL PULGAR IZQUIERDO	121
EL DOBLE VOLTEO	122
1.- MÉTODO PRIMERO	123
2.- MÉTODO SEGUNDO	124
3.- MÉTODO TERCERO.....	125
SUGERENCIAS DE MANEJO DE LA CARTA DOBLE.....	127
JUEGOS	127
MEMORIA FOTOGRÁFICA	127
TRANSPOSICIÓN.....	128
DOS ROJAS Y DOS NEGRAS	129
CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADORA.....	130
ASES ASCENSOR.....	131

CAPÍTULO 7: EL FORZAJE

FORZAJES QUE NO REQUIEREN HABILIDAD.....	134
1.- VOLTEO DOS VECES DE PAQUETE	134
2.- FORZAJE NUMÉRICO, DEL 10 AL 20.....	134
3.- EL FORZAJE POR MEZCLA HINDÚ.....	135
4.- POR CORTE EN CRUZ.....	136
FORZAJES QUE REQUIEREN HABILIDAD	137
1.- EL FORZAJE CLÁSICO.....	137
2.- DEJANDO CAER PAQUETES Y "¡ALTO!".....	139
3.- POR HOJEOS FRONTAL Y "¡ALTO!"	140
4.- BAJO EL ABANICO.....	142
JUEGOS	143
EL DETECTOR DE MENTIRAS.....	143

LA DAMA QUE SE RUBORIZA	144
PREDICCIÓN EN CHINO	146
RECORDANDO A MALINI	148

CAPÍTULO 8: EL EMPALME

UBICACIÓN DE LA CARTA EN LA PALMA.....	152
EMPALME EN LA MANO DERECHA DE LA CARTA DE ENCIMA	153
1.- CON LAS DOS MANOS.....	153
2.- CON UNA MANO.....	156
CÓMO ESTAR CON UNA CARTA EMPALMADA	158
CÓMO DEPOSITAR LA CARTA EMPALMADA SOBRE LA BARAJA....	160
1.-CON LA BARAJA EN LA MESA	160
2.-CON LA BARAJA EN LA MANO	161
EMPALME EN LA MANO DERECHA DE VARLAS CARTAS.....	162
JUEGOS	163
CARTA AL NÚMERO, EN EL BOLSILLO.....	163
A) MÉTODO 1	164
B) MÉTODO 2	164
LA CARTA SOBRE LA SILLA	165
LA CARTA A TRAVÉS DE LA MESA.....	165
LA CARTAA TRAVÉS DEL PAÑUELO	166
EL MAGO CONTRA EL TAHÚR	169

SEGUNDA PARTE: TÉCNICAS AVANZADAS UN POCO DE TEORÍA

LA MISDIRECTION	175
1.- MISDIRECTION FÍSICA	176
2.- MISDIRECTION PSICOLÓGICA	177
RECALCAR LA SITUACIÓN INICIAL.....	179

CAPÍTULO 9: FANTASÍAS CON LAS CARTAS, FLORITURAS

LA MEZCLA EN CASCADA.....	182
LAMEZCLAAUNAMANO	184
ABANICOS DE CARTAS CON UNA SOLA MANO	186
EL ACORDEÓN	186
LA CASCADA	187

- LA CARTA "BOOMERANG"	189
- TRES CONTROLES DE CARTAS:	191
1.-CONTROL POR ACORDEÓN.....	191
2.- CONTROL EN EL ABANICO	191
3.- CONTROLEN EL ABANICO CON SALIDA INTERNA	192

CAPÍTULO 10: EL MANEJO DE LA CARTA DOBLE

- LA PINZA DE TRES	194
- VOLTEO SOBRE LA BARAJA "COMO UN LIBRO"	194
- DOBLE VOLTEO ENGANCHADO CON EL ÍNDICE.....	195
- DOBLE VOLTEO CON CHASQUIDO.....	197
- EL CAMBIO AL "ADD-ON" DE BRAUE	199
- JUEGOS	201
LA REUNIÓN DE LOS CUATRO ASES.....	201
CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADOR-2.....	202
TRIPLE CAMBIO.....	204

CAPÍTULO 11: CARTAS VUELTAS Y MÁS VISTAZOS

- CARTAS VUELTAS	207
1.- CON DOBLE LEVANTAMIENTO: VOLVER LASUP-1	207
2.- CON DOBLE LEVANTAMIENTO: VOLVER LA SUP-2.....	208
3.- POR DOBLE VOLTEO DE PAQUETES: VOLVER LA SUP-1	208
4.- POR DOBLE VOLTEO DE PAQUETES: VOLVER UNA DE EN MEDIO	209
5.- LARREVERSE.....	209
- VISTAZOS DE LA CARTA DE ENCIMA	210
1.- POR PRESIÓN DEL ÍNDICE	210
2.- POR HOJEZO DEL PULGAR DERECHO.....	211
- VISTAZOS DE LA CARTA DE EN MEDIO.....	211
1.- POR SEPARACIÓN DEL MENIQUE Y VOLTEO.....	212
- CONTROL POR VISTAZO DEL ESPECTADOR: EL "PEEK"	213
- JUEGOS	215
APARICIÓN FANTASMA	215
ASES Y TRIUNFO	217
DOBLE VUELTA CON SORPRESA.....	219
CARTA VUELTA AL NÚMERO NOMBRADO.....	221
ASES ESPECTACULARES	222

CAPÍTULO 12: LAS CUENTAS FALSAS, 1- PARTE

LA CUENTA BUCLE.....	22ñ
LA CUENTA POR EMPUJE.....	227
EL CULEBREO	228
1.-HORIZONTAL	229
2.-VERTICAL	231
FLUSTRATION COUNT.....	232
JUEGOS	233
NO PUEDE SER ÉSA.....	233
ASCENSOR CON TRES CARTAS.....	235
MINI AGUA Y ACEITE.....	237
GIRANDO 1-2-3-4, CON SORPRESA.....	239

CAPÍTULO 13: LAS CUENTAS FALSAS, 2^a PARTE

LA CUENTA ELMSLEY	241
VOLTEO ANGULAR DE FRED KAPS	245
LA CUENTA JORDÁN.....	246
LA CUENTA BIDDLE	247
LA CUENTA HAMMAN.....	249
JUEGOS	251
CONCURSO DE BELEZA.....	251
VIAJES DE DAMAS UNAA UNA	253
VIAJE INSOSPECHADO	255
AGUA, ACEITE Y... DAMAS	257
DE PAQUETE A PAQUETE.....	259

CAPÍTULO 14: EMPALMES EN LA MANO IZQUIERDA Y OTROS

EMPALMES DE CARTAS DE DEBAJO EN LA MANO IZQUIERDA	261
L- EMPALME CON DESPLAZAMIENTO PREVIO EN DIAGONAL	261
2.- MÉTODO DE ERDNASE PARA UNA O VARIAS CARTAS	263
3.- EL EMPALME DEL TAHÚR PARA LA CARTA DE DEBAJO.....	264
EMPALME DEL CENTRO: EL DESLIZAMIENTO LATERAI	265
JUEGOS	268
VUELO DE ASES	268
VIAJE HACIA EL ESTUCHE	271
CARTAS VIAJERAS	273

CAPÍTULO 15: EL ENFILE

- EL ENFILE POR ENCIMA.....	278
- EL ENFILE POR DEBAJO.....	280
- JUEGOS	282
ILUSIÓN ÓPTICA	282
SINTONÍA MENTAL Y SORPRESA	284
EL ERROR SUBSANADO.....	285

CAPÍTULO 16: APARICIONES DE CARTAS Y PINTAJES

- APARICIONES DE CARTAS.....	287
1.- LANZAMIENTO DEL PAQUETE INFERIOR A DISTANCIA.....	287
2.-APRETANDO EL PULSO	289
3.- APARICIÓN UNO, DOS, TRES	290
4- POR VOLTEO DE PAQUETES.....	291
5.-APARICIÓN DESLIZANTE	292
6.- CORTE PIVOTANTE DE LEIPZIG	293
A) PRIMERA VERSIÓN	293
B) SEGUNDA VERSIÓN	294
7.- POR CORTE O SALTO CHARLIER	294
8.- POP-UP DE PTET FORTON	295
9.- POP-UP SIN CARTA VUELTA	296
- PINTAJES	297
MÉTODO 1	297
MÉTODO 2.....	299
MÉTODO 3	300
- CONTROL MÚLTIPLE DE D. VERNON.....	302
- JUEGOS	303
SERIES DE APARICIONES DE ASESS	303
CONTROL DE ASESS.....	304

CAPÍTULO 17: CARTAS Y BARAJAS TRUCADAS

1.- CARTAS DE DOBLE CARA	310
2.- CARTAS DE DOBLE DORSO	310
3.- CARTAS TRATADAS CON ANTIDERRAPANTE.....	310
4.-LA BARAJA INVISIBLE	311

5.- LA BARAJA BISELADA.....	311
6.- LA BARAJA RADIO.....	311
7.- LA BARAJA MENE TEKEL	312
8.- LAS BARAJAS ORDENADAS.....	312
A) ORDENACIÓN SI STEBBINS	313
B) LA BARAJA MNEMÓNICA.....	312
aj EL SISTEMA NIKOLA	313
b) LA BARAJA MNEMÓNICA DE TAMARIZ	314
- LA CARTA CON LA ESQUINA CORTADA	315
- LA ESQUINA DOBLADA	317
- JUEGOS	318
ADIVINACIÓN IMPOSIBLE	318
¿DÓNDE ESTÁN LOS ASES?	320
LA AGENDA MÁGICA.....	323
EN EL BOLSILLO.....	324

CAPÍTULO 18: LA SESIÓN DE MAGIA

- LOS NERVIOS ANTE LA ACTUACIÓN	325
- CÓMO CONFECCIONAR UNA ACTUACIÓN	327
- LAS RUTINAS	330
- EL VIRUS INFORMÁTICO	331
 APÉNDICE: ÍNDICE POR MATERIAS	341

PROLOGO

Por Juan Tamariz

Amigo Lector: ¡Enhorabuena! Tienes en tus manos, ya seas principiante o experto conocedor de los secretos cartomágicos, un libro indispensable, y maravilloso.

El autor, mi gran amigo Vicente Canuto, ha reunido aquí, de forma metódica, todas las técnicas básicas y esenciales de la cartomagia de este momento (finales del siglo XX). Y las ha descrito, paso a paso, con todo detalle (y me refiero, no sólo a detalles técnicos sino también, y esto es absolutamente esencial, a detalles psicológicos y de técnica de miradas, expresión corporal, etc.) Por primera vez en nuestra lengua encontrarás descripciones de este tipo que abarquen lo esencial de la técnica cartomágica actual. No ha olvidado Canuto nada que pueda ayudar al lector (sea principiante o conocedor) a aprender bien, estudiar a fondo o perfeccionar lo ya conocido.

Y, además, descubre el autor una buena cantidad de muy buenos juegos que aplican las técnicas enseñadas. Este método pedagógico fue iniciado por "The Royal Road" de Hugard en los años cuarenta en Estados Unidos. El libro que tienes en tus manos se puede considerar la actualización y puesta al día (nuevas técnicas y nuevos juegos) del legendario libro de Hugard, y en castellano.

Durante años, los magos españoles hemos estado clamando por un libro así. A la espera de la estupenda aportación del libro de Roberto Giobbi (cuya traducción está en marcha y que considero complementario de este de Vicente **Canuto**)*, tenemos aquí respuesta a ese deseo, a ese clamor: un libro súper claro, metódico sin ser aburrido, moderno, y que no olvida (¡ni mucho menos!) las maravillosas técnicas clásicas. Está escrito con detalle, mimo y amor, por un excepcional conocedor de la cartomagia actual, un escritor de muchos años publicando juegos e ideas, un estudioso, un enciclopédico sabedor de todo lo escrito, lector inveterado, miembro de la Escuela Mágica de Madrid (formando parte, por tanto, de la "crema" de la vanguardia de la cartomagia mundial), profesor directo y personal de tantos magos andaluces (su casa en Sevilla conoce las visitas continuadas de sus alumnos y amigos) y, muy importante, actuante de muchos años (yo he visto las caras de asombro de sus pasmados espectadores en nuestras múltiples reuniones en Cádiz o en Sevilla).

Este primer volumen de su obra es pues, una gozosa realidad, algo que marcará un hito en la evolución de la literatura cartomágica española.

Un libro, repito, absolutamente indispensable y maravilloso.

¡Gracias Vicente!

Este libro, actualmente, ya está traducido y puedes encontrarlo en las tiendas especializadas en venta de artículos mágicos.

INTRODUCCIÓN

"¡Qué maravilla si yo pudiese hacer esas cosas con las cartas!" habrás exclamado más de una vez, cuando has visto en directo o por televisión a esos magos que hacen auténticos milagros con una simple baraja de cartas. Te gustaría imitarlos, ¿verdad?; de no ser así no estarías leyendo estas líneas.

"Yo soy muy torpe con las manos. Para eso hay que tener una habilidad especial", éstas son las frases que frecuentemente se oyen de labios del novel. Nada más lejos de la realidad. No se necesita una habilidad excepcional para poder efectuar la mayor parte de las manipulaciones fundamentales de la cartomagia. Tampoco hay que engañarse, hay que practicar con asiduidad; pero también tienes que practicar con cualquier otra actividad lúdica que realices, como jugar al tenis, billar o al golf. Y no creas que la práctica es algo tedioso y aburrido, al contrario, se pasa muy bien viendo como vas progresando y consiguiendo logros cada día más difíciles. Además, la magia de las cartas es una afición muy barata: una baraja y ya está. Y lo mejor de todo es que te puedes ejercitar en cualquier lugar, por ejemplo, viendo la televisión es un momento adecuado para adquirir pericia en las manipulaciones, por lo que no te robará casi ningún tiempo extra.

La magia es una afición maravillosa. Los magos la llamamos, probablemente, con mucha exageración, la reina de las artes. "¿Por qué?", te preguntarás. Es muy sencillo, estamos ante un arte que participa de otras muchas artes y aficiones: en primer lugar, se necesita una buena dosis de actor para conseguir que el público crea que hacemos milagros; necesitamos buenos guiones que hagan atractivos los juegos; debemos aprender ciertos principios de psicología

poder engañar (honradamente) a los espectadores; tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de malabarismos con los que podemos conseguir maravillas visuales; la magia, especialmente con cartas, está llena de complicados rompecabezas que esconden sutiles principios matemáticos; podemos hacer trabajos manuales preparando utensilios mágicos; ser colecciónistas de aparatos y libros relacionados con nuestro arte; dar rienda suelta a la imaginación inventando nuevos juegos o técnicas; desarrollar nuestras cualidades de decorador y diseñador en la preparación de actos teatrales; aprovechar nuestras dotes musicales escogiendo melodías que adornen nuestros números... Podríamos seguir, pero ya te habrás dado cuenta de que esta apasionante actividad participa de casi todas las demás artes. Posiblemente, por eso es tan atrayente y nadie escapa a sus encantos, una vez se ha introducido de lleno en ella.

Y posee una virtud aún más importante, te permite relacionarte con los demás, tanto en el seno de la empatía que se establece en toda actuación, como en la confraternidad en la que estamos envueltos todos los amantes de la magia. Podrás hacer nuevos amigos por todas las partes del mundo y de todas las edades, no importando su condición social o intelectual. Lo que nos une es nuestra afición, y a cualquier lugar que vayas encontrarás un mago dispuesto a acogerte como si te conociera de toda la vida, aunque sea la primera vez que te vea.

Este libro está dedicado a la magia con las cartas, que es la rama del ilusionismo que más adeptos tiene. Es la que está más desarrollada y ocupa un lugar predominante en todas las publicaciones mágicas. En los momentos actuales la literatura de habla hispana tiene una carencia importante: ¡No hay ningún libro en español, y hecho por un español, que enseñe de forma didáctica, ordenada y progresiva los principios fundamentales de la cartomagia! Antes estaban los maravillosos libros del padre Wenceslao Ciuró, pero desgraciadamente hace años que se encuentran agotados. Con la publicación de este libro me he propuesto cubrir esa laguna.

A pesar de la escasa bibliografía que poseemos en lengua castellana, la cartomagia española goza de un gran prestigio mundial y contamos con varios compañeros que han conseguido primeros premios en los concursos internacionales, como el de la FISM, que equivale al campeonato del mundo.

Tal vez tengas ya unos conocimientos de magia, o tal vez sea la primera vez que te adentras en este fascinante mundo. Si eres un aprendiz de mago, aquí encontrarás todo lo necesario para convertirte en un mago de las cartas. Este manual no pretende ser una tratado enciclopédico de todas las técnicas de cartomagia; pero encontrarás,

explicados con claridad, todos los principios indispensables para llegar a ser un buen mago y para que puedas abordar libros más especializados, pues no falta ninguna de las maniobras fundamentales. Por ello, te recomiendo que lo leas de forma ordenada, ya que está estructurado como un manual didáctico y cada capítulo utiliza los conceptos y técnicas explicados anteriormente; de otra forma, podría resultarte incomprendible.

Si eres un mago veterano, encontrarás juegos suficientes para que puedas ampliar tu repertorio y, otros, que te permitirán practicar técnicas que, quizás, te daba un poco de miedo hacer y que nunca encontrabas el momento de abordarlas.

Los primeros capítulos están compuestos por juegos muy fáciles, sin técnica, para que vayas cogiéndole la onda. Posteriormente, iré aumentando, poco a poco, la dificultad en los capítulos siguientes. En el primero de ellos, me dedicaré a explicarte de forma exhaustiva la presentación en la magia; son juegos que funcionan solos, automáticos o casi automáticos. Así, libre de realizar manipulaciones difíciles, podrás hacer buena magia desde el principio. Y comprobarás, por ti mismo, la enorme importancia que tiene la presentación en toda actuación mágica.

Al final de cada capítulo, se exponen una serie de juegos para que puedas usar las técnicas aprendidas, de una manera práctica. Siempre he creído que es muy importante no practicar las técnicas de una forma aislada, sino que deben aprenderse metidas dentro de un efecto mágico. Es la mejor manera de no perder el tiempo y de comprenderlas bien.

En lo referente a la forma de estudio es poco aconsejable dar normas, cada uno tiene su estilo. Pero hay algo que he aprendido a lo largo de varios años y es lo siguiente: Al principio hay que leer las manipulaciones del tirón, para comprenderlas bien. Luego, repasarlas buscando una serie de detalles, que en una primera lectura se te pasaron por alto. Después busca un juego que aplique esa técnica y lo aprendes, para poder presentarlo en público. Finalmente, si encuentras alguna dificultad, vuelve a releer la técnica y el juego, buceando en los detalles que se explican, es entonces cuando comprenderás la importancia de algunas pequeñas "cosas", que en la primera parte del aprendizaje te parecieron tonterías.

Los juegos que componen este libro son todos buenos. Forman, o han formado, parte de mi repertorio durante largo tiempo. Unos, son clásicos; algunos, más modernos y otros... versiones personales. Siempre los explicaré tal como yo los realizo o como los realiza algún mago importante que yo conozco, y cuando tengas conocimientos suficientes podrás adaptarlos a tu personalidad.

¡Todos los juegos aquí expuestos son buenos!, esto te lo repito, porque es muy frecuente tener falta de fe en los juegos cuando se leen. Te enteras del secreto antes de verlos realizar delante del público y puede que te parezca que los espectadores se van a dar cuenta de dónde está el truco, pero si los haces bien y están bien presentados funcionan sin ningún problema.

Algunas veces, pondré quién es el autor de los juegos, pero sólo cuando crea saberlo con certeza. No suele ser fácil conocer al verdadero autor, ya que, continuamente, se están ideando nuevas versiones de juegos antiguos y, además, varios magos han podido tener simultáneamente la misma idea.

En muchas técnicas te pongo la terminología inglesa, no es por esnobismo, sino porque actualmente es de uso común entre los aficionados y profesionales, y te las puedes encontrar con ese nombre en muchas publicaciones mágicas.

Para terminar esta introducción, te recordaré las dos principales máximas del ilusionista:

NO REVELES JAMÁS LOS SECRETOS AL
PÚBLICO PROFANO

Para el público, el efecto que presencia es maravilloso. Si se entera de lo simple y, a veces, infantil que es el secreto, quedará defraudado, y tú perderás el prestigio que tanto trabajo te ha costado conseguir, pues aunque el juego no tenga técnica habrás tenido que trabajar la presentación.

NO MACHAQUES A TUS FAMILIARES Y
AMIGOS CON TUS TRUCOS NUEVOS

Como a los magos nos gusta mucho aprender juegos nuevos, estamos deseando encontrar una víctima para "largarle" una sesión en cuanto se descuida. No te conviertas en ese sujeto pesado que hace continuamente trucos, corres el riesgo de quedarte solo. Además, tu magia es algo valioso que te cuesta mucho adquirir, úsala convenientemente, cuando la ocasión lo requiera y siempre, siempre, con juegos que tengas dominados.

Primera parte:

Principios básicos

essios

CAPÍTULO 1

La presentación en la magia

Este capítulo es, quizá, el más importante de todos los que vamos a estudiar. Es frecuente que el principiante, con el afán de aprender nuevas técnicas, olvide dónde se encuentra el verdadero arte. Y el arte está en cómo se presentan los juegos que se dominan. A la técnica y a la presentación del truco podríamos compararlas con el motor y la carrocería de un coche. El motor es una parte importantísima, da la potencia del coche, en la magia el motor es la técnica. Pero por muy buen motor que tenga el coche, si no está bien acabado, nos parecerá una birria, necesitará una buena carrocería con buenos asientos y miles de detalles insignificantes, en magia eso es la presentación: es lo más importante para hacer atractiva tu actuación, lo que entra por los ojos. Ahora bien, no se pueden descuidar ni una ni otra, si quieres hacer buena magia, tendrás que dominar la técnica y la presentación.

Para gustar al público, todos los juegos que realices deben cumplir estas dos premisas:

- 1.- Que sean mágicos.
- 2.- Que sean entretenidos.

La mejor manera de entender las cosas es viendo ejemplos prácticos, así que te lo ilustraré mediante la aplicación de una técnica y, luego, una serie de posibles formas de presentar el efecto.

Localización de una carta elegida

Tomemos uno de los principios más antiguos de las cartas, la carta guía, también conocida con los nombres de carta clave o carta llave.

En el colegio, seguramente, aprendiste este truco: Un espectador elige un naípe y tú le mandas colocarlo dentro de la baraja, pero al lado de otra carta que ya conoces. Buscando la carta conocida, sabes que la contigua es la del espectador.

Si te limitas a hacer la localización de la carta elegida, sin adornarla, lo más probable es que no engañes a nadie; suponiendo que engañes, el simple hecho de abrir la baraja y encontrar la carta, sin más, carece de interés o solamente es un rompecabezas. Para subsanar estos problemas, el mago debe concentrarse en dos cosas:

- 1.- Esconder el secreto.
- 2.- Hacer interesante el experimento.

Analicemos cada uno de estos dos puntos:

1.-Esconder el secreto

Tenemos que disimular que utilizamos el principio de la carta guía, recordemos que es bastante conocido. Hay muchas formas de conseguirlo y a lo largo de este libro encontrarás otros procedimientos. Ahora te ofrezco un sistema muy sutil y práctico. La explicación que sigue, si la lees sin las cartas en las manos, puede parecerle complicada. Efectúa las acciones descritas con la baraja y la entenderás sin problemas. La mayoría de los juegos son largos de describir, pero rápidos de realizar.

Mezcla una baraja. Pide a un espectador que elija una carta y que la enseñe a los demás sin que la vea el mago. Siempre que un espectador tome una carta es conveniente que otras personas del público la vean. Así evitas la posibilidad de que la olvide o, lo que es peor, que intente engañarte.

Mientras los espectadores la miran, te resultará fácil echar un vistazo a la carta del fondo de la baraja, la última. Otra forma, es verla antes de mezclar y conservarla en ese lugar durante la mezcla. En el capítulo de mezclas clasificadoras encontrarás varios métodos para conseguirlo.

Deja la baraja sobre la mesa y pide a un espectador que la corte en tres paquetes, más o menos, iguales. El primer tercio que lo corte hacia un lado y el segundo tercio hacia el lado opuesto (por ejemplo, si el primer paquete lo cortó hacia la derecha, el segundo le

dices que lo corte hacia la izquierda, siempre cortando el paquete original), de esta manera el paquete que contiene la carta guía te quedará en el centro.

Ahora, pide al espectador que ponga la carta elegida sobre uno de los tres montones. El espectador lo hace, y, en ese momento, pueden ocurrir una de estas dos circunstancias:

a) El espectador coloca la carta sobre el paquete que contiene la carta guía en el fondo: en este caso le dices que corte dicho paquete y complete el corte para que la carta quede bien perdida. Sutilmente, el propio espectador ha colocado la carta que tú conoces encima de la que él vio. Después recompon la baraja, montando los restantes paquetes encima.

b) El espectador coloca la carta sobre otro cualquiera de los paquetes: aquí no puedes decirle que corte el paquete; pero sí que recomponga la baraja montando los paquetes, uno sobre otro (de izquierda a derecha o al revés), de tal manera que la carta llave se sitúe sobre el naipe elegido.

Manda al espectador que corte la baraja y complete para que todo quede bien perdido (los cortes no desordenan la posición relativa de las cartas). A partir de este instante, para conocer la identidad de la carta elegida por el espectador, te basta con mirar las cartas por su cara, buscar la carta guía y la que está a su derecha es la carta elegida.

La parte técnica del juego ya ha concluido, sólo nos queda revelar la carta elegida de la forma más entretenida posible.

2.- Hacer interesante el experimento

El título habla por sí mismo. Se trata de hacer lo más atractivo posible el juego que realizas, construyendo una pequeña obra de teatro o sainete en torno a él.

La representación puede ser: seria, lírica, desenfadada, misteriosa, cómica, etc. Que sea de un tipo u otro dependerá de varios factores: el primero, de tu personalidad, no puedes pretender ser cómico si en tu vida privada nunca gatas bromas; el segundo, del público al cual vaya dirigida tu actuación, no es lo mismo actuar para niños que para personas mayores; en tercer lugar, de la duración de tu sesión, si haces varios juegos puedes conjugar diferentes modalidades de presentación con el fin de dar variedad a tu programa.

Retomemos nuestro ejemplo y veamos una serie de presentaciones diferentes para revelar la carta escogida por el espectador. En todas ellas la mecánica del truco es la misma; pero de cara a los espectadores parecerán experimentos distintos, y todo ello, gracias a que la construcción de la presentación los hace diferentes.

A) Las huellas dactilares

Explica que estás haciendo un cursillo acelerado para detective privado, o de la policía secreta. Y una de las primeras lecciones es la de poder reconocer las huellas dactilares de las personas.

El objeto a investigar será la carta elegida por medio de las huellas del dedo gordo de la mano del espectador. Le pides al espectador que tome una carta cualquiera de la baraja, sin que tú la veas, y que apriete un poco con los dedos para que se marque la huella.

El naipe se pierde por la baraja usando el método explicado anteriormente: el control por carta guía. Luego, con el naipe ya perdido, finge estudiar la cara de todas las cartas buscando la huella.

Puedes darle más realce a la representación utilizando una pequeña lupa o en su defecto usar las gafas de alguien a modo de lupa.

Tienes que dudar en algunas cartas y simular que compruebas la huella del espectador con la de la carta, diciendo: "*jÉsta es!... espera. No; no, sólo es parecida*".

Al final, duda entre la carta elegida y otra más, pero no las enseñas. Descarta la que no es. Pide que te nombren la carta elegida. Haz una ligera pausa para subir la tensión del efecto. Mira a los espectadores con semblante serio..., sonríe y vuelve triunfalmente la carta elegida, con satisfacción, esperando los aplausos y alabanzas.

Recuerda que en esta pequeña obra teatral, los actores sois: los espectadores y tú. Es conveniente que el público pueda participar.

B) Usted no sabe mentir

El tema de esta presentación es que eres capaz de distinguir cuando un espectador dice la verdad o, por el contrario, miente. Al igual que antes, la baraja nos servirá para la demostración. Ejecuta la elección de una carta y el control por carta guía.

Con la baraja cara abajo, el espectador irá dando cartas sobre la mesa, girándolas cara arriba y nombrándolas según las vuelve. Cuando llegue a la carta elegida debe mentir, diciendo otra cualquiera. Tiene que procurar no cambiar el tono de voz y no hacer gestos que le delaten.

El mago, durante este proceso, estará vuelto de espaldas y lo único que tiene que hacer es escuchar hasta que oye que nombran la carta guía. En la siguiente carta gritará: "*Mentiroso!*". El espectador quedará asombrado de cómo ha podido descubrirle.

Para que no resulte larga esta versión es conveniente utilizar, solamente, media baraja.

C) Apuesta

En esta presentación el tema consiste en hacer una apuesta en la que no puedes perder nunca. Asegura que tu sistema es infalible.

Como en los juegos anteriores, ejecuta la elección y el control por carta guía.

Recoge la baraja y ve dando cartas girándolas cara arriba sobre la mesa, a medida que las repartes. Las colocas una encima de otra, formando una hilera, de manera que no se tapen del todo y queden visibles los índices de todas las cartas que vas repartiendo.

Continúa el reparto de cartas, cuando veas la carta guía no te inmutes, la siguiente es la del espectador, pero tú sigues dando cuatro o cinco cartas más, sin decir nada. Entonces te detienes, golpeas el dorso de la siguiente carta y dices: "*La siguiente cai'ta que yo vuelva será la carta elegida. Estoy tan seguro de ello que soy capaz de apostar una pequeña cantidad de dinero.*"

El espectador ha visto que su carta ya ha salido. Quizá esté algo "mosca", pero cree que vas a equivocarte. Intenta jugar con la situación, repite: *"Recuerda, la siguiente carta que vuelva será la tuya"*.

Toma la carta siguiente como si fueras a volverla.

Si el espectador acepta la apuesta ¡estupendo!, las risas están aseguradas, vuelve la carta elegida; si no la acepta, di: *"Has hecho bien, porque..."* deja sobre la baraja la carta que cogiste y volteá, dorsos arriba, la carta del espectador mientras comentas: *'Yo dije que sería la siguiente carta que volviese'*.

D) Otros

Existen otras muchas formas de presentar la localización de una carta elegida por un espectador, por ejemplo: tomar el pulso y fingir adivinarla por el cambio de ritmo; simular que tienes un olfato hiperdesarrollado, oliendo la mano del espectador y luego las cartas; hacer pruebas de radiestesia con un péndulo, transmisión de ondas telepáticas, etc. El límite lo fija tu imaginación.

Entonces, ¿qué presentación hay que escoger? Muy sencillo, la que más te guste y se adapte a tu personalidad. Eso es lo importante, que te encuentres cómodo con ella.

Habrás podido observar que con una sola técnica puedes conseguir muchas presentaciones diferentes. Es como si conocieras varios juegos. Claro, no debes usar una misma técnica varias veces el mismo día ante el mismo público, acabaría por descubrir el secreto, pero en días diferentes sí, y a los espectadores les parecerán juegos nuevos. En cambio, si conoces muchas formas de encontrar una carta, y sólo una manera de revelarla, para el público únicamente sabes hacer un juego.

No lo olvides: La presentación supone el setenta y cinco por ciento de la ilusión mágica que se produce en los espectadores.

Es preferible conocer unas cuantas técnicas buenas y accesibles a tu habilidad, dedicándote a dominar muchas presentaciones, que hacer lo contrario: conocer muchas técnicas y abandonar el estudio de la presentación. Y este es un defecto en el que hemos caído y seguimos cayendo la mayoría de los aficionados a la magia. Estamos siempre a la búsqueda de nuevos métodos, del método que engañe al compañero mago, y eso no es que esté mal; pero, a veces, olvidamos que la magia va dirigida al público profano y para él debemos trabajar.

Cuando aprendas nuevos procedimientos para localizar una carta elegida, verás que puedes adoptarlos en estas presentaciones. Pues, a pesar de lo que he dicho antes, tampoco está de más tener algunos métodos de reserva para así desorientar al público conecedor o a tus amigos habituales que ya te han visto varias veces.

Dejando un poco esta parte teórica, a continuación te describo unos cuantos juegos muy vistosos, que funcionan solos, para que puedas, desde un principio, divertirte haciendo magia a tus conocidos.

Te daré, a modo de orientación, una presentación en cada juego; pero siguiendo los principios antes explicados es mejor que te crees las tuyas propias. Piensa, igual que hicimos en el juego anterior, si revistiendo la técnica explicada de otra manera, puedes conseguir otro efecto de cara al público. Si eres de estas personas "creativas" seguro que se te ocurrirán nuevas ideas; si no es así, no importa, tal vez te encuentres en el lado de los intérpretes, hazlo como viene escrito. Hay grandes "maestros" de la magia que no crearon nunca nada y han pasado a la historia de nuestro arte, como es el caso del admirable mago holandés Fred Kaps.

DOBLE PREDICCIÓN

Es común en los libros de magia que, antes de explicar el truco, se haga una breve descripción de lo que el espectador ve, es decir, el efecto del juego. De esta forma, es más fácil entender la explicación, y sabes, de antemano, si el efecto que se consigue te interesa.

EFEITO: Saca dos cartas de la baraja que te servirán de predicción. Éstas se pierden cara arriba por la baraja, que está cara abajo, en el lugar que indican los espectadores. Después, extendiendo la baraja, se sacan las cartas que están junto a los naipes predicción y se comprueba que son gemelas (de igual valor y color) a las cartas predicción.

MÉTODO Y PRESENTACIÓN: Di que, desde la antigüedad, una de las ciencias que el hombre ha desarrollado es el arte de predecir el futuro. Fue en la Edad Media cuando se empezó a predecir el futuro con las cartas, y este arte ha llegado hasta nuestros días.

Vas a intentar realizar una pequeña demostración de predicción con las cartas. Algo fácil, que todos podamos comprobar de inmediato y que no haya que esperar muchos años para poder verificar el acierto.

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle. Tiene que ser una baraja francesa o inglesa: la de las picas, corazones, tréboles y rombos.

Cuando te la devuelven, coge las cartas con las caras hacia ti. Mira qué carta es la que está en el fondo de la baraja, la que muestra su cara al cogerla. Supongamos que es el nueve de picas. Busca el otro nueve negro, el de tréboles -su carta gemela-. Sin que nadie vea su cara la dejas, boca abajo, encima de la mesa. Esta será tu primera predicción.

Ahora, vas a hacer una segunda predicción. Abre las cartas, mira la carta primera contando por los dorsos. Supongamos que es el seis de corazones. Busca su carta gemela, el otro seis rojo, el de diamantes y la dejas sin enseñarla, sobre la mesa, a la derecha de la primera predicción.

Al hacer las acciones anteriores no debes cortar la baraja. El seis de corazones debe seguir estando la primera por los dorsos (en magia a esta carta superior se le llama sup-1 o top-1) y el nueve de picas debe estar la primera por las caras (en magia a esta carta inferior se le denomina inf-1 o bottom-1).

Cuadra las cartas y las entregas a un espectador para que las sujeté con la mano izquierda, cara abajo. El debe ir dando cartas, cara abajo, de una en una, en una pila sobre la mesa. Dile que reparta lentamente. En el momento que le parezca, que se detenga. Cuando se pare, pon la primera carta predicción, el nueve de tréboles, cara arriba, sobre el montón que hay en la mesa. El espectador coloca el resto de la baraja, cara abajo, encima del paquete de la mesa.

Recoge toda la baraja y se la das al mismo espectador o, quizás mejor, a otro. Debe hacer la misma operación: ir repartiendo cartas una a una, lentamente, hasta que quiera pararse. Cuando se detenga coloca la segunda predicción, el seis de diamantes, cara arriba, sobre la pila y, luego, que deje el resto de la baraja sobre ella.

Ahora ha llegado el momento de recapitular lo sucedido: Tú has hecho dos predicciones con dos cartas que se han colocado vueltas dentro de la baraja en los lugares que los espectadores han querido. ¿Podías saber de antemano dónde iban a ser puestas? Te responderán que no.

Hay dos cartas que están, cara con cara, con las cartas predicción. Cartas que únicamente el azar ha determinado.

Ve extendiendo las cartas en una cinta sobre la mesa. Cuando aparezca la primera carta vuelta, una de las predicciones, sácala junto con la carta que está sobre ella. Hazlo todo muy claro, que no parezca que manipulas. Déjalas una encima de otra, sobre la mesa, sin girarlas.

Sigue extendiendo la cinta (si no la hiciste de una vez) y saca la segunda carta predicción con la carta que está sobre ella, repitiendo las mismas acciones que con la primera carta predicción. Muestra que no hay más cartas vueltas.

Pregunta al primer espectador: "*¿Era posible que yo supiera antes de empezar que te ibas a parar en el otro nueve negro, el de picas?*" Haz una pausa y vuelve la carta mostrando que es el nueve de picas.

Di: "*Ha podido ser casualidad, pero, ¿no sería mucha casualidad que ésta fuera el otro seis rojo, el de corazones?*" Otra pausa, gira lentamente la carta, mostrando tu nuevo acierto.

Es importante que los espectadores no repartan muy deprisa para que no se inviertan las posiciones de las cartas de toda la baraja, podría fallar el truco. Aunque a mí nunca me ha pasado, sí he tenido que decir: "*Más despacio, más despacio, detente antes de que se terminen todas...*"

VUELVO DOS Y CORTO

Esta presentación basada en un principio de Bob Hummer, es original del gran maestro de la magia Dai Vernon, su nombre avala la calidad de cualquier juego.

EFFECTO: Antes de comenzar, el mago escribe dos predicciones en dos tarjetas de visita. El espectador toma un paquetito de cartas y vuelve, al azar, una serie de ellas, cara arriba; ni él mismo sabe cuántas son. El mago, valiéndose únicamente del tacto, descubre el número de cartas que hay cara arriba. Despues, se lee la primera predicción y se comprueba que había acertado; pero hay algo más, el mago predijo en la otra tarjeta: "los colores se han separado", y extendiendo las cartas se ve que el espectador separó, sin saberlo, cara arriba, las cartas de un color y cara abajo las del otro.

MÉTODO: Se precisa una baraja francesa o inglesa. Prepárala así: toma 8 cartas de palos rojos y otras 8 de palos negros; colócalas con los colores alternados de uno en uno (rojo-negro-rojo-negro...) hasta completar las 16 cartas. (Podrías haber tomado cualquier otro número par de cartas, pero éste va bien). Puedes tenerlas preparadas en la baraja o hacerlo a la vista del público, en este último caso conviene que no sea evidente que hay 8 rojas y 8 negras.

En dos tarjetas de visita o en dos papelitos escribe las siguientes predicciones secretas: en el primero, "*quedarán ocho cartas boca arriba*"; en el segundo, "...*y los colores se habrán separado!*". El número de cartas que quedarán boca arriba es la mitad de las que hay.

Toma el paquete preparado diciendo: "*Para no alargar este juego utilizaremos unas pocas cartas*". Entonces se le pide al espectador que haga lo siguiente: que corte el paquete y complete el corte; que vuelva cara arriba, juntas (de una sola vez), las dos cartas de encima del paquetito y despues que vuelva a cortar y completar el corte. Esta operación la repetirá el espectador tantas veces como quiera. No importa que las cartas que tenga que volver estén ya cara arriba o una cara arriba y otra cara abajo; incluso entonces debe volverlas juntas, y despues cortar. Haz varios ejemplos con las cartas, asegúrate de que te ha comprendido bien. Adviértele que proceda así hasta que nadie pueda saber cuántas cartas están cara arriba y cuántas están cara abajo. Insiste en este punto. Para ello te giras de espaldas al público. No vuelvas a colocar en orden las cartas que tú has vuelto a modo de ejemplo.

Cuando el espectador haya terminado de volver las cartas y cortar, ponte de cara al público y recoge el paquete de los espectadores. El paquete lo llevas a tu espalda. Di: "*Para saber cuántas cartas han quedado cara arriba me serviré, únicamente, del tacto*". Y casi que es verdad, porque tienes que realizar la operación secreta siguiente: toma la primera carta del paquete con la mano derecha, sujetándola con el pulgar arriba y el índice debajo; toma la segunda carta y la sostienes entre el índice y el mayor derechos; la tercera la colocas de nuevo entre el índice y el pulgar, sobre la que estaba allí (primera carta); la cuarta carta se coloca entre el índice y el mayor, debajo de la carta que estaba allí (la segunda carta); y así sucesiva y alternativamente vas colocando cartas, ahora entre el pulgar e índice, después entre el índice y el mayor, hasta que agotes todas las cartas. Habrás separado las cartas que ocupan los lugares impares de las que estaban en los lugares pares; las primeras entre el índice y el pulgar, las segundas entre el índice y el mayor. Da la vuelta al paquete que tienes entre el índice y el pulgar y déjalo sobre el otro.

Diciendo: "*Me parece que ya sé cuántas cartas hay boca arriba, son... 8*", saca a la vista el paquete y separa en un montón las cartas que están boca arriba, contándolas, al tiempo que dejas en otro montón las que están boca abajo, sin contarlas, como desdeñándolas. Se confirmará tu buen tacto. Aplausos.

Recapitula que al principio del juego escribiste dos predicciones, que nadie podía saber de antemano cuántas cartas se volverían, etc. Muestra el éxito de tu primera predicción. Más aplausos.

Queda, ahora, lo mejor. En medio de la sorpresa anterior, dramáticamente anuncias: "*Pero yo hice otra predicción; veamos lo que pone*". Pide que lean la segunda tarjeta, al tiempo que dices: "*Efectivamente, créase o no, puede verse que todas las cartas que están boca arriba son negras (o rojas) y, por el contrario, todas las otras que quedaron boca abajo son rojas (o negras)*". Apoteosis.

Es difícil creer que se produzcan estos resultados, pero si has seguido correctamente las instrucciones, comprobarás que así es. Todo es automático.

Cuando cuentas las cartas para que se verifique que han quedado ocho, todas las cartas que se ven son del mismo color. Resulta curioso comprobar que el espectador nunca se da cuenta de ese detalle, que cuando lo sabes parece evidente.

COINCIDENCIA PARA DOS ESPECTADORES

El efecto es original de Stewart James (un mago que ha encontrado ingeniosos principios matemáticos). Se sale un poco de los juegos habituales porque se emplean unas cartas partidas en dos. Siempre es bueno sacar elementos anormales en una actuación para poder conseguir una mayor variedad en el programa y despertar el interés con objetos poco usuales. Debes localizar una baraja vieja que no te importe romper. Toma unas doce cartas y con unas tijeras las partes por su mitad. Tendrás veinticuatro pedazos.

EFFECTO: Un espectador mezcla los veinticuatro pedazos. Dos espectadores eligen, cada uno, un pedazo de una manera muy libre. Los pedazos elegidos se sacan y se dejan cara abajo en la mesa. Cuando se vuelven, se puede comprobar que: ¡Han elegido las dos partes de la misma carta! Una coincidencia total.

MÉTODO: Busca una charla que verse sobre que las cartas, entre otras cosas, sirven para ver el grado de compatibilidad que hay entre las personas, su sintonía mental. O bien, sobre un experimento de la capacidad telepática de dos espectadores.

Enseña los pedazos y según la charla elegida los presentas de una manera u otra. Informa que corresponden a cartas partidas por la mitad y cada pedazo tiene su pareja. Entrega los pedazos a un espectador para que los mezcle, luego que corte un paquetito y que se lo entregue a un segundo espectador (podría ser su novia o esposa). Cada espectador debe contar el número de pedazos que contiene su paquete y recordarlo. Será su número de la suerte.

Al terminar lo anterior, se ponen todos los pedazos juntos y se vuelven a barajar. Te diriges al primer espectador explicando que le vas a enseñar estas mini cartas contándolas una a una y él debe mirar y recordar la carta que se corresponda con su número de la suerte. Si su número es el 10, debe fijarse en la carta que le enseñas en décima posición y recordarla. Toma el paquetito en la mano, cara abajo, toma el primer pedazo de encima, cuenta uno, se lo enseñas al espectador y lo dejas cara abajo sobre la mesa; toma el siguiente, cuenta dos, lo enseñas y lo dejas cara abajo sobre el que está en la mesa; lo mismo con el tres... y esto hasta que se terminen todos. No es necesario alargar el juego si el espectador te hace indicaciones de que ya se ha fijado en la carta (te lo puede decir cuando hayan pasado unas cuantas, no en el momento de pensarla), en este caso deposita el resto del paquete sobre el de la mesa.

Ahora, para que el truco funcione debes pasar la carta superior del paquete a la última de debajo. La mejor manera de hacerlo es tomar la carta superior y, como si fuera una pala, recoger con ella el paquete de la mesa para dejarlo en la mano izquierda, dejando dicha carta debajo.

El segundo espectador elige la carta de la misma manera que el primero. Cuando la haya elegido le entregas el paquete para que lo vuelva a mezclar.

Pide a cada espectador que extraiga su media carta y la ponga cara abajo sobre la mesa. Recapitula lo sucedido, las mezclas, la libertad de elección. La probabilidad de que los dos espectadores hayan seleccionado las dos mitades complementarias de una misma carta es bajísima, etc.

Se vuelven las dos mitades y ¡ambas coinciden!, forman la carta completa.

El truco trabaja automáticamente para cualquier número de cartas, puedes aumentarlo o disminuirlo. También puedes emplear la variante de Nick Trost y utilizar cartas gigantes.

VUELTA DENTRO DEL ESTUCHE

EFFECTO: El espectador elige una carta cortando un paquete de la baraja y, luego, la pierde por el centro del paquete. Hecho esto, introduce el paquete dentro del estuche y lo cierra. Las operaciones anteriores las realiza con las cartas tras su espalda. A pesar de tantas precauciones el mago adivina la carta elegida. Para terminar, y sin haber tocado el estuche, hace que la carta elegida se gire mágicamente dentro del estuche; ¡es la única que está cara arriba!

MÉTODO: Pide prestada una baraja o toma la tuya propia y mézclala a conciencia, esto te permite tomar discretamente conocimiento de la carta que el azar ha dejado en el fondo del paquete (inf-1). Tienes tiempo de sobra de conseguirlo mientras mezclas, pero si no sabes, consulta el capítulo de "Vistazos".

La próxima etapa es dar secretamente la vuelta a la carta inferior, para ponerla cara con cara respecto a las demás. Los métodos para conseguirlo son numerosos, te expongo uno muy fácil, sin manipulación: dirígete al espectador en estos términos: "Yo voy a intentar una experiencia bastante curiosa en la cual tú tendrás las cartas tras la espalda de esta manera..." Para demostrar lo que acabas de decir, coloca el juego de cartas tras tu espalda un instante, momento que aprovechas para volver la carta inferior cara arriba. La acción queda totalmente oculta por tu cuerpo.

Saca las cartas a la vista y di: "Pero antes de nada, me gustaría que escogieras una carta..." Ofrece la baraja a un espectador para que corte un paquete y lo descarte a un lado, no sirve. Señala la carta superior del paquete que permanece en tu mano izquierda (ten cuidado de que no se vea la carta vuelta) diciendo: "He aquí la carta por donde has cortado. Será tu carta".

Prosigue diciendo: "Vas a tomar este paquete y lo llevarás tras tu espalda, así..." Mientras dices esto y como ilustrando lo que el espectador debe realizar, lleva la mano izquierda con el paquete a tu espalda y, fuera de la vista de los espectadores, voltéalo 180 grados quedando la carta que estaba vuelta en la parte superior y bajo ella el resto del paquete con la cara mirando al techo. Después saca el paquete, perfectamente cuadrado, a la vista. Todo se ve normal, porque la única carta que está cara abajo sobre el paquete ofrece esa apariencia. La vuelta se efectúa en una fracción de segundo y está perfectamente justificada.

Entrega el paquete al espectador para que lo lleve a su espalda, colócalo plano sobre la palma de su mano izquierda y que lo lleve así. Ojo que no se descuadren las cartas. Cuando está tras la espalda del espectador le dices estas palabras: "¿Oh...! -como si lo hubieses olvidado - Saca la carta de encima del paquete que has llevado a tu espalda (la de corte), la miras y la recuerdas... Luego, vuelve a ponerla donde estaba." No hace falta decirte que el espectador mirará la carta que tu conoces y que al principio volviste del revés. Durante todo este proceso debes guiar al espectador para que no cometa errores y lo entienda bien. Las acciones pueden parecerle un poco extrañas y deberás justificarlas con una charla adecuada.

Continúa: "Para hacer las cosas un poco más difíciles y con el propósito de que me sea totalmente imposible conocer la identidad de la carta elegida o la posición, de la carta en la baraja, me gustaría que, estando así en tu espalda, cortes las cartas y completes el corte.

Después que cojas el estuche y, siempre tras tu espalda, introduzcas en él las cartas y lo cierres... - el espectador lo hace y prosigues: - ...el estuche es una precaución suplementaria, así no podré manipular las cartas. No he tocado las cartas desde que te las he entregado. ¿Puedo en estas condiciones saber de qué carta se trata? ¿Puedo conocer el lugar que ocupa?" El espectador deberá contestar negativamente a estas preguntas.

Todo está hecho. Sólo te queda "vender" lo mejor posible la adivinación de la carta. Actúa como si fueras un auténtico telépata (recuerda que la sabes porque al comienzo le echaste un vistazo), para finalizar anuncios: "*Voy a intentar una cosa muy difícil. ¿Es posible que vuestra carta se gire cara arriba dentro del estuche?, déjame que te lo repita, ¿Es posible que se gire dentro del paquete sin sacarla del estuche?: es imposible...*" Pide al espectador que saque las cartas y las extienda; comprobará que el imposible se ha convertido en realidad.

El autor de este juego es anónimo, pero la idea de utilizar el estuche pertenece al mago japonés Kato.

Debo advertirte que como el espectador ejecuta todas las acciones detrás de su espalda, a veces, el efecto de la carta vuelta puede perder impacto, pues él no está seguro de cómo devolvió la carta. Tienes que solucionar este "problema" con una buena presentación, insiste en que se fije que las cartas las lleva dorso arriba. Si te ocurre, ya lo irás corrigiendo con la práctica. Trabajalo, el efecto lo merece.

CAPÍTULO 2

Manejos Básicos

Ya conoces una serie de juegos buenos para que vayas divirtiéndote y puedas practicar la presentación. Ha llegado el momento de dar un paso adelante en el estudio de las técnicas de la cartomagia. Para poder avanzar en la manipulación de los naipes es preciso que, primero, aprendas cómo se debe sujetar correctamente la baraja; que sepas las posiciones que deben adoptar las manos durante las mezclas; cómo abrir abanicos y otros principios de lucimiento. Es decir, a manejar correctamente nuestra herramienta de trabajo, la baraja, con elegancia y maestría. El dominio de estos conocimientos básicos te permitirá abordar con una mayor rapidez las técnicas avanzadas.

Cómo sujetar la baraja

Debe sujetarse con firmeza y suavidad, como dice el maestro Arturo de Ascanio, no debe parecer que estás cogiendo un ladrillo, las manos no están agarrotadas.

Hay dos posiciones fundamentales de sujeción con la mano izquierda y dos con la mano derecha:

A) Sujeciones con la mano izquierda: Posiciones de repartir

a) La postura Gaultier: Mira la foto número 1, te muestra la posición exacta.

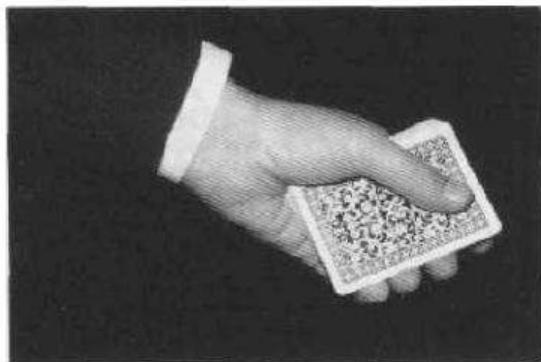


Foto 1

Ten en cuenta los siguientes detalles: si doblas un poco el pulgar (sin la baraja) verás que la línea de la vida de la mano izquierda se marca un poco más; la base del pulgar forma un "hueco" con la palma, es precisamente en ese "hueco" donde colocas el canto largo izquierdo de la baraja, apoyado a lo largo de la línea de la vida. Los otros dedos están juntos en el otro lado de la baraja, cerca de la esquina inferior derecha.

En esta posición, el pulgar izquierdo puede empujar la carta superior para repartirla, y el dedo medio controla que no salga más de una.

b) El "Mechanic's Grip": Observa la foto número 2.

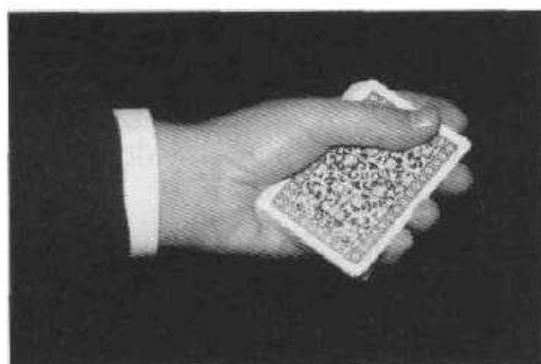


Foto 2

essios

La baraja también se sujet a lo largo de la línea de la vida, pero más metida en la mano; con el índice en el costado superior corto, junto a la esquina derecha; los otros tres dedos estn en el costado largo derecho, tambin cerca de la esquina superior derecha.

Esta posicin tambin se usa para "la dada en segunda" (en lugar de dar la carta del lomo se reparte, secretamente, la segunda).

Cuando en la descripcin no se especifica el tipo de posicin, se entiende que da lo mismo una que otra.

B) Sujeciones con la mano derecha

a) Posicin Bscica o "a la Biddle": Observa la foto 3.

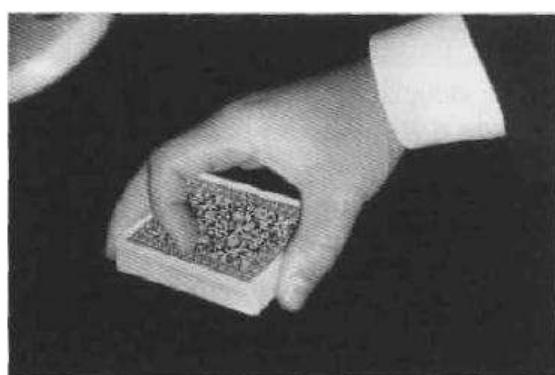


Foto 3

La mano derecha sujet la baraja por encima; el índice derecho est replegado sobre el dorso de la carta superior; el pulgar sujet por el lado corto inferior y los otros tres dedos por el lado corto superior; el dedo mecnique descansa sobre la esquina superior derecha.

En algunas variantes, el dedo índice se coloca sobre el lado corto superior, al lado del dedo mayor; pero, normalmente, va sobre la carta sup-1 para dejar a la vista la mayor parte posible de la baraja, ofreciendo una sujecin abierta.

Los dedos anular y mecnique no sujetan la baraja, slo se apoyan.

b) Posición de mezcla hindú: Ésta es igual que la posición básica, pero la baraja se sujetá por sus cantos largos.

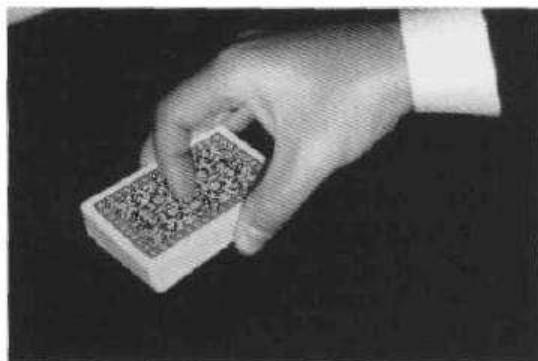


Foto 4

Ver foto 4. El dedo menique derecho se apoya en el lado largo exterior, junto a la esquina derecha; anular y mayor, junto a él; el pulgar, al otro lado y el índice, sobre la carta superior de la baraja.

Cuando en una descripción no se dice nada, se entiende que nos estamos refiriendo a la posición básica.

Existen, para ambas manos, otras muchas posturas, pero ya las estudiaremos al tratar las técnicas correspondientes.

Mezclas auténticas

El arte de barajar bien es lo que distingue a un hombre habituado a manejar las cartas de otro que no lo está. Para el público profano una buena mezcla destruye toda posibilidad de ordenación y de control, por lo tanto, un conocimiento perfecto de la mezcla te proveerá de un arma poderosa en tu arsenal mágico. Las mezclas que a continuación te explico son las que habitualmente se utilizan. En primer lugar, debes saber ejecutarlas sin hacer trampa, tal como son en realidad. Después, en el capítulo siguiente, las aprenderás como métodos de control.

1.- Mezcla en las manos, por arrastre

Se trata de la principal mezcla para realizar en las manos. Es rápida y fluida. Una colocación correcta de los dedos nos permitirá aprenderla fácilmente. En inglés se denomina "Overhand Shuffle".

La baraja se sujetá con la mano izquierda en la posición de la foto 5.

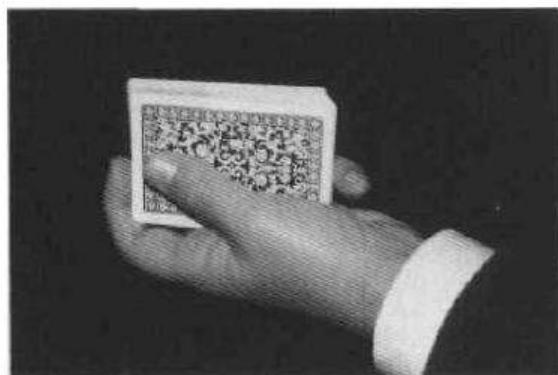


Foto 5

Observa el dedo índice, está curvado sobre el extremo pequeño exterior; los dedos medio y anular están ligeramente doblados y apoyados sobre la carta inferior (inf-1); el pulgar se apoya contra la carta superior (sup-1). Es muy importante fijarse en la posición del dedo meñique, está curvado hacia el interior de la palma de la mano, descansando contra el lado corto inferior de la baraja y lo sobrepasa un poco; la posición del meñique, un poco incómoda al principio, te permitirá controlar las cartas en "salida interna" que veremos en otro capítulo. La cogida es firme y debe utilizarse siempre que realices esta mezcla, tanto en su modalidad real como falsa.

En el momento de mezclar, la mano derecha coge, aproximadamente, la mitad inferior de la baraja por sus extremos cortos entre el pulgar y los dedos corazón y anular, foto 6. El dedo índice derecho está ligeramente curvado sobre el lado largo superior.

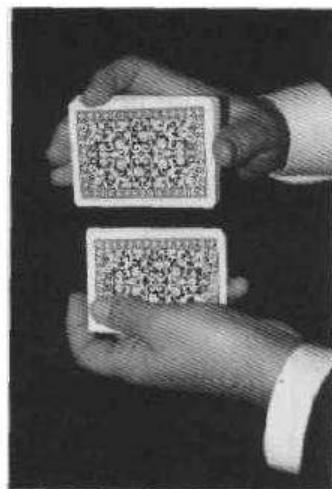


Foto 6



Foto 7

La mano derecha levanta el medio paquete y lo pasa a la parte superior, sin soltarlo. El pulgar izquierdo presiona sobre la carta superior del paquete de la mano derecha y, simultáneamente, la mano derecha lo levanta de forma que el pulgar izquierdo retenga, por presión, una o varias cartas, que caerán sobre el paquete de la mano izquierda, foto 7.

Repite el movimiento descendente y ascendente varias veces hasta que la mano derecha se quede sin cartas.

Debes dominar esta mezcla sin mirarte las manos y aprender a controlar la presión del pulgar izquierdo para que puedas pasar (pelar) las cartas, de una en una o en paquetes, a voluntad.

2.- Mezcla por hojeo en la mesa o a la americana

Esta mezcla es la que verás frecuentemente en las mesas de juego y en los casinos. Es muy elegante cuando se efectúa con corrección y es más fácil de ejecutar sobre un tapete de fieltro. En inglés, "Riffle Shuffle". Veámosla:

La baraja está sobre la mesa, frente a ti, a unos 40 centímetros de distancia, con los lados largos paralelos a tu cuerpo. Corta aproximadamente media baraja con la mano derecha. Coloca ambos paquetes como muestra la foto 8, los paquetes forman una "V". Observa cuidadosamente la posición de los dedos.

Manejos Básicos

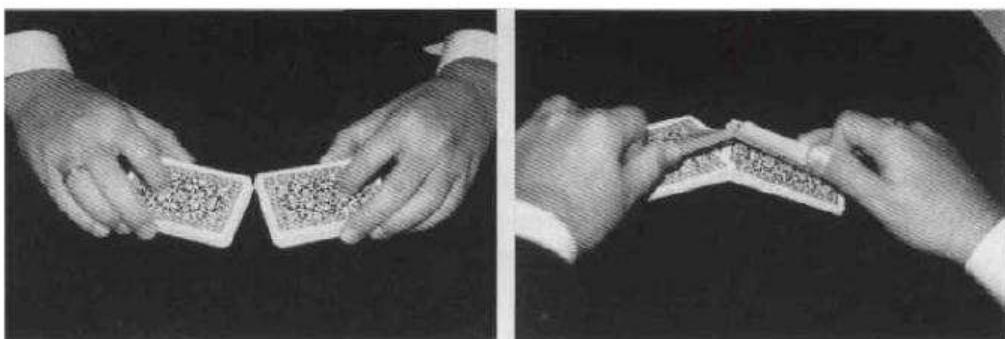


Foto 8

Foto y

Sube las esquinas con los pulgares, foto 9, la presión hacia afuera que ejercen los pulgares está contrarrestada por la que hacen los dedos medios hacia adentro. Si te fijas en la foto verás que las cartas no están perfectamente cuadradas, sino que están ligeramente en bisel para facilitar el hojeo de los pulgares. Al levantar las esquinas acerca un poco más los paquetes.

Deja escapar cartas simultáneamente con ambos pulgares, éstas se irán mezclando de una forma regular, casi de una en una cuando tengas práctica.

Hay que cuadrar los paquetes y lo vas a hacer de una forma artística: desplaza los meñiques situándolos en los extremos cortos, para que te sirvan de tope; empuja ambos paquetes uno dentro del otro hasta que encuentres dificultad, te habrás quedado en la posición de la foto 10.

essios

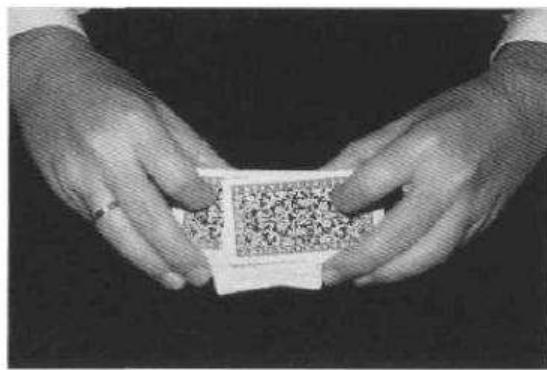


Foto 10

Cambia la posición de las manos, ver foto 11, fíjate en los lugares que ocupan los dedos pulgar y corazón. Ejerciendo presión hacia dentro introduce totalmente los paquetes. Para terminar de cuadrar, mueve recorriendo los lados con el pulgar y el corazón de ambas manos, juntándolos en sus respectivas esquinas interiores, foto 12.

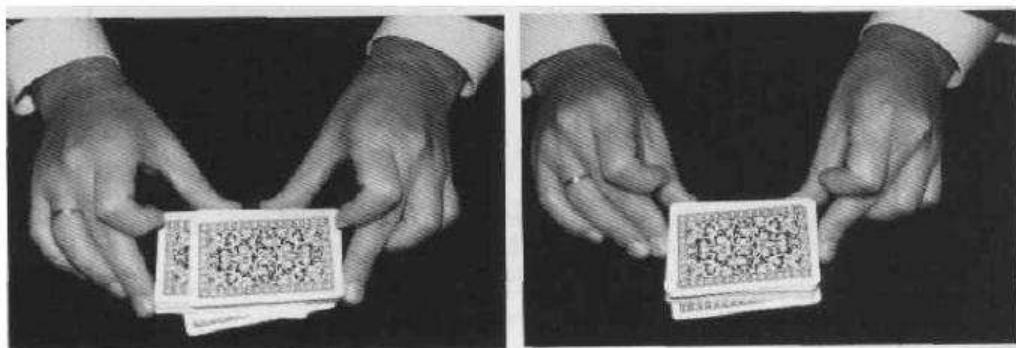


Foto 11

Foto 12

3.- Mezcla Hindú

Esta forma de barajar no es frecuente verla en la calle, pero los magos la utilizan con asiduidad por las posibilidades que ofrece.

Sujeta la baraja con la mano derecha en la posición de realizar la mezcla hindú (recuerda: es una de las posiciones fundamentales), la mano izquierda se acerca y se lleva unas cuantas cartas de encima, foto 13, que luego caen en la palma

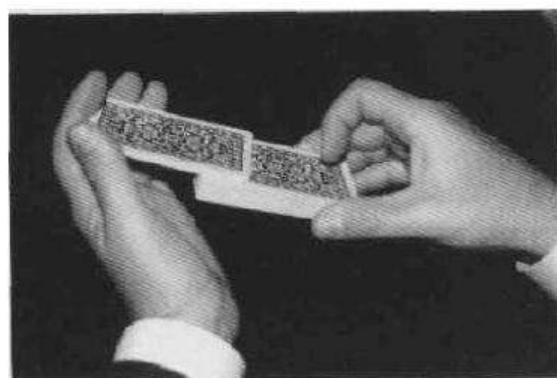


Foto 13

Este movimiento se repite varias veces, conservando cada vez las cartas que la mano izquierda cogió, foto 14, hasta que la mano derecha se queda sin cartas.

Si al realizar la mezcla apoyas el pulgar izquierdo sobre la carta superior del mazo (en la mano derecha), puedes arrastrar dicha carta, y si no tomas un paquetito te habrás llevado "sólo" una carta, foto 15.

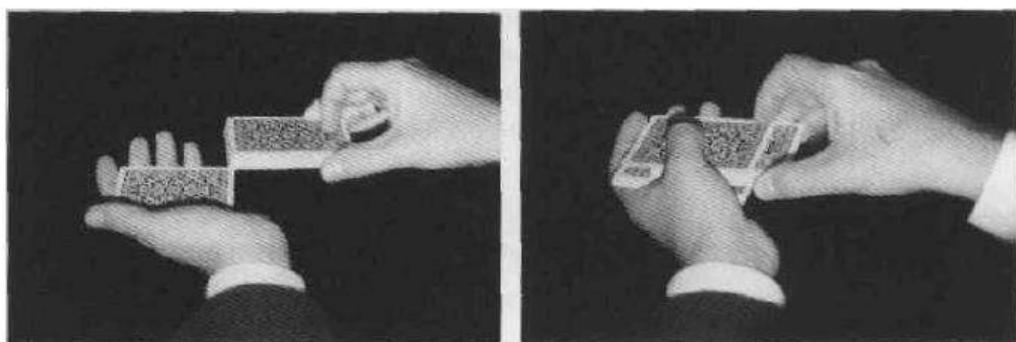


Foto 14

Foto 15

El excelente manipulador Juan José Hidalgo me mostró el siguiente detalle para realizar el arrastre de una carta en la mezcla hindú: en lugar de arrastrarla con el pulgar izquierdo, la arrastra con la yema del dedo anular izquierdo, que se apoya en el dorso de la carta, es un poquito más difícil, pero resulta muy natural y queda más disimulado.

Practica ambas modalidades hasta que lo hagas sin titubeos. Ahora cojo un paquete, ahora pelo cinco cartas, de una en una, etc.

Extensiones

Es una fantasía muy útil el extender las cartas sobre la mesa, ya sea de cara o de dorso. Te permite enseñar los dorsos o las caras de todas las cartas, según las extiendas caras arriba o caras abajo

sobre la mesa. El tener las caras de las cartas a la vista, te permite localizar rápidamente cualquier carta que busques. Es necesario operar sobre una superficie blanda que no sea muy deslizante, como un tapete o un mantel. Se consigue aprender rápidamente utilizando barajas nuevas.

Se toma la baraja con la mano derecha en la posición básica. El índice se coloca en el centro del canto izquierdo de las cartas. En esta posición se deposita la baraja sobre la mesa y, sin abandonarla, se extienden de un golpe las cartas de izquierda a derecha, foto 16. El índice actúa como regulador para obtener una extensión uniforme y en ello estriba todo el secreto de una correcta ejecución. Otra forma de extenderlas es colocando la mano como se ve en la foto 16 b, en este caso es el dedo mayor el que actúa como regulador.

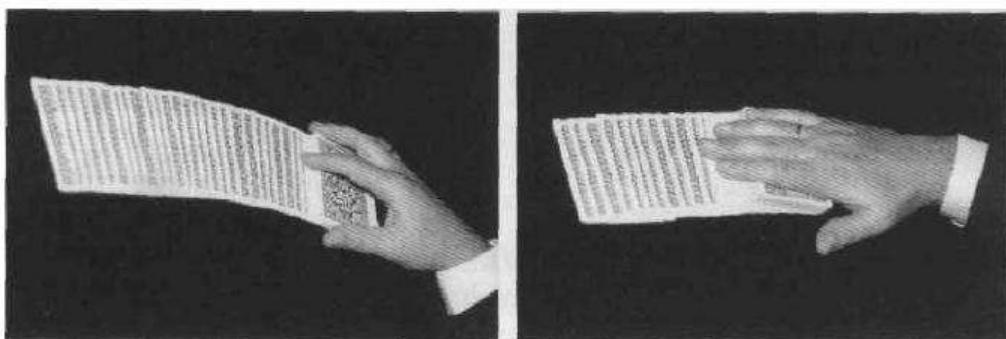


Foto W

Foto 16 b

Si quieres puedes realizar el efecto de volver de un solo golpe todas las cartas que han sido extendidas, para ello actúa así: los dedos de la mano izquierda se introducen por debajo del extremo de la cinta de cartas, foto 17, y con un golpe seco hacia arriba obligan a dicho extremo a dar media vuelta sobre sí mismo, movimiento de rotación que se transmitirá a las demás cartas produciéndose un gracioso efecto, foto 18.

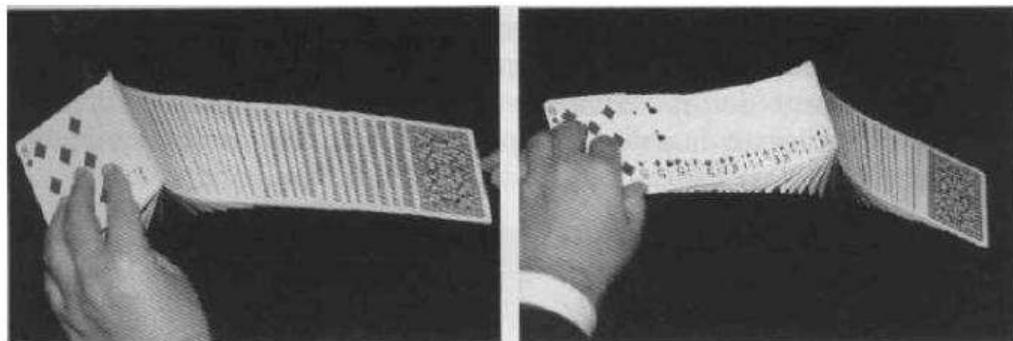


Foto 17

Foto 18

Los abanicos de cartas

Tal vez sean las fiorituras más utilizadas por los magos. Sirven para mostrar las cartas a los espectadores, para ofrecer cartas, para que sean devueltas, como indicación de que no hay ningún control, hay incluso barajas especiales para que se vean distintos dibujos al abrir las en abanicos produciendo espectaculares efectos visuales, etc.

Las cartas deben estar en buen estado, para que resbalen bien. Los comercios mágicos venden unos polvos que sirven para preparar las cartas que se destinarán a hacer abanicos; pero sólo son necesarios si vas a realizar un número de manipulación de abanicos.

Aquí describiré los abanicos más corrientes y de mayor utilidad. Al principio es muy difícil cogerles el tranquillo y da la impresión de que no van a salir nunca, pero un día salen sin saber muy bien por qué.

1.-Por dedo regulador

Analiza las fotos 19, 20 y 21, te muestran la forma de hacerlo. En el punto de partida la baraja está muy inclinada hacia la izquierda, y con su canto inferior entre el nacimiento del pulgar y la mano. La mano derecha, puesta sobre las cartas describe un arco de círculo de izquierda a derecha, mientras que el índice de dicha mano (o el pulgar, va en gustos) apoyado en el canto lateral izquierdo

de la baraja ejerce una presión regulada que obliga a las cartas a extenderse uniformemente formando el abanico. Todo el secreto consiste en un juego de presiones que es imposible de describir, la práctica te las indicará. Los dedos izquierdos no hacen nada, aparte de ayudar al juego de presiones.

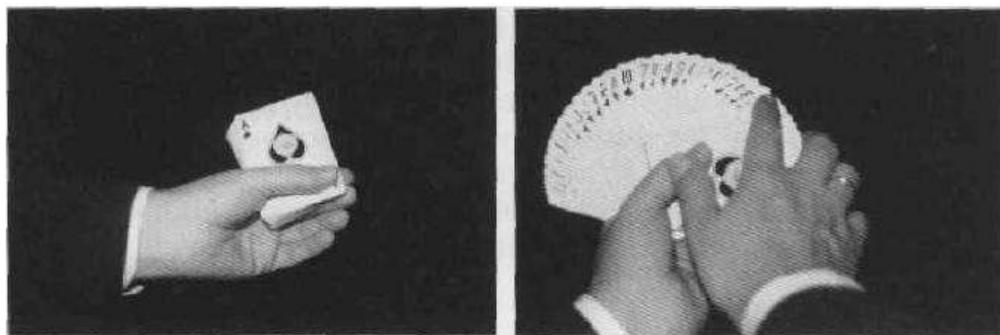


Foto 19

Foto 20



Foto 21

2.-Por la clicidad

Este método es recomendable cuando las cartas no se abren bien por el otro método (por ejemplo, si trabajas con cartas en peor estado de conservación).

La mano derecha toma la baraja en la posición básica. En esta posición los dedos pueden hacer presión por los extremos provocando que las cartas queden convexas respecto a ti, si aumentas la presión de cierre, éstas tenderán a escapar. Esta propiedad te permitirá realizar el abanico.

Manejos Básicos»

La mano derecha coloca la baraja entre el pulgar y el mayor izquierdos (que la toman por su esquina interior derecha} y la arquea, foto 22; sin abandonarla, los dedos mayores de la mano derecha describen un semicírculo de izquierda a derecha mientras dejan escapar las cartas uniformemente hasta conseguir un abanico completo.



Foto 22

Ya hemos visto unos cuantos manejos vistosos y básicos, todos ellos fundamentales para un correcto aprendizaje de la cartomagia. Mientras los practicas te expondré otra serie de juegos automáticos. Como no tienen manipulación, dedica tus esfuerzos a seguir aprendiendo a dar una buena presentación y a coger soltura con las técnicas que te he explicado. Usa durante la realización de los juegos las mezclas que ya has aprendido.

Juegos

LA CUENTA ATRÁS

EFFECTO: El mago baraja las cartas y el espectador también. Después mediante un procedimiento dictado por el azar, el] espectador elige una carta y se pierde entre las demás. El mago ya no tocará las cartas, todo lo hará el propio espectador. El espectador reparte cara arriba cuatro paquetes de cartas, también al azar, dictado mediante una cuenta atrás. Al final, sumando los puntos de las cartas que muestra cada paquete se localiza la carta elegida.

Curioso juego basado en un principio clásico y desarrollado por R.Vollmer, Como siempre, te indicaré mi propia presentación.

MÉTODO: Se requiere una baraja de cincuenta y dos cartas más un comodín, esto es; cincuenta y tres cartas. Al final te indicaré cómo actuar si no tienes un comodín o tienes menos cartas.

Toma la baraja y realiza unas cuantas mezclas. Cuando termines extiende las cartas en una cinta sobre la mesa, cara arriba, para que los espectadores comprueben que están bien mezcladas. Comenta que tal vez prefieran ser ellos mismos quienes barajen las cartas para asegurarse, y se las entregas.

Di que la baraja tiene una relación muy directa con los números, a fin de cuentas las cartas son números. Y aunque se mezcle mucho, siempre habrá una propiedad interna que permitirá deducir un hecho futuro; por eso se utiliza en las artes adivinatorias. Despues de esta charla u otra que tú te inventes, pregunta al espectador si ya está satisfecho con la mezcla que ha dado o si prefiere seguir mezclando.

Terminada la mezcla, le informas de que, sin saberlo, acaba de programar la baraja para lo que va a ocurrir.

El espectador elegirá una carta usando un número que resulte al azar. Para ello cortará la baraja en cuatro paquetes, más o menos, iguales. Luego, tomará uno de los paquetes más gordos (es necesario que tome un paquete que tenga entre 10 y 20 cartas), contará en secreto el número de cartas que lo componen, recordará dicho número y conservará el paquete en sus manos. Realizadas estas operaciones el espectador estará de acuerdo en que el número ha salido por casualidad.

Dí que para nuestro experimento, ese número hay que reducirlo a un dígito (al igual que en la numerología). Y se consigue sumando los dos dígitos que lo componen: si el espectador contó 12 cartas, se suma el 1 con el 2 y se obtiene el número 3; si el espectador contó 15 cartas ($1+5=6$), el número reducido a un dígito será el 6. Es fácil de comprender ¿no? Supongamos que el espectador contó 14 cartas y por lo tanto su número final es el 5.

Insiste en la libertad de la elección y lo variable del número final obtenido. Con dicho número reducido va a elegir una carta del paquete que aún tiene en las manos, mirando la carta que ocupa la

posición correspondiente al número elegido, contando desde los dorsoS. En nuestro ejemplo, el número es el 5, el espectador mira, pues, la quinta carta desde la parte superior del paquete, la recuerda y la deja en el mismo sitio que estaba. En ese momento tú vuelves la cabeza o te vuelves de espaldas para no ver nada.

Para que ni él mismo sepa en qué lugar se encuentra su carta, le pides que tome uno de los paquetes y que los ponga encima del que tiene la carta elegida y, luego, que ponga los otros paquetes encima de todo y que te entregue la baraja.

Aparentemente la carta está totalmente perdida. Recréate en la situación recalculo la imposibilidad. Recuerda a los espectadores que, como ellos programaron con su mezcla la baraja al comienzo de la experiencia, ésta nos servirá para localizar la carta elegida. Veamos cómo: toma la baraja, dorsoS arriba, e irás repartiendo cartas, cara arriba sobre la mesa en una pila, contando a partir de diez, hacia atrás, hasta llegar al cero (10, 9, 8 ... 2, 1, 0J). La cuenta la detienes en el momento en que, por casualidad, el valor de la carta que acabas de volver cara arriba sobre la pila de la mesa coincide con el número que has contado. Por ejemplo, si has nombrado el siete en la cuenta atrás y acabas de repartir un siete, detienes la cuenta en ese instante y reinicia la cuenta desde diez, haciendo otro montón al lado. Si no ha habido ninguna coincidencia, al contar el número 0, deposita la carta que corresponde al cero, cara abajo, sobre el paquete que estás contando.

Para realizar la cuenta informa a los espectadores que el as vale uno, todas las figuras valen diez y las demás cartas su valor.

Ejecuta la cuenta atrás una vez, a modo de ejemplo y, luego, tomas las cartas que han servido de ejemplo y las pierdes por medio de la baraja. Entrega la baraja al espectador para que haga la cuenta atrás cuatro veces. Así lo hace el espectador. Al final habrá sobre la mesa cuatro paquetes, alguno con la cara tapada por una carta y otros con la cara a la vista. Suma los índices de las cartas que se ven, supongamos que la suma da quince. Toma el resto de la baraja, cuenta quince cartas, y la que hace quince será la carta elegida por el espectador.

NOTA: Si la baraja que usas sólo tiene 52 cartas, después de que el espectador ha elegido la carta y recomuesto los paquetes, debes pasar una carta de abajo arriba, para que el truco salga.

FUERA DEL UNIVERSO

EFFECTO: Los espectadores mezclan repetidas veces la baraja, en distintas formas. Luego reparten las cartas en tres paquetes. El mago adivina cuántas cartas rojas y negras contiene el paquete central. Como culminación, muestra que los otros dos paquetes están compuestos, uno de cartas rojas y el otro de cartas negras. ¡Los espectadores han separado los colores sin saberlo!

MÉTODO: Este juego se debe a la mente del mago americano Harry Lorayne. Veamos cómo funciona.

Antes de empezar, desconocido por los espectadores, separa los colores de una baraja francesa, las cartas con palos de color rojo encima y las cartas de palos de color negro debajo. Dirígete a un espectador que hayas elegido como ayudante en estos términos: "*¿Sabes jugar al Bridge? ¿No? Bueno, no importa. Es suficiente que sepas que en el Bridge las cartas se reparten en cuatro manos de trece cartas cada una. Coge esta baraja mezclada y reparte cuatro manos de Bridge*" Tú deberás realizar, previamente, una falsa mezcla que mantenga los colores separados. La más asequible de todas ellas es mezclar por arrastre en grupitos hasta que estés cerca de la mitad de la baraja, a partir de ahí ve pelando cartas una a una, hasta que calcules que han pasado más de la mitad de las cartas y termina la mezcla pelando paquetitos hasta el final. Los colores no se habrán mezclado, sólo habrán intercambiado sus posiciones, el rojo, que estaba encima, ahora estará en la parte inferior.

Con la baraja en tus manos, reparte las cuatro primeras cartas, depositándolas en las esquinas de un cuadrado imaginario, continúa diciendo: "*Tienes que dar las cartas de una en una, pero como tú quieras, en diagonal, de izquierda a derecha, de delante atrás, como prefieras. Una vez puedes ir de derecha a izquierda y otra al revés, etc. Esto es sólo una forma poco corriente de mezclar las cartas, pero has de reconocer que se mezclan muy bien*". Tú realizas las maniobras a modo de demostración. Reparte unas cuantas cartas más, al azar, como acabas de explicar. Recoge todas las cartas que has distribuido, colócalas sobre el juego y entrégalo al espectador para que reparta en la forma descrita toda la baraja. Si alguno de los cuatro paquetes que el espectador forma tiene una o dos cartas más no tiene mucha importancia; pero debe dar de una en una las cuatro manos, para que, al final, cada mano esté compuesta: la

mitad de cartas rojas y la otra mitad de cartas negras. Compruébalo haciendo estas maniobras con tu baraja.

Pide a un espectador que te señale dos de los montones. Tómalos y mézclalos uno con otro, una sola vez, en mezcla por hojeo (a la americana), de la forma más regular posible. Si algún espectador sabe hacer bien esta mezcla, invítale a que la realice. Di: "Estas cartas están mezcladas a fondo, nos quedan estas otras dos mitades..." Baraja las otras dos mitades entre sí, también a la americana. Y por último, recoge los dos paquetes de veintiséis cartas cada uno y mézclalos a la americana, reconstruyendo la totalidad del mazo. Nadie tendrá la menor duda de que las cartas están supermezcladas.

Devuelve la baraja a un espectador. Dile que vaya repartiendo cartas de una en una en una pila, tú le indicarás cuando debe pararse. Mientras él da cartas, tú las cuentas (mentalmente) hasta que haya repartido dieciséis cartas. Párale y dile que comience a repartir en una segunda pila, al lado de la primera. Esta vez déjale repartir veinte cartas. Por último, mándale colocar las cartas restantes al lado de los otros dos montones, en un bloque.

El espectador tiene tres paquetes delante de él. Los paquetes de los extremos, de dieciséis cartas cada uno, están compuestos: uno, solamente de cartas rojas; y el otro, de cartas negras. El paquete central, de veinte cartas, tiene diez cartas rojas y otras diez negras. Esto ocurrirá siempre si las mezclas han estado bien hechas, ¡parece imposible!

Vamos a sacarle partido a esta situación. Toma el paquete central, mézclalo mientras comentas: "Si yo ahora dijera que este paquete tiene veinte cartas, esto no sería muy extraordinario, podrías pensar que las he contado mientras hacías los paquetes. Pero si yo te dijera que hay diez cartas rojas y diez cartas negras, esto estaría mejor, ¿verdad? Pues compruébalo porque es así". El espectador cuenta las cartas de este paquete y confirma tus aseveraciones.

Marca un tiempo de pausa que permita a los espectadores registrar el efecto. Después toma las dos pilas, una en cada mano, diciendo: "No ha estado mal, pero si te enseño que después de todas estas mezclas has separado las cartas rojas de las negras sería un milagro, ¿no?" Finalizando la última frase, gira los paquetes cara arriba y extiéndelos en dos filas verticales... Saluda.

DOBLE ADIVINACIÓN

Partiendo de dos principios bastante clásicos, Dave Solomon y Steve Draun llegaron a estas dos intrigantes adivinaciones. La primera adivinación se funda en el uso de una carta guía empleada a distancia. Es, tal vez, la forma más intrigante de usarla. En la segunda parte se usa una técnica totalmente diferente, aunque las acciones son las mismas.

EFFECTO: El mago adivina una carta elegida en unas condiciones increíbles; después, la adivinación vuelve a repetirse.

MÉTODO: La baraja la mezcla un espectador. Debes de enterarte de la carta que ocupa el lugar 20 desde arriba (sup-20). Una de las formas de conseguirlo es diciendo que vas a quitar los comodines. Extiende las cartas hacia ti y mira la carta que está en el fondo de la baraja y la recuerdas, será la carta guía. Cuenta a partir de ella veinte cartas. Por ese punto corta y completa el corte. La carta guía habrá quedado en el lugar sup-20. Sigue pasando cartas y retira los comodines, si es que los hay.

Deja la baraja delante del espectador. Pídele que corte aproximadamente una cuarto de la baraja (lo importante es que corte un paquete inferior a 20 cartas) y que mezcle el paquetito. Después, que tome conocimiento de la carta que el azar ha dejado encima del paquete que acaba de mezclar y la deje allí mismo. Para perder dicha carta, que corte un gran paquete de las cartas que están en la mesa y lo ponga sobre el que tiene en las manos.

En este momento la carta parece irremediablemente perdida. No obstante, para más abundancia, que corte el paquete que tiene en las manos y complete el corte. Luego, que te entregue el paquete.

Ahora te dispones a adivinarla. ¿Cómo se puede hacer? Muy sencillo, toma la baraja con las caras hacia ti, busca tu carta guía, e incluida ella cuenta 20 cartas hacia la izquierda... y esa es la carta vista por el espectador (si las cartas se agotan antes de llegar a 20, sigue contando por la cara). Al contar la que hace 20, la sacas un poco hacia arriba, pero no del todo. Vas a preparar el segundo efecto: te debes enterar de cuántas cartas componen el paquete que tienes en las manos, el método más corto es seguir contando hacia la izquierda de la elegida: 21, 22, 23..., hasta llegar de nuevo a la carta guía (esta vez no la cuentes). Supongamos que el paquete contiene

treinta y cinco cartas. Saca la carta elegida, la pones delante del espectador, le pides que la nombre y se comprueba el acierto. Recuerda que tienes que actuar, fingir vacilación, etc.

La carta adivinada la devuelves a su paquete y anuncia que vas a repetir el efecto. Entrega el paquete de 35 cartas a un espectador para que lo mezcle. Al igual que antes que mire la carta que el azar ha dejado encima y la deje allí. Otro espectador puede mezclar el paquete que queda en la mesa, cortar un grupo de cartas y ponerlo encima de la carta del espectador para que así quede perdida.

Nuevamente la carta elegida parece irremisiblemente perdida. Para localizarla te basta tomar el paquete, contar desde la cara, en nuestro ejemplo, treinta y cinco cartas (el número de cartas del que te enteraste en la fase anterior) y en ese número estará la carta elegida. Como antes, presenta el efecto de manera que parezca interesante, y con dudas, etc.

No creo que sea necesario decirte que el público no debe notar que estás contando cartas.

Lo bueno que tienen ambos principios es que te pueden servir para otros muchos efectos. La carta a distancia es un principio muy ingenioso y puede estar en el lugar 20 o en otro cualquiera, por ejemplo la 26. Si está la 26, después de los cortes se situará a 26 lugares de distancia, etc.

Exprímete los sesos para encontrar nuevas y divertidas aplicaciones de todos los principios que estamos estudiando en estos capítulos, te divertirás y te dará gran satisfacción poder descubrirlas.

CAPÍTULO 3

Controles y Vistazos

En los capítulos anteriores hemos visto cómo realizar juegos que trabajan por sí solos, en inglés se conocen con el nombre de "self-working". Hay varios libros dedicados exclusivamente a este tipo de trucos. Ahora bien, el mérito de estos juegos está en la mente de la persona o personas que los idearon. Cualquiera, conociendo el secreto, puede realizarlos sin apenas práctica. En ellos la satisfacción te la produce el conseguir una buena presentación, es decir, tus dotes artísticas; por eso te los he explicado en primer lugar, para que aprendas desde tus comienzos la importancia del "arte de la presentación".

Si tienes el gusanillo de la magia metido dentro, no te conformarás sólo con esta clase de trucos. Querrás aprender a hacer cosas más difíciles, que requieran un mayor esfuerzo. Lograr estas técnicas adularán tu "ego" personal, hacer cosas que sólo unos pocos elegidos pueden conseguir; efectos imposibles de conseguir sin habilidad. Con esto no quiero decir que abandones los juegos automáticos, sino que los alternes. No olvides que el público nunca debe conocer el origen de los secretos y, por tanto, será incapaz de valorar si el truco se realiza de forma automática o manipulativa. La satisfacción debe quedar para ti y para tus amigos magos, que te reconocerán como un "maestro".

La separación

Es una de las técnicas más utilizadas en la cartomagia moderna. Consiste en mantener una separación, normalmente con la yema del dedo meñique izquierdo, de una o varias cartas respecto de otras, estando el mazo aparentemente cuadrado, ver foto 1. (En

la mayoría de publicaciones y charlas, incluso en revistas y libros en español, se le denomina con la terminología inglesa: "Break").

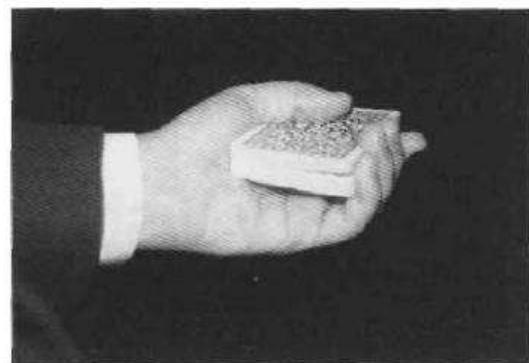


Foto 1

Esta separación puede realizarse con otros dedos, o con la parte carnosa de la base del pulgar, fotos 2 y 3.

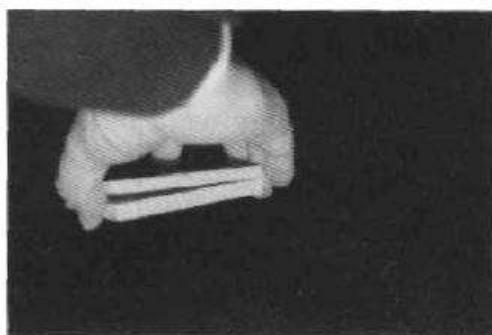


Foto 2



Foto 3

Mezclas falsas parciales: por arrastre

1.- Para conservar la carta inferior

Es la más fácil de realizar. Recuerda que en la mezcla por arrastre los dedos corazón y anular de la mano izquierda están en contacto con la carta inferior. Al cortar con la mano derecha el medio paquete inferior, para mezclarlo, los dedos de la mano izquierda hacen presión sobre la carta inferior, reteniéndola en la mano izquierda; la mano derecha se lleva el resto del paquete y termina de mezclar. Repite esta operación varias veces. La carta inferior no se ha movido, la ilusión es perfecta.

2.- Pasar la carta superior a la parte inferior (de Sup-1 a Inf-1)

Al empezar la mano derecha, en vez de levantar medio paquete coge "todo" el mazo, pero el pulgar izquierdo hace presión sobre la carta superior reteniéndola en la mano izquierda. Termina de mezclar sobre esta carta: has pasado la carta superior a la parte inferior.

3.- Pasar la carta inferior a la parte superior (de Inf-1 a Sup-1)

Corta medio paquete inferior con la mano derecha para mezclar, ve pelando paquetitos hasta que te queden cuatro o cinco cartas en la mano derecha, pela después estas cartas de una en una hasta que se te acaben. Y ya está.

4.- Conservar la carta superior en su lugar

Pasa la carta de sup-1 a inf-1 por el método 2; luego pasa la carta de inf-1 a sup-1 por el método 3.

5.- Conservar las cartas Sup-1 e Inf-1 en sus respectivos lugares

Al mezclar levanta con la mano derecha todo el paquete arrastrando simultáneamente la sup-1 y la inf-1 que permanecen en la mano izquierda. Sobre ellas termina de mezclar.

Corta el medio paquete inferior reteniendo con la mano izquierda la inf-1 y mezcla hasta que te queden cuatro o cinco cartas en la mano derecha que pelas una a una.

La primera y última cartas permanecen en su lugar.

6.- Conservar un paquete en la parte superior

Corta dos tercios de la parte inferior. Pela sobre las cartas de la mano izquierda la primera carta con el pulgar izquierdo de forma que la carta sobresalga un par de centímetros por detrás del paquete de la mano izquierda, el dedo meñique izquierdo entra en contacto con la cara de dicha carta con lo que impide que la pierdas. Sigue mezclando sobre ella el resto de las cartas, foto 4. (Cuando la carta adopta esta posición se dice que está en "Salida Interna" - "In Jog" en inglés-).

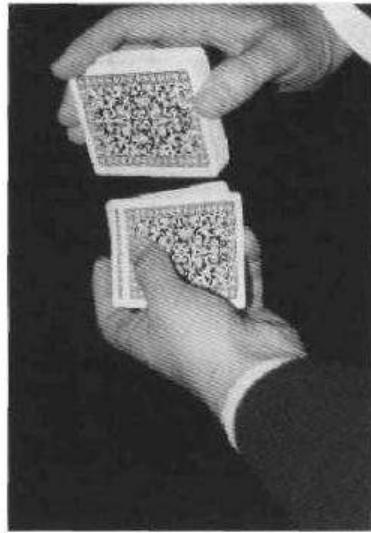


Foto 4

Cuando termines la primera parte de esta mezcla el pulgar derecho se apoya en la cara de la carta en salida interna y obtiene una separación entre los dos paquetes. Corta dejando el paquete superior en la mano izquierda, el inferior se lo lleva la mano derecha. Coloca este último sobre el de la mano izquierda. Y ya está.

Puedes realizar una mezcla más convincente así: Mezcla dejando la carta en salida interna y termina la mezcla sobre ella. Toma toda la baraja con la mano derecha para mezclar, pero forma una separación con el pulgar derecho bajo la salida interna al coger la baraja (foto 5),

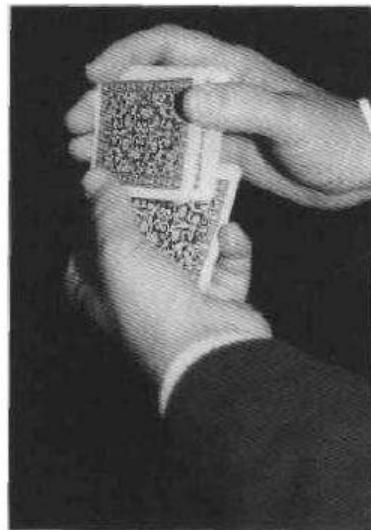


Foto 5

essios

Ve pelando paquetitos en la mano izquierda hasta llegar a la separación. Deja encima el resto del paquete..

7.- Conservar un paquete inferior

Mezcla partiendo con toda la baraja en la mano derecha; cuando te quede un tercio por barajar deja la siguiente carta en salida interna y deposita el resto del paquete encima de ella, igualado con las primeras.

Corta por encima de la carta en salida interna, es decir, llevándote ésta con las de la mano derecha y termina de mezclar normalmente.

En lugar de una carta en salida interna puedes dejar el último paquete (el que quieres conservar en su lugar) un poco descuadrado hacia el interior, entrando en contacto con el meñique izquierdo. El pulgar izquierdo desplaza las cartas superiores hacia adelante igualándolas con el resto del paquete, para que todo parezca normal. Obten la separación de los dos paquete (lo que resulta más fácil que en el procedimiento anterior) y llévate con la mano derecha el paquete de debajo para terminar la mezcla.

Mezclas falsas parciales: por hojeo

1.- Para conservar un grupo inferior

Es muy engañosa esta mezcla. Corta el paquete en dos, para realizar la mezcla por hojeo. El paquete inferior queda situado a tu izquierda. Te dispones a levantar las esquinas de los dos paquetes para dejar escapar las cartas con los pulgares; en este momento se realiza la trampa: el pulgar izquierdo no levanta todo su paquete, sino que deja en la mesa un paquetito "algo" mayor que las cartas que desea conservar. El resto de las cartas se mezcla normalmente. Las cartas inferiores permanecerán en el mismo lugar. Utilizando este método el público no verá que los pulgares se mueven a des-tiempo.

Otro método es levantar los dos paquetes y dejar escapar, en primer lugar, cartas del paquete izquierdo hasta que pasen las cartas que quieras conservar y luego sigues soltando con los dos pulgares.

2.- Para conservar un grupo superior

Corta en dos paquetes para realizar la mezcla. El superior a la derecha. El método más sencillo y evidente para mantener el grupo es dejar escapar las cartas de la mano izquierda más rápidamente que las de la derecha; con ello conseguirás que las cartas de la mano izquierda se agoten antes de que sueltes el grupo que quieras conservar de la mano derecha; después cuadra la baraja. El grupo superior permanecerá intacto.

El procedimiento que acabo de describir es muy sencillo, pero tiene el inconveniente de que un espectador sagaz puede darse cuenta de que no se mezcla la parte de encima de la baraja. Para evitar este problema Erdnase nos da la siguiente solución: Cuando se hojea el paquete de la mano izquierda es posible, sin gran dificultad, dejar escapar todas las cartas reteniendo con el pulgar, al tacto, la carta superior de dicho paquete (para ello bisela hacia tu cuerpo, un poco, las cartas o separa con el índice, ligeramente, hacia tu cuerpo la carta de encima). Gracias a esto puedes realizar el control así: Deja escapar las cartas de la mano izquierda más rápidamente que las de la derecha, reteniendo con el pulgar izquierdo la carta superior del paquete de la izquierda; con ello conseguirás que las cartas de la mano izquierda, menos una, se agoten, antes de que sueltes el grupo que quieras conservar de la mano derecha; por último suelta el grupo y encima de él deja caer la última carta de la mano izquierda y cuadra. Habrás conservado el grupo en la parte superior de la baraja; pero con una carta indiferente encima de él. Sólo te queda quitar esa carta indiferente y ya está.

Existen diversos procedimientos para eliminar la carta indiferente que ha quedado en sup-1, cualquier mezcla por arrastre vale; pero lo más artístico y natural es hacerlo mediante el corte siguiente: Las manos se sitúan sobre la baraja como si fueran a cortarla para iniciar una nueva mezcla por hojear; el índice izquierdo se apoya ejerciendo presión sobre la carta superior; el pulgar derecho levanta el medio paquete superior de la baraja y tira de él extrayéndolo hacia la derecha, pero debido a la presión que ejerce el índice izquierdo, la carta superior queda retenida en su lugar y

cae sobre el paquete inferior; en un movimiento continuado el paquete que acaba de extraer la mano derecha se deposita sobre el paquete que está en la mesa. Con ello has quitado la carta indiferente y el grupo superior permanece arriba.

Realiza este corte de una manera natural y sin correr, mientras charlas.

Vistazos

Al leer la descripción de un juego, en muchas ocasiones se dice que mires de forma secreta una carta que está en la baraja. A esta acción se le conoce con el nombre de vistazo. Por lo tanto, consiste en ver una carta de arriba, de debajo o del medio de la baraja, delante de los espectadores, pero sin que estos se den cuenta de que la has mirado. Es una técnica útilísima y, al contrario de lo que habitualmente pasa, conviene saber varias formas distintas de realizarla. Un mago que domine bien los vistazos consigue engañar a sus propios colegas.

A continuación, te expondré algunos de los más sencillos, prácticos y habituales. No son todos los que existen, pero te valdrán para la mayoría de tus necesidades. En otro capítulo te explicaré algunos más complicados para que puedas aumentar tu repertorio.

Vistazos de la carta de abajo

Son con diferencia los más fáciles de hacer y, por suerte, los más frecuentes.

1.- POR INCLINACIÓN DE LA BARAJA: Es lo primero que a uno se le ocurre cuando piensa en mirar la carta de debajo: inclinar la baraja y mirarla. Durante el transcurso de un juego te encuentras en multitud de situaciones favorables para hacerlo, veamos algunas:

La baraja, durante una mezcla por arrastre, está en posición vertical y en cualquier momento es posible ver la carta de debajo. No se requiere ninguna habilidad especial para ello. Es la simplicidad misma y muy útil, sobre todo si continúas mezclando después del vistazo, manteniendo la última carta en su lugar.

En ocasiones, la baraja se la has dado a un espectador para que la mezcle, en un tanto por ciento elevado de las veces, sin darse cuenta, te dejará que veas la última carta. Aprovecha esa circunstancia para hacer un juego con carta guía, donde tú no tocas para nada las cartas. Verás qué fuerte resulta. A mí me encanta aprovechar estas circunstancias, cuando lo pruebes, a ti también te gustará.

¿Qué ocurre si no has visto la carta inferior y no procede una mezcla? Aquí tienes un método interesante: cuando recoges la baraja del espectador tómala en la posición de la foto 6 y pregúntale: "*Has mezclado bien o quieres mezclar más?*"



Foto 6

La baraja está inclinada hacia el suelo, el brazo extendido ofreciendo las cartas al espectador. Podrás ver perfectamente la carta de debajo y los espectadores ni lo sospechan. Compruébalo en un espejo, de frente parece imposible que puedas verla.

2.- AL CUADRAR Y GIRAR: Ahora te explico uno de mis vistazos preferidos, es rápido y conviene especialmente para las ocasiones en que no se debe perder tiempo, por ejemplo: un espectador ha cortado la baraja, o has controlado por cualquier procedimiento la carta elegida abajo, etc.

Toda la acción simulará el proceso de cuadrar la baraja por todos sus lados. La baraja está en la posición de dar, la mano derecha la toma en la posición básica por sus cantos cortos y girándose palma arriba lleva los lados cortos de la baraja paralelos al suelo (el pulgar está arriba), foto 7.

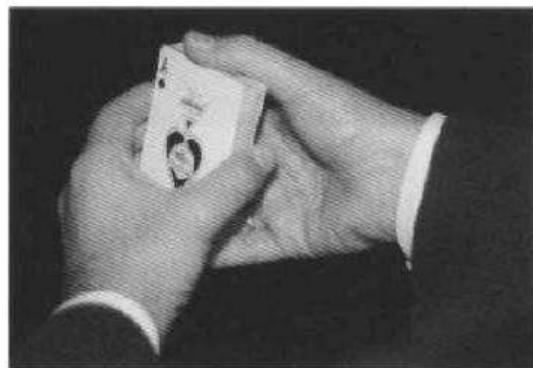


Foto 7

Desde esa postura podrás ver el índice superior de la carta. La mano izquierda se gira palma abajo, la coge, como se ve en la foto 7, y la deja en la posición de dar. Toda la acción sucede de manera continuada y sin pausa. Recuerda que estás cuadrando las cartas, igualas los lados largos en un único movimiento deslizando los dedos izquierdos hacia el cuerpo durante el primer giro y, después, los cortos con los dedos derechos en el segundo giro. La cara de la carta es muy visible para ti; pero si lo ves hacer a otro no te creerás que pueda verla.

Vistazos de la carta de encima

Con lo explicado hasta ahora ya tienes una serie de vistazos de la carta de encima, para ello te basta pasarla hacia la parte inferior por mezcla por arrastre, verla y devolverla arriba por el mismo procedimiento u otro parecido. Veamos otros sistemas:

1.- POR MEZCLA HINDÚ: Vistazo muy interesante, se realiza durante el proceso de la mezcla. Empieza la mezcla hindú, cuando hayas mezclado una parte de la baraja, la mano derecha inclina las cartas verti cálmente, llevando la palma de la mano hacia el cuerpo, y golpea el lado corto inferior de las cartas de la mano izquierda, para cuadricularlas, foto 8.

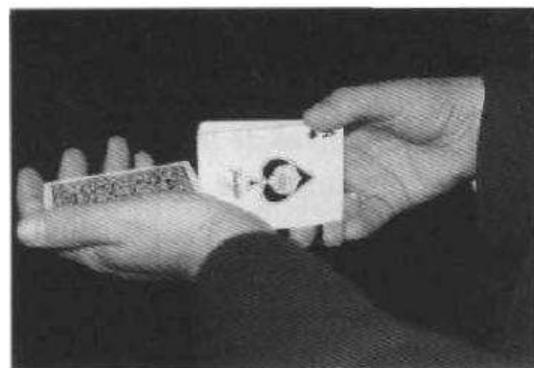


Foto 8

Toda la cara de la carta inferior de la mano derecha es visible para ti, recuérdala. Sigue mezclando, cuando te queden cinco o seis, pélalas una a una hasta que se acaben. La carta vista estará encima de la baraja.

Vistazos a la carta de en medio

Por ser más complicados los dejaremos para un capítulo posterior concretamente el 11. Ahora bien, fácilmente puedes sustituirlos mediante un vistazo de la carta inferior o superior y luego pasarla al medio mediante mezclas o sustitutos. Cuando se debe conocer una carta que ocupa un lugar determinado, por ejemplo la veintiséis, el sistema más cómodo es durante un juego anterior de localizar una carta elegida; al buscarla cuenta las cartas y toma nota de la que te interesa. Otra excusa te la provee el hecho de buscar los comodines para quitarlos, también puedes contar abiertamente las cartas para comprobar si la baraja está completa.

Juegos

TRIPLE COINCIDENCIA

He aquí un juego que se sale de los senderos habituales, es extremadamente original y sorprendente. Se lo debemos a la fértil imaginación de Robert Harbin, famoso por ser el creador del célebre juego de escenario "La mujer zig zag".

EFFECTO: De un grupo de cartas, mezclado al azar, el mago elige tres cartas y el espectador otras tres; la elección del artista siempre se hace antes que la del espectador. A pesar de ello, los naipes del mago coinciden en su valor con los del espectador.

MÉTODO: Una pequeña preparación es necesaria para llevar a cabo este estupendo efecto. Saca tres familias de cartas, por ejemplo: los cuatro ases, las cuatro jotas y los cuatro sietes. Colócalos encima de la baraja alternados: A, J, 7, A, J, 7... El orden de los palos es indiferente.

Extiende las cartas caras arriba para que se vea que están bien mezcladas (si no te recreas demasiado nadie se dará cuenta de la ordenación). Cuádralas y prosigue con una serie de mezclas que no desordenen el montaje. Pon la baraja sobre la mesa y ruega a un espectador que corte medio paquete y que te lo entregue (la mitad superior). Con el espectador frente a ti, toma la porción cortada y distribuye las tres primeras cartas en una fila horizontal, delante del espectador. Luego, las tres siguientes sobre las tres primeras cartas, y, por último, otras tres. Tendrá el espectador tres paquetes compuesto cada uno por tres cartas del mismo valor.

De igual manera reparte para ti, tres montones de tres cartas cada uno. La carta inferior de cada montón del mago se corresponderá con el valor de las cartas del paquete del espectador que tiene enfrente. En el ejemplo, la carta inferior de nuestro paquete de la izquierda es un as y el paquete que tiene enfrente, el del espectador, estará compuesto por tres ases; el paquete de en medio tendrá debajo una jota y el del espectador estará compuesto por tres jotas,..

Toma tus cartas de la izquierda y mézclalas manteniendo el control de la carta inferior (el as). El espectador debe hacer lo mismo con el paquete de enfrente (el de los ases). Retira al azar (aparentemente), y sin mirar, una carta de entre las tres, en realidad tomas el as y lo dejas cara abajo sobre la mesa. El espectador debe hacer lo mismo con su paquete, dejando una carta al azar, sobre la tuya, en la mesa. Pídele las dos cartas que no ha elegido y las dejas en la baraja, con las tuyas haz lo mismo.

Las anteriores acciones se repiten de la misma manera con los paquetes restantes. Al final, sobre la mesa habrá tres pares de cartas.

Recapitula lo sucedido, mezclando indiferentemente la baraja para hacer desaparecer el cuerpo del delito. Conviene insistir en que tú has elegido siempre en primer lugar y que las cartas se han mezclado repetidas veces, por el mago y el espectador. El mazo se deja a un lado, gira cada par de cartas caras arriba y el primero estará compuesto por dos ases; el segundo por dos jotas; y el tercero por dos sietes. ¡Vaya coincidencia!

JUGADA DOBLE

Lo que sigue es una interesante experiencia de Franklin V. Taylor. El secreto del juego es muy inteligente y engañará incluso a los magos que no lo conozcan.

EFFECTO: Dos cartas son elegidas por dos espectadores y perdidas en la baraja en condiciones muy estrictas. A pesar de ello el mago hace una jugada doble: Adivina las cartas seleccionadas y, dividida la baraja en dos paquetes, éstas se sitúan a la misma altura en cada paquete.

MÉTODO: Se requiere una preparación de la baraja (con 52 cartas): Separa las cartas rojas de las negras. Las negras van encima y ya estás listo. Esta preparación puede hacerse antes de empezar o durante uno de los juegos explicados, como el de las huellas dactilares, en el que con la excusa de ver la huella, vas descartando las cartas negras, diciendo que esas seguro que no son la elegida y te quedas- con las cartas rojas en la mano (los espectadores no deben ver las caras de las cartas), y ya está.

Delante de los espectadores realiza una mezcla por arrastre así: Ve mezclando cartas en grupos de la parte de las cartas negras, cuando falte poco para llegar a la mitad de la baraja vas pelando una a una hasta que hayas mezclado algo más de la mitad y te encuentres pelando cartas del grupo de cartas rojas, visualmente es sencillo saber cuando has pasado de la mitad; a partir de ahí continúa mezclando hasta que te quedes sin cartas. Finalmente, inicia una nueva mezcla pelando una a una las seis primeras cartas y lanzando el resto del mazo sobre ellas. El primer baraje no mezcló las cartas rojas con las negras, sólo cambió su posición; después del segundo, el orden es así: 20 cartas rojas, seguidas de 26 cartas negras y debajo de todo 6 cartas rojas. Para el público la baraja ha sido perfectamente mezclada.

Deja la baraja en la mesa y pide a un espectador, le llamaremos A, que corte un pequeño montón, de unas ocho o diez cartas, de la parte de encima y lo deje a un lado. Seguidamente que corte algo más de la mitad de las cartas que quedan (debe cortar más de 20 cartas) y que retenga ese paquete en su mano.

Recalca que es imposible que puedas saber cuál es la carta de debajo o de encima del paquete que tiene en la mano; el espectador estará de acuerdo. Pide entonces que el espectador A mire la carta de encima de su paquete, la recuerde, la deje otra vez encima y que corte el paquete cuantas veces quiera, completando el corte cada vez.

Pide a otro espectador, llamémosle B, que coja un montón de la mesa, indicándole que tome el que correspondía a la parte inferior de la baraja y que lo mezcle tantas veces como quiera. Cuando haya terminado que mire y recuerde la carta de encima de su paquete y, luego, para perderla que corte un paquetito del montón que aún queda sobre la mesa (el inicialmente superior) y que lo coloque sobre su carta elegida. Por último, que tome el resto del paquete de la mesa y lo coloque encima de su paquete.

En este instante los espectadores A y B tienen cada uno un paquete de cartas. Los naipes elegidos parecen totalmente perdidos. Pide al espectador A que piense en su carta. Toma su montón (figuras hacia ti) y ve pasando cartas de la mano izquierda a la derecha. Despues corta el paquete de manera que todas las cartas rojas queden en la parte de debajo y las negras encima. Entonces cuenta el número de cartas rojas que hay a partir de la cara, recuerda el número (supongamos que es 8), recuerda también la última carta roja contada, es la elegida por A; continúa el contaje con las cartas negras hasta llegar a la 20 y terminada la cuenta, corta por allí y completa. Devuelve el paquete a A y pide que ambos espectadores dejen sus paquetes sobre la mesa.

En este instante tú recuerdas una carta y un número (en el ejemplo, el 8). Di a los espectadores que vayan dando cartas boca abajo simultáneamente, hasta que les ordenes que se detengan. Para saber cuándo debes parar a los espectadores resta de 20 el número de cartas que memorizas, en nuestro ejemplo: $20-8=12$, y ese resultado es el número de cartas que debe repartir cada espectador. Cuando hayan repartido ese número de cartas (12) los detienes. Las siguientes cartas a repartir son las elegidas. Como no has visto las cartas del

espectador B, eso te sirve para recalcar que no conoces la identidad de las cartas. Pide al espectador B que nombre su carta, y le das la vuelta a la carta elegida de su paquete. Éste ha sido el primer efecto.

Dirígete al espectador A y di que vas a leer su mente y simulando alguna dificultad nombra la carta que conoces. Después, le das la vuelta a la carta elegida.

Todos quedarán asombrados al ver que las dos cartas están a la misma altura, y parecerá que has adivinado las dos cartas antes de volverlas, olvidando que la primera carta no la adivinaste. Una mezcla por hojeo al final del efecto es conveniente para destruir todo vestigio de la trampa.

EL DOBLE CERO

EFFECTO: Estando el mago vuelto de espaldas, un espectador mezcla concienzudamente una baraja y mira la carta que ha quedado encima después de la mezcla. Luego, pasa de abajo arriba tantas cartas como el número de la carta que ha visto, ello para cumplir un rito mágico-astrológico. Finalmente, corta la baraja y completa el corte. La carta elegida está totalmente perdida. A pesar de todas estas rigurosas condiciones, el mago encuentra la carta con ayuda de un péndulo mágico.

Este juego se lo debemos a una idea de Al Baker y Audley Walsh, y la presentación es de George Kaplan.

TÉCNICAS: El vistazo.

MÉTODO: Es sencillo e insospechado. Sigue según se explica en el efecto. Despues de la mezcla, el espectador mira la carta que le ha quedado encima de la baraja. Luego, pasa de abajo arriba tantas cartas como el número de dicha carta, por ejemplo; si es el cinco de tréboles, pasará cinco cartas; si es la dama de corazones, pasará doce cartas. Una vez lo ha hecho, le pides que deje la baraja sobre la mesa (supongamos que ha visto el cinco de picas). Tú te vuelves de cara a los espectadores. Tomas la baraja diciendo que no puedes

saber dónde está la carta elegida, ya que desconoces el número de cartas que ha pasado. Di que realmente sabes algo: que está cerca de la parte superior. Al decir esto levantas un poco la baraja señalando con el dedo esa zona y le echas un vistazo a la carta inferior usando el método por inclinación, supongamos que es el tres de corazones. Deja la baraja sobre la mesa.

Di que si ahora cortan la baraja ya no sabrás nada de nada. Te vuelves de espaldas mientras el espectador lo hace. Después recoge la baraja. Extiende las cartas en una cinta sobre la mesa, caras arriba, y de izquierda a derecha.

Saca el péndulo o cualquier otro objeto diciendo que es mágico y que te ayudará a encontrar la carta (busca una presentación interesante). Mientras pasas el péndulo sobre la cinta de cartas busca tu carta guía. Cuando la encuentres, cuenta mentalmente las cartas de una en una hacia la derecha, incluido el tres de corazones, de la siguiente forma: 0-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K (El juego se llama "doble cero", porque la carta guía y la siguiente se cuentan diciendo: cero, cero).

Durante la cuenta mental comprobarás que al menos una carta coincide en su valor con el número que estás contando. Si sólo una carta coincide esa será la carta del espectador. En nuestro ejemplo coincidirá al contar cinco (cinco de picas). Puedes terminar en este caso el juego revelándola como más te guste.

Puede ocurrir que haya más de una carta que coincida con el número que estás contando. Es difícilísimo que haya más de dos o tres coincidencias. Lo probable es que coincidan dos. Una pregunta que parezca una broma y muy general será suficiente para saber de qué carta se trata. Por ejemplo, si los dorsos de las cartas son rojos y las dos cartas que coinciden son una carta roja y otra negra, puedes preguntar si su carta es roja, si te dice que sí, ya sabes cuál de las dos es y sigue adivinándola. Si te dice que no, comentas en broma señalando los dorsos: "*¡Cómo que no, si todas las cartas son rojas...!*" El público se reirá y ya te has enterado de qué carta se trata sin que parezca un fallo. La pregunta puede versar en par o impar, número o figuras, etc. Con un poco de imaginación no te faltarán soluciones. Otro ejemplo: si una carta es figura y la otra no, afirma: "*Tu carta es figura*", si te dicen que no, comenta que todas las cartas tienen figuras en las caras, que no son blancas.

Otro procedimiento, sobre todo cuando coinciden más de dos y para no hacer muchas preguntas, es llevar una carta arriba de la baraja y otra abajo (de las dudosas), preguntar el nombre de la carta elegida y fingir que sube o baja según convenga, etc.

EL RITUAL DEL FULL

EFFECTO: El mago explica un ritual de poker, en el cual él siempre consigue obtener un full, pero cuando lo intentan los espectadores... a ellos nunca les sale. Como gran final, el mago consigue para el espectador un poker de reyes y un poker de ases para sí mismo.

Esta bellísima y divertida rutina, que representa una partida de juego, siempre es bien acogida por los espectadores. La rutina es de los magos D. Vernon y S. Judath, la presentación que te doy, que es lo que la hace divertida, pertenece a Juan Tamariz.

TÉCNICAS: Mezclas que permitan mantener un montaje.

MÉTODO: Requiere una preparación previa muy sencillita, por lo que podrás hacerla delante de los espectadores en cualquier momento de relajación o mientras haces algún otro juego de localización de una carta elegida. Coloca sobre la baraja los cuatro ases. Sobre ellos pon los cuatro reyes, y finalmente introduce una carta indiferente entre el tercer y cuarto rey (contando por los dorsos).

En primer lugar te explicaré la mecánica del juego y, luego, te daré las instrucciones para la presentación. La acción que se repite una y otra vez, y que tú dices que es el ritual, es la siguiente: reparte dos manos de poker, una para el espectador y otra para ti, empezando por el espectador y dando alternativamente una carta para el espectador y otra para ti (es lo normal). Al repartir la última carta, que va para ti, en vez de ponerla sobre las demás, usándola como si fuera una pala recoges con ella todas tus cartas y las colocas sobre la baraja (esta última carta se queda debajo de tu paquete de cinco

cartas, es necesario para el desarrollo del juego). Las cartas que quedan en la mesa se giran cara arriba, sin alterar su orden y se mira la jugada que se ha obtenido. Después se recogen, también sin alterar el orden y se dejan sobre la baraja, cara abajo, para recomenzar el ritual.

Tienes que vigilar durante toda la rutina que los movimientos antes explicados se cumplan fielmente, en caso contrario no te saldrá.

El proceso y la presentación son los que siguen:

1." Cuenta alguna historia de tahúres e introduce el tema del ritual del full. Realiza unas cuantas mezclas que no descompongan el montaje. Es conveniente que los espectadores recuerden que has mezclado. Siguiendo el ritual reparte dos manos de poker; con la última carta como si fuera una pala recoge tu paquete y lo dejas sobre la baraja. Voltea el paquete del espectador, sin cambiar el orden de las cartas, y se enseña que es un full. Recógelo sobre la baraja.

2." Explica que lo importante es que la última carta repartida va debajo de tu paquete, al recogerlo. Repite el ritual, vuelve a haber un full.

3° "*¿Lo has entendido?*" Repite el ritual, obtienes de nuevo un full.

4.- "*¿Te gustaría probar?, es muy fácil.*" Entrégale la baraja al espectador y deja que reparta, cuando reparte la penúltima carta le miras y le preguntas: "*¿Dónde va la última?*" El espectador ante la pregunta se detendrá un instante y le dices: "*No te pares, que si te paras no sale...*" Le dejas que termine el ritual y muestras que no ha obtenido el full.

5.^q "*Te lo vuelvo a explicar, el detalle es no pararte.*" Haces el ritual sin pararte en la última y obtienes el full.

6.- "*A ver si lo has entendido...*" Le das las cartas al espectador, cuando esté cerca del final le preguntas: "*¿Has empezado por mí?*" Ante la inesperada pregunta, el espectador vuelve a pararse y tú le dices: "*¿No!, no te pares que no sale...*" Termina el ritual y el espectador ha fallado de nuevo.

7." "Repítelo..." Nuevo intento del espectador. Por la mitad, a la vez que mueves la cabeza negativamente dices: "*Ay!, no, no...*" El espectador, que lo estaba haciendo bien se parará preguntándose qué ha pasado ahora. Y tú rápidamente continúas tu frase: "*...no, que no te pares, te digo. Ya no te sale.*" Y efectivamente, terminado el ritual, tampoco le lia salido.

8.^{L1} "Probaremos con otro espectador" Dale las cartas a otro y observa como reparte, es fácil que se pare, o que vaya muy deprisa. Tú puedes decirle: "*¿Qué haces?*" Si no has logrado que se pare le comentas que ha ido demasiado deprisa, si se para se lo haces notar. Terminado el ritual, también habrá fallado.

9." Y para terminar, como gran final, comenta que vas a explicar otro detalle: "*Al acabar el reparto, si en vez de dejar tus cartas sobre la baraja las dejas sobre la mesa, ocurre esto...*" Ésta vez no recoges tus cartas sobre la baraja, las dejas en la mesa. Enseña las cartas del espectador y se verá un poker de reyes. Le das un pase mágico a tus cartas, las vuelves y aparecerá un poker de ases. Fin.

Si ahora recoges tu mano sobre la baraja y después la otra, estás listo para volver a repetir el juego; lo que es muy interesante para aquellos magos que trabajan de mesa en mesa en restaurantes, hoteles, etc.

CAPITULO 4

Controles. 2.- parte

Cortes auténticos

Este apartado trata de una serie de cortes, que tienen muchos usos dentro de la cartomagia y es conveniente que los aprendas- Primero te expondré los cortes auténticos y, luego, cómo hacerlos en falso.

1.- Corte con el índice derecho, pivotante

Tbma la baraja en la mano derecha en la posición básica. El índice derecho se sitúa en el lado corto exterior, a la altura de la esquina izquierda y levanta el medio paquete superior desplazándolo hacia la izquierda. Allí es recogido por la mano izquierda, que lo extrae pinzándolo con el pulgar y la base del índice (fotos 1 y 2).



Foto 1



Foto 2

Extraído dicho paquete, cae en la palma de la mano izquierda y sobre él se coloca el paquete que aún conserva la mano derecha, completando así el corte.

2.- Corte mano-mesa

El paquete se sostiene en la mano izquierda por sus lados largos y con la punta de los dedos. La mano derecha toma por encima el medio paquete superior (foto 3), también por los lados largos, y lo deposita sobre la mesa. Luego, la mano derecha toma el medio paquete que queda en la mano izquierda y lo deja sobre el que está en la mesa.



Foto ;i

3.-CortedeCharlier

Este es un corte de tipo malabarístico, pero que tiene gran utilidad y que conviene que domines a la perfección. El extraño nombre con que se le conoce se corresponde con el del mago al que se le atribuye su creación. Es un corte que se ejecuta con una sola mano, en el aire. Las fotos te aclaran mejor que las palabras la manera de ejecutarlo:

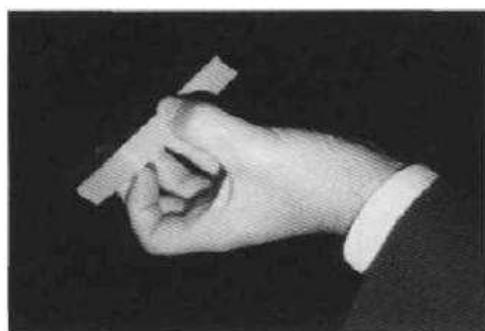


Foto 4

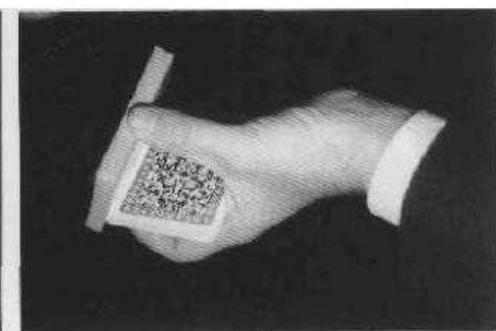


Foto 5

La foto 4 te muestra cómo se sostiene inicialmente la baraja con la mano izquierda (te lo explico para esta mano, pero lo ideal es aprender a ejecutarlo con ambas manos). El pulgar deja caer el medio paquete inferior contra la palma de la mano, donde queda inclinado (foto 5).

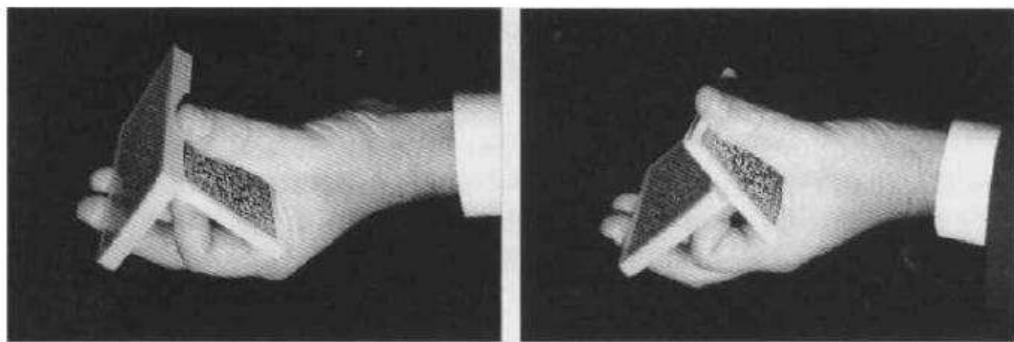


Foto G

Foto J

El índice de la mano izquierda se sitúa bajo la carta inferior del paquete que acabas de soltar y lo levanta hacia arriba, el paquete superior sigue sujeto por los dedos medio, anular y meñique (foto 6). El índice sigue empujando hacia arriba hasta que consigue llevarlo a la posición que muestra la foto 7, sobrepasando al paquete superior, que ha quedado en equilibrio entre los dedos largos y el paquete inferior. Sólo te resta dejar caer ambos paquetes sobre la palma de la mano, cerrando con el pulgar (foto 8) y se habrá completado el corte, ya que, por la ley de la gravedad, caerá primero el paquete que inicialmente estaba encima.

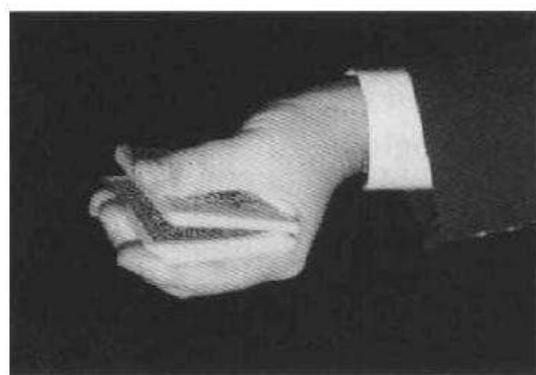


Foto s

Cortes falsos

Es normal que después de mezclar se ofrezca la baraja para que sea cortada. Por lo tanto, estar en posesión de una serie de cortes que sean totalmente falsos, es decir, que dejen el orden de las cartas inalterado, es una cuestión interesante y muy práctica.

1.- Con el índice derecho

Igual que el corte auténtico pero con la diferencia de que una vez efectuado el pinzamiento con el pulgar izquierdo (fotos 1 y 2 de este capítulo) en lugar de colocar el paquete de la mano derecha sobre el de la izquierda, la mano izquierda levanta verticalmente su paquete y la mano derecha pasa de largo y lo coloca debajo de él (foto 9),



Foto 9

Detalles psicológicos: Tu actitud debe ser indiferente, sin prestar mucha atención a lo que haces. Mira a los espectadores mientras el índice derecho desplaza el paquete superior, diciendo que vas a cortar. Una vez lo has extraído, mira a tus manos concentrando la atención en la baraja en el momento de pasar debajo el paquete. Los espectadores no ven la salida del paquete porque te miran, a ti, y cuando miran a la baraja se verá todo normal: un simple corte.

1- Corte mano-mesa (ilusorio)

La posición inicial es igual al corte auténtico (foto 3). En lugar de extraer el medio paquete superior, se extrae el medio paquete inferior; pero con una diferencia, se saca hacia la derecha y, una vez que ha superado el obstáculo del pulgar izquierdo se sigue sacando hacia tu cuerpo. Cuando ha salido completamente se levanta hacia arriba y se pasa por encima del paquete de la mano izquierda y hacia delante y se deja sobre la mesa. Luego se toma el paquete de la mano izquierda y se deja sobre el que está en la mesa. Si lo miras delante de un espejo, tú mismo te engañarás, parece realmente que has cortado. A una velocidad normal, es imposible ver que el paquete sale de debajo, y el círculo que describe la mano derecha para superar el paquete de la mano izquierda refuerza la ilusión.

Las miradas: Los detalles son similares al corte anterior. Es conveniente iniciar la extracción del paquete mirando a los espectadores y diciéndoles que después de mezclar se debe cortar. En el momento en que el paquete inferior se encuentra encima del superior es cuando miras a las manos.

3.- Corte múltiple mano-mesa

Este corte, que es muy interesante, pertenece al grupo de los llamados cortes-mezcla, porque simulan una sucesión de cortes que recuerdan a una mezcla. Sujeta la baraja en la mano derecha, en la postura básica. El índice de la mano derecha corta, desplazando hacia la izquierda, el tercio superior del paquete y la mano izquierda lo toma. El índice de la mano derecha corta la mitad del paquete que le queda en dicha mano y la mano izquierda lo toma sobre el tercio que allí tenía, pero manteniendo una separación con el meñique izquierdo entre ambos paquetes. Sin pausa, el paquete que aún queda en la mano derecha se deposita sobre la mesa. A continuación, la mano derecha toma el paquete que está sobre la separación en la mano izquierda y lo deposita sobre el de la mesa. Y por último, la mano derecha toma el paquete que queda en la mano izquierda y lo deja sobre el de la mesa. El mazo sigue en el mismo orden que estaba antes de los cortes.

4.- Corte múltiple de Vernon en mesa

Se trata de una sucesión de cortes en la mesa que dan la impresión de una mezcla, pero el orden total permanece inalterado. La baraja está sobre la mesa. Ambas manos se colocan sobre ella en la misma posición que si fueras a hacer una mezcla por hojeo. Antes de iniciar la secuencia de cortes hay que hacer un corte preliminar preparatorio: la mano derecha corta, extrayendo hacia la derecha, un paquete de debajo de un tamaño de dos tercios de la baraja y lo deja sobre la porción superior; pero no lo deposita totalmente cuadrado, sino que lo deja sobresaliendo hacia la izquierda un centímetro y medio aproximadamente (foto 10). Las manos adoptan la posición inicial y esconden el escalón de la vista del público.

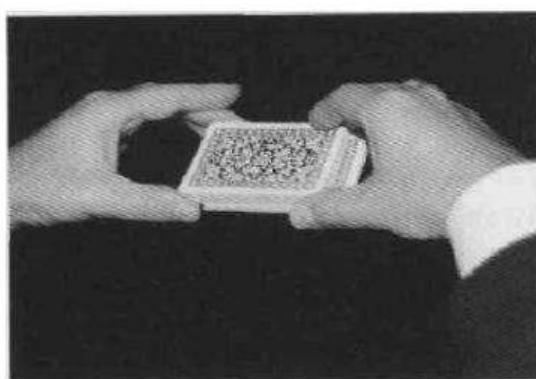


Foto 10

Antes de comenzar la secuencia de los cortes siguientes se produce una pequeña pausa. En todo el proceso la mano izquierda permanecerá relativamente estacionaria, es la mano derecha la que se mueve. Corta así: los dedos de la mano izquierda sujetan aproximadamente un tercio de la zona inferior del paquete que está escalonado hacia la izquierda, el superior. La mano derecha tira de toda la baraja hacia la derecha, y debido a que los dedos izquierdos mantienen su presión, el paquete que sujetan estos dedos quedará retenido y caerá sobre la mesa (foto 11),

La mano derecha vuelve hacia la izquierda y la acción anterior se repite, reteniendo un nuevo paquete, de tamaño similar al anterior y del mismo lugar. Dicho paquete caerá sobre el que hay en la mesa.

. '¿."parte

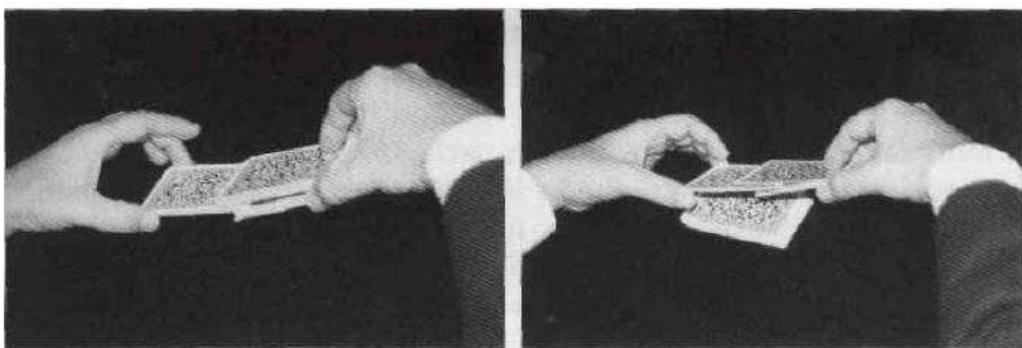


Foto II

Foto 12

Imitando las acciones anteriores, la mano derecha regresa a la izquierda para un nuevo corte, esta vez la izquierda toma toda la porción superior de cartas que sobresale hacia la izquierda menos una, la de encima. Una ligera presión del índice derecho sobre el dorso de la carta ayuda a retenerla (foto 12). El paquete cae sobre el de la mesa.

La mano derecha vuelve y ahora se deja, ayudándose del índice izquierdo, la carta de encima, la única que aún sobresale. Se finaliza la secuencia llevando el paquete que queda hacia la mano, que lo toma y lo deja sobre las cartas de la mesa.

El extraño efecto que se produce cuando se suelta sólo una carta ayuda a reforzar la ilusión.

Mezclas falsas totales

1.- Mezcla falsa total por arrastre

Corta por la mitad, mezcla una a una cinco cartas sobre el paquete inferior. La quinta carta la dejas en salida interior. Deposita el resto del paquete encima, cuadrado con las demás. Corta por encima de la carta "salida" llevándotela con el paquete inferior y pela una a una las cinco cartas (las mismas de antes) y deja el resto de la baraja encima. El orden completo se mantiene.

2.- Mezcla simulada: Por falsa imbricación

Esta mezcla que, así leída, parece "muy cara dura", hecha mientras hablas tiene una ilusión perfecta. Es posible que no te la creas hasta que no la veas hacer: no la pases por alto, harías mal.

En la posición de mezcla por arrastre la mano derecha corta la mitad inferior de las cartas. Vas a fingir realizar el movimiento corriente para intercalar o introducir las cartas de la mano derecha entre las de la mano izquierda. Para ello, al juntar los paquetes procura que el superior sobreponga un poco al paquete inferior, hacia la izquierda. Deja que caigan unas cuantas cartas de encima del paquete superior sobre el otro, pero impide con el pulgar izquierdo que bajen del todo (foto 13).



Foto 13



Foto 14

Ahora viene un movimiento hacia adelante y hacia atrás de las cartas que sujetan la mano derecha como si intentaras mezclar ambos paquetes. La presión del pulgar izquierdo es la que imita la resistencia que encontrarías en la mezcla real, ve aflojándola gradualmente a medida que alineas las cartas de la mano derecha con el resto de la baraja. Termina de cuadrar dando un par de golpecitos en el lado superior de las cartas con los dedos extendidos de la mano derecha y empujando un poco hacia tu cuerpo para dejarlas en salida interna, sólo las cartas del paquete central, las superiores han quedado alineadas con las demás, foto 14.

Si, ahora, cortas por debajo del paquete en salida interna y vuelves a simular la mezcla, el orden de todas las cartas permanecerá intacto.

En todas las mezclas falsas que hemos visto anteriormente, cuando se dice corta por la "salida" y deja el paquete sobre la baraja, es conveniente hacer este movimiento de simular la imbricación.

3.- Mezcla de Chariier (Mezcla falsa total)

Esta mezcla es ideal cuando tienes en las manos un pequeño paquete de cartas, donde no sería natural usar las mezclas convencionales; da sensación de revoltijo. Las cartas se sostienen en las puntas de los dedos, con las palmas de las manos hacia arriba. Inicialmente están en la mano izquierda. El pulgar de dicha mano empuja un grupito de cartas de encima, hacia la derecha; donde son tomadas por la otra mano (foto 15). El pulgar de la mano izquierda se retrae hacia el interior de la mano y los dedos mayores se estiran, cambiando el bisel de las cartas, de manera que ahora la mano derecha pueda tomar un grupo de cartas de debajo, sobre las que tiene en la mano (foto 16).

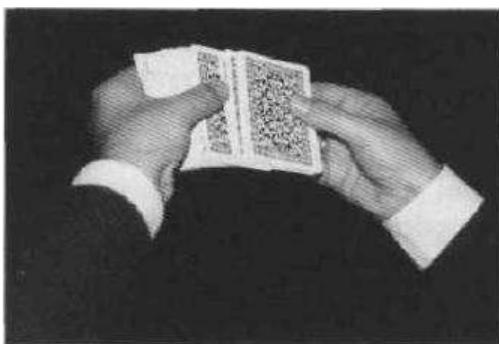


Foto 15



Foto 16

Los dedos izquierdos se repliegan nuevamente en sentido contrario para que el pulgar pueda empujar hacia la derecha otro grupito de cartas de encima, que la mano derecha toma debajo de las que allí tiene. Los dedos izquierdos se repliegan en sentido contrario y empujan cartas de debajo hacia la derecha, que la mano derecha toma encima de las que tiene; y así, empujando paquetitos alternativamente, hasta agotar todas las cartas. Es decir, las que se

empujan de arriba van debajo de la mano derecha, y las de debajo se ponen encima. Al término de la mezcla el orden de las cartas se mantiene intacto, lo único que has hecho es darle un corte. En muchos juegos de ordenación no tiene importancia que la baraja sea cortada cuantas veces se quiera.

Para restablecer el orden completo, basta que al depositar los paquetes que proceden de debajo de la mano izquierda, se dejen un poco adelantados respecto de los de encima. Así al terminar la mezcla habrá un pequeño escalón que te indicará el lugar por donde debes cortar para restablecer el orden inicial (foto 17).

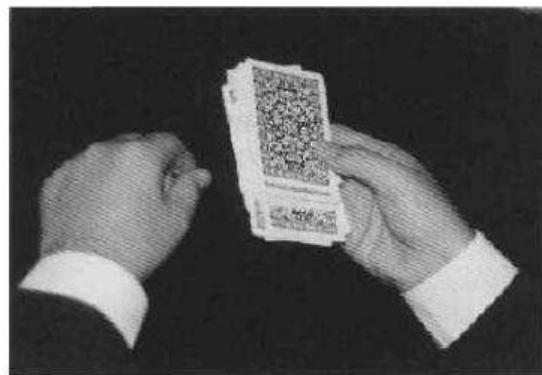


Foto 17

Juegos

INEXPLICABLE

Este es verdaderamente un juego que hace honor al título que lleva. Se trata de la versión de Harry Lorayne a un juego creado por el mago Simón Aronson.

EFFECTO: Dos espectadores mezclan repetidas veces una baraja, con las cartas colocadas mediante cortes al azar: unas cara arriba y otras cara abajo. Primer efecto: El mago se concentra y adivina las cartas que han quedado cara arriba. Segundo efecto: De las cartas que hay cara arriba adivina el número de rojas o negras que hay en ese paquete.

MÉTODO: De una baraja mezclada, debes conocer cuántas cartas de color rojo hay entre las 23 superiores y conocer también qué carta es la que ocupa el lugar 23. La forma de obtener esa información es variada: puedes empezar con dicho juego la sesión y haberlo mirado antes; o bien, hacerlo delante de las narices de los espectadores con la excusa de retirar los comodines: toma la baraja y a partir de la cara cuenta hasta llegar a la carta que ocupa el lugar treinta y recuérdala (en una baraja de 52 cartas la carta 30 contando por debajo es la 23 contando por encima). Sigue pasando cartas contando el número de cartas rojas que hay desde la carta guía hasta el final (incluida la carta guía) y también lo recuerdas. Para la explicación supondremos que la carta guía es el seis de corazones y que hay trece cartas rojas entre las veintitrés primeras.

Comienza el juego: Mezcla en falso la baraja para que no se desordenen las 23 primeras cartas. Cuando termines, extiende la baraja y busca el seis de corazones. Corta la baraja por dicho punto de manera que dicha carta te quede en el fondo del paquete cortado y deja los dos paquetes cara abajo en la mesa. Esto se hace de forma casual, sitúa uno a tu derecha y otro a tu izquierda.

Durante el juego se efectuarán numerosas mezclas, no es indispensable, pero sí preferible que todas las mezclas que se hagan sean del tipo americano, nombre común de las mezclas por hojeo.

El espectador de tu izquierda tiene el paquete de 23 cartas, y el de la derecha el resto. Pide a los espectadores que mezclen cuanto deseen el paquete que tienen delante. Luego, con los paquetes en la mesa, que cada uno de ellos corte una pequeña porción de cartas de sus respectivos paquetes, lo gire cara arriba y, luego, deben cambiarse entre sí esos dos pequeños montones que han girado. Es decir, los espectadores vuelven e intercambian el montón cortado. Dichos paquetes los colocan sobre los que tienen en la mesa. Cada uno tendrá un paquete compuesto de unas cartas cara arriba y otras cara abajo.

Pide que mezclen sus paquetes cuantas veces quieran y después que hagan la misma operación de antes: cortar un montoncito, girarlo, intercambiarlo con el otro espectador y ponerlo encima de su paquete. Y que mezclen cuanto quieran.

Las acciones descritas en los dos párrafos anteriores pueden repetirse indefinidamente, pero con tres intercambios que se hagan es suficiente.

Para finalizar, pide al espectador de tu izquierda (el que tenía 23 cartas inicialmente) que gire su paquete completamente y que lo mezcle con el del otro espectador (que no se gira) recomponiendo la baraja. Y ya está.

Recapitula lo hecho y di que nadie sabe cuántas cartas hay boca arriba y boca abajo. Todos estarán de acuerdo. Pues no, por sorprendente que esto sea, hay 23 cartas cara arriba. Adivinalas poniéndole un poco de teatro, pasando la mano por encima de la baraja, sin tocarla, fingiendo que dudas, etc. Mientras que el público saca las cartas cara arriba para contarlas y comprobar tu acierto te vuelves de espaldas.

Ahora viene el climax final. Vuelto de espaldas di que animado por el éxito intentarás algo más. Ruega al espectador que tome el paquete de cartas cara arriba y que vas a intentar saber, después de la multitud de mezclas, cuántas cartas rojas contiene. En nuestro ejemplo contendrá trece cartas rojas (el número de cartas que contrasta al principio) ¡Qué curioso! Así pues, dramatizando la situación y con las dudas consabidas las adivinas.

Bueno, ya lo has visto, realmente inexplicable. El número de 23 cartas lo puedes cambiar a tu gusto, si repites el efecto ante las mismas personas. Puede ser cualquiera, para que queden, por ejemplo, 25 cartas, la carta guía debe ser en ese caso la carta que ocupe el lugar 25. Realmente, lo único que se necesita es conocer el número de cartas que contiene el paquete de la izquierda y cuántas cartas rojas o negras lo componen.

Te he dicho que es conveniente que las mezclas sean a la americana, para que así no pierdas de vista la posición relativa de los paquetes y no corras el riesgo de que les den un giro más de la cuenta.

ADIVINACIÓN CONSTANTE Y DESCONCERTANTE

Hay pocos juegos que se pueden repetir y éste es uno de ellos. No sólo se puede repetir, sino que debes hacerlo varias veces, mientras que los espectadores muestren interés.

EFFECTO: Con ayuda de las cartas, el mago adivina, varias veces, un número pensado por un espectador. Como final, realiza una predicción de otro número que se pensará.

MÉTODO Y PRESENTACIÓN: De una baraja cualquiera retira diez cartas, correlativas del uno al diez, los palos no importan. Añádeles un comodín. Tendrás un paquete de once cartas, siendo: la sup-1, el uno; la sup-2, el dos; y así sucesivamente hasta llegar a la carta inferior que será el comodín. Descarta el resto de la baraja, no sirve.

Con este paquetito en las manos, explica que existe una relación astral entre las personas, los números y las cartas. Te dispones a demostrar sus propiedades. Ejecuta una falsa mezcla Charlier y corta las veces que quieras para que el público crea que las cartas están barajadas. No tiene demasiada importancia que los espectadores se den cuenta de que las cartas están ordenadas, pero así evitas el que parezca un truco matemático.

Indica que el espectador va a pensar un número del uno al diez. Para reforzar dicho número en su pensamiento, pasará, de una en una y de arriba a abajo del paquete, tantas cartas como el número que ha pensado. Tú haces una demostración, por ejemplo, si pensó el tres pasa debajo tres cartas.

Entrega el paquete al espectador y mientras efectúa las instrucciones te vuelves de espaldas; si hay una mesa, que lleve las manos debajo de la mesa. Yo, si puedo, procuro no estar de espaldas al público.

Antes de entregarle el paquete te has enterado de qué carta ocupa el lugar inf-1, supongamos que es el número tres.

Cuando el espectador te ha devuelto las cartas, le informas de que no quieras ver la cara de ninguna carta, sólo te servirás del tacto y de las radiaciones astrales. Mírale a los ojos y di que estás sintiendo algo... sí.

Ahora vas a pasar de abajo hacia arriba, una a una, tantas cartas como el número que viste, en nuestro ejemplo, tres cartas. Hazlo lentamente.

"*¡Ya lo tengo!, has pasado...*" Dices, mientras vuelves el paquete cara arriba, tan pronto como veas la carta que ahora ocupa el lugar inf-1, nombra su número, por ejemplo, el cinco, a la vez que terminas la frase: "...*cinco cartas*". Mostrando el cinco en la cara del paquete.

Pregunta: "*¿Quieres verlo otra vez?*" Entrega el paquete al espectador para que efectúe las operaciones anteriores. Ten presente que el nuevo número clave será la carta que está en la cara inferior del paquete (inf-1), en nuestro ejemplo, si no has cortado las cartas es el cinco.

El juego lo puedes repetir cuantas veces quieras, cada repetición aumenta su impacto mágico. Cuando el número clave es mayor que cinco, en vez de pasar cartas de abajo hacia arriba, puedes hacerlo al revés, de arriba hacia abajo. Sí, ¿pero cuántas? Muy sencillo, resta a 11 (total de las cartas) el número de la carta clave, por ejemplo, 7. Resultará $11-7=4$, tienes que bajar cuatro cartas. Alternando ambos métodos despistas al espectador.

Si al volver el paquete para revelar el número pensado por el espectador vieras que sale el comodín, esto te indica que el espectador no ha pasado ninguna carta, tratando de engañarte. Tú se lo dices, y por eso has sacado el comodín, por ser tan "pillín".

Cuando creas conveniente terminar el juego, tampoco conviene alargarlo mucho, anuncia que no sólo vas a adivinar el número pensado, sino que, además, lo vas a predecir. Para ello, mira las cartas, busca el cinco; corta por él de manera que te quede como carta inf-1. Mientras tanto, comentas: **Vay a preparar las cartas, sí.., creo que éste debe de ser el número que vas a pensar*".

El espectador piensa un número del uno al diez y pasa de arriba abajo, como antes, tantas cartas como el número pensado.

Infórmale de que debe efectuar un proceso ritual de eliminación: La primera carta del lomo, la deja sobre la mesa; la segunda, la pasa debajo del paquete; la tercera, sobre la mesa, encima de la que allí estaba; la cuarta, debajo del paquete; la quinta, sobre la mesa... y así sucesivamente se van descartando naipes hasta que le quede uno en la mano. Pregunta qué número pensó... Que vuelva la carta que tiene en la mano y ... ¡número y carta coinciden!

EL ESPEJO DEL PENSAMIENTO

EFFECTO: El espectador elige una carta con entera libertad y después mezcla a la americana dos veces consecutivas. El mago ha estado vuelto de espaldas todo el tiempo; a pesar de todo, extendiendo las cartas, encuentra la carta elegida.

PREPARACIÓN: Coloca sobre la baraja las trece cartas de un mismo palo, por ejemplo el de corazones, el orden es indiferente. Mira la carta que ha quedado en el lugar sup-1 y recuérdala, supongamos que es el seis de corazones. Guarda el mazo dentro del estuche.

Método: Saca las cartas del estuche, realiza una mezcla parcial que no destruya el grupo preparado y dáselas a un espectador.

Gírate de espaldas y aléjate uno o dos pasos. Ordena que el espectador vaya repartiendo en un montón, de una en una y silenciosamente, un pequeño número de cartas de encima, comprendido entre uno y doce.

Cuando el espectador lo ha hecho, dile que mire y recuerde la carta siguiente, es decir, la carta de encima del paquete que tiene en la mano. Después, que la deje donde estaba y reponga sobre la baraja el paquete de cartas que se encuentra en la mesa. (El espectador ha colocado, sin saberlo, tu carta llave sobre la carta elegida).

Di al espectador que mezcle a la americana una vez y que corte y complete (si no hay ningún espectador que sepa, te vuelves y la haces tú mismo). Para complicar las cosas le dices que realice otra mezcla a la americana y que vuelva a cortar fdebe mezclarse en total dos veces).

Recoge el juego y extiéndelo de izquierda a derecha. Hazte sujetar la muñeca por el espectador y que la pase de un extremo a otro de la cinta de cartas, mientras lo hace debe pensar en la carta elegida. Cuando veas la carta llave, el seis de corazones, busca la siguiente carta de corazones a su derecha, será la carta elegida. Como si te sintieras atraído por un fuerte imán, coloca rápidamente tu dedo índice sobre la carta elegida y triunfalmente la sacas fuera de la cinta.

Si a la derecha de la carta guia no hubiera ninguna de su mismo palo, será la primera del mismo por la izquierda de la cinta.

CAPITULO 5

Controles. 3.[§] parte, y la carta corrida

Controles de una carta elegida

La mayor parte de los juegos que se realizan con la baraja llevan implícita la acción de "*Tome usted una carta y piérdala*" y, luego, de una manera variada, el mago se encargará de revelarla o encontrarla. Ya hemos visto algunas formas de controlar una carta elegida que está aparentemente perdida entre las demás mediante el uso de una carta guía. Pero frecuentemente este procedimiento no nos es útil, porque no debemos mirar las caras de las cartas para que el efecto gane en limpieza. En estos casos, los magos empleamos unas técnicas de habilidad para conseguir llevar la carta elegida encima o debajo de la baraja, sin que se den cuenta los espectadores. El procedimiento más común es mediante una serie de cortes o mezclas, que dan la ilusión de perder aún más la carta elegida y que nos permiten controlarla en el lugar deseado.

1.- Control por doble o triple corte por debajo

El espectador ha tomado una carta. El mago con la mano derecha corta el medio paquete superior de la baraja. El medio paquete de la izquierda se lo adelanta al espectador para que coloque allí la carta elegida. Cuando lo ha hecho, el mago deposita el paquete de la mano derecha sobre el de la mano izquierda, pero manteniendo una separación secreta entre ambos paquetes con la yema del meñique

izquierdo. Procura que el público sea consciente de que tú no has mirado la cara de la carta del paquete superior. Hasta aquí es una manera muy habitual de conseguir la separación sobre una carta elegida. Veamos cómo se lleva encima por medio del doble corte:

La mano derecha toma la baraja en la sujeción básica, por encima, y el pulgar de dicha mano mantiene la separación que antes tenía el meñique izquierdo. La mano izquierda corta un paquetito pequeño de cartas de debajo (aproximadamente la mitad de las cartas que están por debajo de la separación) y las pasa encima de la baraja y las cuadra (para facilitar esta maniobra es necesario que la mano izquierda lleve sus cartas pinzadas entre el pulgar y la base del dedo índice). De nuevo la mano izquierda corta un grupo de cartas de debajo, pero esta vez cogiendo todas las que están bajo la separación y las lleva encima de la baraja y las cuadra.

La baraja se deja en la mano izquierda, la carta elegida estará encima. Lo correcto, en este momento, es seguir con una falsa mezcla por arrastre para llevar dicha carta a inf-1 y luego otra mezcla para volverla a subir a sup-1 o al lugar que interese. Así, la sensación de que la carta elegida está perdida es mucho mayor.

Para realizar un triple corte, la variante consiste que en el segundo corte por debajo no tomas todas las cartas que están debajo de la separación, sino que vuelves a cortar un pequeño paquetito que pasas encima; por último haces un tercer corte tomando todas las cartas hasta la separación y las subes,

A) Doble o triple corte para bajar cartas

El método explicado anteriormente para llevar una carta de en medio a la posición sup-1, sirve también para bajar una carta (o varias) de sup-1 a inf-1. Lo único que tienes que hacer es conseguir una separación por debajo de la carta o cartas que quieras bajar con el pulgar derecho. Realiza el doble o triple corte por debajo explicado anteriormente y ya está: las tendrás debajo.

B) Triple corte para subir cartas

El procedimiento para subir una o varias cartas de la parte inferior de la baraja a la parte superior difiere un poquito, porque se

necesita un corte adicional previo. Obten una separación con el pulgar derecho por encima de las cartas que quieras subir. Ejecuta un corte con el índice derecho hacia la izquierda de algo más de media baraja de la parte superior. La mano izquierda toma ese paquete y lo deja cuadrado debajo de las cartas que tiene la mano derecha. Las cartas que quieras subir (y que se mantienen separadas de las de encima) se añaden a él y el pulgar derecho mantiene la separación entre el paquete cortado y el resto de la baraja. A partir de aquí ya es igual a lo explicado en el doble corte para controlar una carta elegida, da dos cortes sucesivos por debajo con la mano izquierda para llevar las cartas que te interesan a la parte superior de la baraja.

2.- Control por múltiples cortes sobre la mesa

Este método me gusta mucho y es muy engañoso. Da una sensación magnífica de que no llevas ningún control. Es uno de mis preferidos. El público ha devuelto la carta elegida al centro de la baraja y tú mantienes una separación por encima de ella. Toma un paquetito pequeño de cartas de encima y lo dejas sobre la mesa; toma otro paquetito pequeño (aún no has llegado a la separación) y lo dejas sobre el que está en la mesa; repite lo anterior otra vez; luego, toma todas las cartas que están por encima de la separación y las dejas sobre el de la mesa; por último, toma el paquete que te queda y lo dejas sobre el de la mesa. La carta elegida está encima de la baraja. Resumiendo: has cortado varios paquetitos amontonándolos en la mesa antes de llegar a la separación y, una vez que has llegado, pones el resto de las cartas.

3.- Control por mezcla por arrastre

Podríamos decir que los controles que hemos estudiado son estáticos, los que siguen ahora, son dinámicos, porque se realizan en el curso de una mezcla. El de la mezcla por arrastre es otro de los controles que yo vengo usando desde hace mucho tiempo.

El espectador ha elegido una carta. Tú comienzas a hacer una mezcla por arrastre y te detendrás en el momento en que te digan ¡alto! Cuando te paren, detienes provisionalmente la mezcla, tendrás un paquete en la mano izquierda y otro en la mano derecha, sujetos en la posición de la mezcla. Pide que te pongan la carta

en el paquete de la izquierda. Cuando lo hagan continúa la mezcla por arrastre de la siguiente manera: arrastra una a una tres cartas sobre la carta elegida; la siguiente, la cuarta, la dejas en salida interna y termina mezclando, encima, el resto de la baraja. Ahora, empieza una nueva mezcla por arrastre levantando con la mano derecha todas las cartas que están debajo de la carta en salida interna (es fácil cortar por allí si apoyas el pulgar derecho contra la cara de la carta salida}; mezcla arrastrando una a una las tres primeras cartas del paquete de la mano derecha, luego lanza el resto del paquete encima (en este último movimiento sería conveniente que simularas una mezcla por falsa imbricación, así la vas practicando). La carta elegida te habrá quedado encima de la baraja.

4 - Control mediante la mezcla hindú

Este procedimiento es uno de los mejores, es algo más difícil, aunque no demasiado. Te recomiendo que lo domines a la perfección. Tiene la ventaja de que el control se hace durante la acción de barajar y puede conseguirse con una única mezcla; por ello, a los espectadores les parecerá imposible que hayas controlado la carta encima de la baraja.

Como siempre, los espectadores han elegido una carta. La van a devolver cuando quieran. Tú empiezas la mezcla hindú, en pequeños paquetitos de encima hasta que te paren. En ese momento ofreces el paquete de la mano izquierda para que depositen allí la carta elegida. Cuando prosigues la mezcla hindú y llevas el paquete de la mano derecha sobre el de la mano izquierda para que ésta tome unas pocas cartas de encima, se hace la siguiente maniobra para robar la carta elegida y pasarlá bajo el paquete de la mano derecha: En la posición en que los dedos de la mano izquierda toman el paquetito de encima, el dedo anular y pulgar de la mano derecha pueden sujetar un paquetito de encima del paquete de la mano izquierda (foto 1), y a la vez que se continúa la mezcla, el paquete de encima se toma normalmente y la mano derecha se lleva el paquetito que los dedos mayores y pulgar tomaron bajo sus cartas, manteniendo la separación (foto 2).

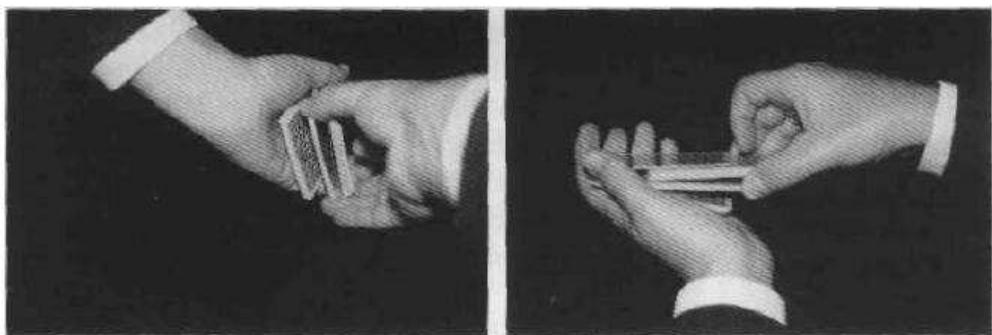


Foto 1

Foto 2

Continúa la mezcla hindú tomando paquetitos hasta que llegues a la separación, entonces se dejan todas la cartas que te quedan sobre las de la mano izquierda. La carta elegida estará encima.

Tienes que practicar el robo del paquetito, para que no se produzca una pausa que rompa el ritmo; te ayudará a conseguir la invisibilidad el decirle al espectador: "*¿Recuerdas tu carta?; no la olvides*". Mientras le dices esa frase efectúas el robo sin mirarte las manos, tienes que mirar al espectador. Si mantienes la baraja inclinada unos 45 grados respecto del suelo la separación que mantienes entre los dedos derechos no será visible para los espectadores.

5.- Control por doble volteo de paquetes

Y ahora un curioso control, que es un salto de corte "a lo bestia" y por ello pasa desapercibido, porque es de una sencillez extrema. Un salto de corte es una maniobra que sirve para deshacer el corte dado por los espectadores. Consiste en mantener una separación entre los dos paquetes cuando se juntan y, mediante una rapidísima maniobra con los dedos, hacer que el paquete superior pase a ser el inferior y el inferior esté arriba; y todo ello no debe ser visto por los espectadores. Parece imposible, ¿verdad?, pues se puede hacer totalmente invisible, pero solamente en manos privilegiadas y después de mucha práctica. Antiguamente, era el sistema de control por el que empezaban todos los manuales de iniciación: el método usado era mantener una separación sobre la carta elegida en medio de la baraja, hacer el salto de corte para llevarla encima y luego continuar con una mezcla falsa; los autores antiguos decían que sin él no era posible hacer buena magia. Lógicamente eso no es cierto. Actualmente la mayoría de los magos

no lo usan nunca, sustituyéndolo por otras maniobras. La verdad, como en todo, es el punto medio: tiene una serie de aplicaciones muy interesantes y que no se pueden duplicar con otras técnicas; pero desde luego como sistema de control lo encuentro poco adecuado, especialmente si estamos en una fase de iniciación y, por eso, no lo he incluido en esta obra. En una etapa avanzada sí es conveniente su estudio.

Bueno, después de esta digresión vayamos con este elemental e hipotético salto de corte, (creo que es original del mago Ken de Courcy):

Cuando la carta ha sido devuelta al medio de la baraja, el meñique izquierdo mantiene una separación por encima de ella, entre los dos paquetes en la manera habitual y se hace una pausa, charlando. Después, la mano derecha levanta todas las cartas que están por encima de la separación, las gira cara arriba y las deja sobre la baraja, cara arriba, adelantadas hacia fuera (foto 3).



Foto 3

Pregunta si la carta que muestra su cara es la carta elegida, te responderán que no. Toma con la mano derecha toda la baraja, sin cuadrarla, pulgar por encima y dedos largos por debajo, gira la palma de la mano cara hacia abajo y déjala de nuevo en la mano izquierda en la posición de la foto 3; ahora se verá la cara de otra carta, la que estaba debajo. Pregunta si es esa la carta del espectador, también te responderán negativamente. Ahora toma con la mano derecha el paquete de cartas que están cara arriba, por su parte adelantada, lo vuelves cara abajo y lo dejas sobre las cartas que están en la mano izquierda. Si miras la carta sup-1, verás que la carta elegida ha ido a parar allí. ¿A que es curioso?

6.- Una salida interna automática

En la mayor parte de los controles que acabamos de describir se dice que consigas una separación sobre la carta elegida con el menique izquierdo. Te describo una manera muy atractiva de conseguirlo usada por muchísimos grandes magos. Y es así: Analiza las fotos 4, 5 y 6, te muestran la acción completa.

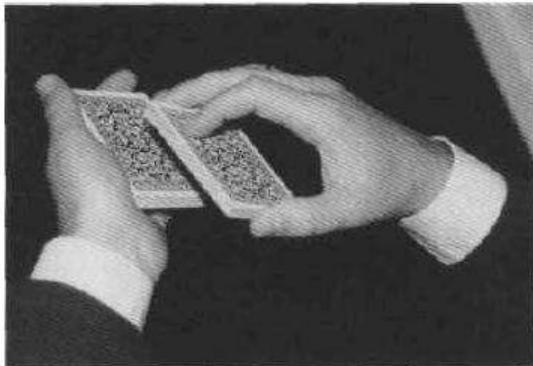


Foto 4



Foto 5



Foto 6

El paquete de la mano izquierda acaba de recibir la carta del espectador. El de la mano derecha se lanza sobre el de la mano izquierda de manera que choque un poco antes de estar cuadrado. Debido a la fuerza de la inercia y cierta inclinación de la cartas hacia abajo, las cartas superiores del paquete que lanzas se cuadrarán

alineándose con las de la izquierda al chocar con el índice izquierdo; pero las cartas de debajo del paquete superior no se alinearán quedando en salida interna.

Desde ese punto se puede continuar de muchas maneras. Una de ellas es cuadrar las cartas con la mano derecha y obtener la separación con el pulgar derecho, que luego se pasa al menique izquierdo. Otra consiste en reposicionar las cartas con la mano izquierda a la sujeción de mezcla por arrastre y el pulgar derecho consigue una separación, que mantiene al tomarlas para mezclar; luego, mezcla hasta la separación y por último lanza el paquete completo.

El control verbal

Ahora viene una técnica que tiene muchas aplicaciones en magia, no sólo en la de cartas, sino en general. Consiste en seleccionar una carta u otro objeto, entre varios, mediante un proceso de eliminación. La habilidad que se requiere no es manual. Se trata de controlar la elección por medio de equívocos del lenguaje, con frases que pueden tener un doble significado. Este forzaje también es conocido por los nombres de "la elección del mago" o por "elección forzosa". A mí me gusta más la denominación de forzaje por control verbal porque indica mejor lo que realmente se hace. Esta expresión se la vi utilizar para este forzaje a Aleix Badet, mago catalán que tanto ha hecho por la magia de cerca en España.

La elección se suele hacer entre dos y cinco objetos, aunque pueden ser más. Básicamente la técnica es igual para todos, pero se va complicando a medida que el número de objetos aumenta. Empezaremos por los más fáciles e iremos incrementando el número.

1.- Elección entre dos objetos

"*Está chupao*", como diríamos en Andalucía. Supongamos que tienes dos barajas, una preparada y la otra no. Te interesa que el

espectador coja la baraja preparada y la otra sea para ti; pero quieras que sea el espectador quien la elija. Actúa así: pide al espectador que te dé una de las dos barajas, pueden ocurrir dos cosas:

1.ª Posibilidad. Si te da la que no está ordenada (la que quieras para ti) tú inmediatamente dices: "*Bien, yo usaré ésta y toma para ti la otra*". Esto queda enormemente natural y lógico, sin mayores problemas.

2.- Posibilidad. Te da la que está ordenada (y no la quieres para ti), al igual que antes y sin pérdida de tiempo, la tomas y enseñándole la baraja dices: "*¿Esta es la que eliges?... Sí?, bien cógela y con ella harás... —lo que sea- entonces yo usaré la otra*". Que también queda muy natural y lógico, porque tú no le habías anticipado lo que iba a ocurrir con el resultado de su elección. Observa que primero le dices que te dé la baraja y, a continuación, cambias el sentido de la frase para que parezca que la elección era para él y no para ti diciendo: "*¿Esta eliges?*", al contestarte que sí, está convencido de que esa es la que quiere.

Lo importante es que comprendas el concepto, las frases las debes adaptar a tu personalidad y a tu forma de hablar.

2.-Para tres objetos

Algo más complicado, pero también sencillo. Explica que vais a elegir una carta por un procedimiento de eliminación. Pide que te señalen una de las tres cartas. De nuevo dos posibilidades: que te señalen la que quieres forzar, o bien que te indiquen una cualquiera de las otras dos.

1.-Posibilidad: Te señalan la que quieres forzar, es lo ideal. Di: "*¿Quieres ésta?, bien, eliminamos las otras dos*". Así de cómodo. Para aumentar la probabilidad de que te señalen esa carta, es conveniente ponerla en medio de las otras dos.

2.- Posibilidad: Te señalan una cualquiera de las otras dos cartas, sin demora prosigues diciendo: "*Pues la eliminamos*". Y la apartas a un lado.

Después ordena al espectador que ponga sus manos sobre cada una de las dos cartas restantes. Explica que notará una mano como más ligera, que la levante: si levanta la mano que tiene sobre

la carta que quieras forzar le dices: "*¿Estás seguro de que has notado algo especial en esa carta?*", el espectador contestará que sí. Tú lo ratificas señalando a la otra: "*¿En ésta,,, no?, pues la eliminamos*". Observa que te quedas con la que el espectador dice sí y eliminas la que el espectador dice no, es un importante detalle psicológico.

Si la mano que te levanta no está sobre la carta que quieras forzar, actúa de la siguiente manera: Señala a la mano que acaba de levantar, diciendo: "*¿Esa mano es menos pesada y -señalando a la otra- ésta es más pesada?*" te dirá: sí. Recalca señalando a la carta que quieras forzar y que está debajo de la mano del espectador: "*¿Así que prefieres mantener en tu mano esa carta y no la otra?*" De nuevo te contestarán: sí, "*Entonces eliminamos la otra...*" Al final, el espectador se ha quedado con la que a ti te interesa. Y te la has arreglado para que diga que sí en la carta que quieras forzar y no para la otra.

En este procedimiento de tres objetos queda más clara la técnica de cómo ir consiguiendo que el espectador crea que tú actúas en consonancia con su elección, sin darse cuenta de que cambias el sentido de la frase según te conviene. Recuerda que tienes que procurar que siempre diga "sí" para quedarse con la carta y "no" para eliminar, esto da coherencia al proceso de eliminación.

3.- Para cuatro objetos

Cuando se comprende el principio básico no debe representar ningún problema forzar una entre cuatro cartas. La carta a forzar debe ser una de las dos centrales (hay más probabilidades de que la tomen). Un espectador situado a la izquierda de la hilera tenderá a coger la segunda carta de la izquierda; uno a la derecha tenderá a coger la segunda carta por la derecha; y un espectador situado en el centro, si le dices que extienda su mano izquierda y que toque una carta, con mayor probabilidad la situará sobre la segunda de tu derecha.

La técnica del forzaje es así: la carta está en una de las posiciones centrales, según la colocación del espectador. Le dices que va a elegir una carta por un procedimiento de eliminación. Que extienda su mano izquierda y que la ponga sobre una cualquiera de las cartas. Si la coloca sobre la carta a forzar, todo ha terminado, eliminas las otras, Si la coloca sobre una de las otras cartas, dile que ponga la mano derecha sobre otra carta. Ahora de nuevo se plantean dos posibilidades:

1.³ Posibilidad: Ninguna de las dos cartas sobre las que el espectador tiene sus manos es la elegida: en este caso le dices que las elimine. Una vez hecho, continuando el proceso, le dices que ponga de nuevo las manos sobre las dos cartas que quedan.

2r Posibilidad: Una de las dos cartas sobre las que el espectador tiene sus manos es la elegida. En este caso tú cogen las otras y las eliminas, diciendo, éstas no las quieres.

Tanto en el caso 1- como en el 2- has llegado a la misma situación. El espectador tiene sus manos sobre dos cartas, una de ellas es la elegida. Le dices que una mano la sentirá más ligera que la otra, que la levante, y según levante una u otra, tú te quedas con la que te conviene, al igual que hiciste en el caso similar que estudiamos para eliminar entre tres objetos.

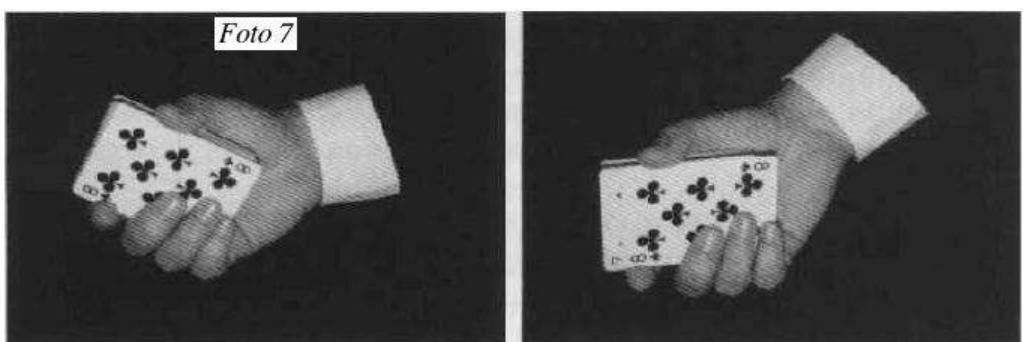
Y esto es todo por ahora, comprendida la técnica puedes eliminar entre los objetos que quieras, por ejemplo, entre ocho objetos: primero elimina una de las dos hileras, quedándote con la que te conviene, y luego continúa eliminando entre cuatro objetos. Usa tu imaginación.

La carta corrida

Se enseña la carta inferior de la baraja, se toma dejándola cara abajo sobre la mesa... y, ya es otra carta.

¡Qué grandes servicios me reportó la carta corrida en mis comienzos! Hacía con ella los juegos más espectaculares, porque es tan sencillita de ejecutar, lástima que sea conocida por parte del público profano. Aunque con menos frecuencia, aún la uso utilizando para ciertos efectos. Los magos, en general, la emplean muy poco, sustituyéndola por otras maniobras; pero la verdad es que no sé por qué, cuando está bien metida en un efecto es muy engañosa y muchas veces es el camino más directo. No la menosprecies. A lo largo de esta obra verás algunas aplicaciones muy interesantes.

Sujeta la baraja en la mano derecha cara arriba, la foto 7 te da la posición exacta. Fíjate en lo metida que está la baraja en los dedos, estos pueden doblarse sobre la cara de la baraja. El dedo meñique está libre, en el lado corto. Gira las cartas cara abajo y fingerás tomar la carta de debajo, pero deslizándola hacia atrás tomarás la siguiente. Esto se hace así: los dedos mayor y anular se repliegan hacia atrás (principalmente el anular) arrastrando con ellos la carta inferior unos centímetros y dejando al aire una parte de la segunda carta, foto 8 (la mano se ha girado para darle claridad).



Con los dedos mayores de la mano izquierda, palma arriba, apoyados en la cara de la segunda carta, la retiras deslizándola por el lado corto superior y la dejas en la mesa o haces con ella lo que el juego requiera. La carta de debajo que aún sobresale se cuadra con la baraja con el dedo meñique de la mano derecha que la empuja por el lado corto. Si dejaste la carta sobre la mesa también se puede cuadrar con ayuda de la mano izquierda que la toma para reposicionar la baraja a la posición de dar.

Hay otra forma de hacer la carta corrida que engaña a los que conocen el método anterior. La baraja se sujetan con la mano derecha por sus cantos cortos, las fotos 9 y 10 te enseñan una vista de Jo que ocurre cuando las cartas están cara abajo. Los dedos derechos deslizan la carta inferior en diagonal hacia la derecha dejando un espacio en la parte inferior que es por donde se tomará la segunda carta.

Contraten, H.- parte, y la carta corrida

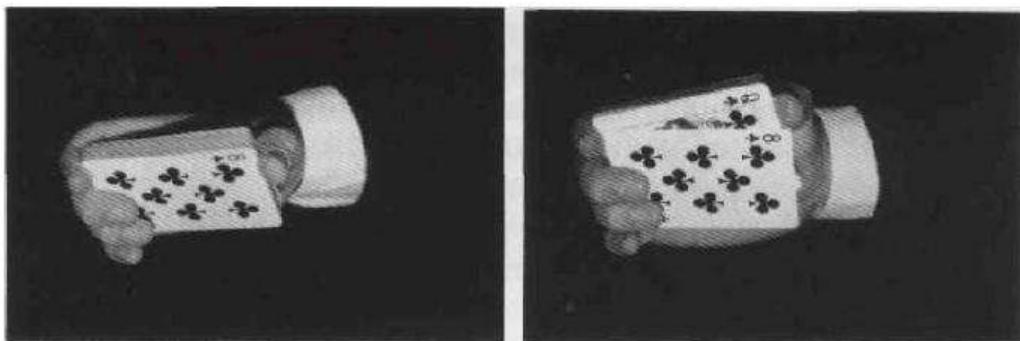


Foto y

Foto W

Juegos

APARICIÓN DE ASES Y REYES

EFFECTO: El mago corta la baraja cuatro veces y separa, cara abajo, las cartas de corte; el espectador corta en cuatro paquetes. Se voltean las cartas procedentes de los cortes del mago y son los cuatro reyes. Se voltean después las cartas superiores de los cortes del espectador y resultan ser los cuatro ases.

TÉCNICAS: Mezcla con control de un montaje en la parte inferior de la baraja y el doble corte para subir.

MÉTODO: El juego es la simplicidad misma y es original de J.K Hartman. Coloca, antes de empezar, los reyes y ases alternados en el fondo de la baraja. Desde la parte inferior de la baraja la secuencia de alternancia debe comenzar por un as.

Haz una mezcla que no descomponga el montaje. Di que cortaréis alternativamente, primero tú y después el espectador. Extiende las cartas entre las manos diciendo que están bien mezcladas y obtén una separación por encima de las dos últimas cartas. Realiza después un triple corte para subirlas encima. Toma la carta superior de la baraja y déjala cara abajo sobre la mesa. Pide al espectador que corte un paquetito de encima de la baraja (unas diez cartas). Deja ese paquete al lado de la carta que cortaste y que está sobre la mesa.

Mezcla el resto de la baraja que te queda y repite exactamente todo el proceso explicado en el párrafo anterior por tres veces consecutivas más. Tendrás sobre la mesa cuatro cartas y al lado de cada carta un paquetito de cartas. Extiende las restantes cartas cara arriba para que se vea que están mezcladas.

Vuelve las cartas individuales, las que tú cortaste, y serán los cuatro reyes. Vuelve cara arriba las cartas superiores de los paquetes que el espectador cortó y serán los cuatro ases.

Cuando realices el juego comprobarás que los espectadores no se darán cuenta de que las cartas que vuelves no son las de corte, ya que la carta de corte es la inferior. Ello es debido a que no vuelves de forma inmediata la carta de encima, sino que primero vuelves los reyes y ha pasado un rato. Pruébalo y lo verás.

Te puedes dar el gusto de investigar en este juego para no hacer siempre el triple corte. Puedes cambiar la preparación inicial y usar cortes falsos, subir mediante mezclas, etc.

CUALQUIER JUGADA A PETICIÓN

EFFECTO: El mago mezcla concienzudamente una baraja. Dice que simulará una partida de poker de cinco jugadores. Pide al público qué clase de jugada quiere que le toque al mago: **full**, doble pareja, trío... Supongamos que piden una escalera real. En primer lugar prueba el espectador y falla. A continuación, el mago reparte las manos y ... a él le ha tocado la jugada que pidieron los espectadores, la escalera real.

Magnífico juego que da impresión de una grandísima habilidad y es sencillísimo. Este ingenioso juego se lo debemos a Michael Zens.

TÉCNICAS: Mezclas que mantengan un montaje. Doble corte para bajar.

MÉTODO: Lógicamente se requiere una preparación de una parte de la baraja, pero no son muchas cartas las que hay que preparar, únicamente las diez primeras cartas. Y con ello es suficiente para realizar el juego. La preparación, empezando por arriba, es la siguiente (los palos se indican por su inicial): 10C, JC, KC, QC, AC, AP, KP, AD, AT, KT. El diez de corazones es la de encima de la baraja.

Mezcla la baraja sin destruir el orden del montaje. Procura que los espectadores recuerden que estás mezclando. Pide que te digan una jugada de poker.

A) Petición de jugadas: Salta al punto que corresponda, según la jugada que te pidan y luego pasa al apartado BJ,

1." Color, escalera, escalera de color: No tienes nada más que hacer. Sale automáticamente la escalera de color. Si te pidieron sólo la escalera o color, cuando muestres la mano, di que lo has hecho más difícil... ¡Es una escalera de color!

2.º Una pareja: pide que te digan una jugada mayor, esto no impresiona mucho. Pero si insisten sólo tienes que bajar por doble corte la carta de arriba.

3.- Doble pareja: Baja por doble corte dos cartas. 4.-

Trío: Baja tres cartas. 5.- Poker: Baja cuatro cartas.

6.- Full: Baja cinco cartas.

Como ves es muy fácil de recordar qué es lo que tienes que hacer. Cada jugada "casi" te indica las cartas que hay que bajar. Lo anterior se justifica diciendo que antes de repartir hay que cortar.

B) Reparto: Posteriormente, entrega la baraja al espectador para que reparta cinco manos de poker, dándolas alternativamente de una en una. Las muestras, sin alterar el orden, y no habrá nada significativo, di que eso le ocurre por ser un jugador honesto. Si por azar hubiese jugadas interesantes aprovecha esa circunstancia. Luego recoge los paquetes, cara abajo, de izquierda a derecha y los

pones sobre la baraja. Si quieres puedes mezclar en falso conservando la posición de las veinticinco primeras cartas. Reparte nuevamente cinco manos de poker, como hizo el espectador. Pregunta qué jugada fue la que se pidió. Vuelve la mano que te ha correspondido y se verá que has conseguido darte dicha jugada.

REVOLTIJO

EFFECTO: Un espectador elige una carta. Se pierde por la baraja y el mago hace una demostración de las diversas mezclas que existen. Por último, la baraja se mezcla, unas cara arriba y otras cara abajo, en un verdadero revoltijo. Al final, a un mandato del mago, todas las cartas se ponen cara abajo menos la elegida, que aparece cara arriba en medio de la baraja.

Éste es uno de los procedimientos más elementales para conseguir el clásico efecto de "Triunfo", que Dai Vernon elevó a la categoría de obra maestra. El procedimiento empleado por Dai Vernon es diferente al que aquí se explica, pero también es mucho más difícil. Este sistema es la simplicidad misma y funciona a la perfección. Muchos magos de gran talla, como el magnífico mago argentino Rene Lavand, lo utilizan. La versión que te explico es tal como yo la vengo realizando desde mis comienzos en magia. Estoy seguro de que te gustará.

TÉCNICAS: Control de una carta mediante mezclas.

MÉTODO: Da a elegir una carta y por cualquiera de los procedimientos que ya conoces la controlas encima de la baraja. Ve haciendo una demostración de las distintas mezclas que sabes hacer (arrastre , hindú, americana...), a la vez que controlas la carta elegida, unas veces encima de la baraja y otras debajo. Debes echarle un vistazo a dicha carta por si la perdieras accidentalmente. La mejor forma de hacerlo es pasar la carta debajo mediante una mezcla por arrastre y después hacer el vistazo por el procedimiento de la mezcla hindú. Al terminar la secuencia de mezclas la

carta elegida debe quedarte¹ debajo de la baraja. Di que cuando estabas haciendo esa demostración en otra actuación, salió un espectador y te dijo que conocía una mezcla mucho más perfecta que las que estabas haciendo. Y es la mezcla etrusca. Te cogió las cartas e hizo la mezcla etrusca...que unas cartas se mezclan cara arriba y otras cara abajo.

Tú ilustras tus palabras con los gestos y la mezcla la realizas así:

1.- La baraja se sostiene en la mano izquierda; el pulgar izquierdo empuja un grupito de cartas hacia la derecha y la mano derecha, con la palma de la mano mirando hacia arriba, las toma con los dedos mayores por las caras de las cartas y el pulgar por los dorsos.

2.- La mano derecha se gira palma hacia abajo, volviendo sus cartas cara arriba y apoyándolas un poco sobre la baraja; la mano izquierda empuja otro paquetito de cartas hacia la derecha y la mano derecha las recoge sin alterar la posición entre el pulgar derecho y debajo de las cartas que están cara arriba.

3.- Gira, de nuevo, la palma de la mano derecha palma hacia arriba volteando todo el grupo de cartas que sostiene y lo apoyas sobre la baraja, al igual que hiciste antes. Empuja otro grupo de cartas entre los dedos mayores y debajo de las cartas que sostiene la mano derecha.

4.- Gira la palma de la mano hacia abajo y toma otro grupo de cartas entre el pulgar, gira la palma de la mano hacia arriba y toma otro grupo de cartas entre los dedos mayores... Los puntos 2 y 3 se van haciendo alternativamente hasta que te queda una sola carta en la mano izquierda, la elegida. Si has hecho correctamente lo que te he explicado la situación actual será: en la mano izquierda tienes la carta elegida y en la mano derecha el resto de la baraja, la mitad superior estará cara arriba y la otra mitad estará cara abajo. Deja la carta de la mano izquierda sobre las cartas de la mano derecha, poniéndola cara abajo. Y todo el grupo sobre la mesa; la carta elegida te queda en la parte superior.

Si has hecho con cierta rapidez y con ritmo los movimientos descritos, la ilusión creada es que las cartas están mezcladas caras

arriba y caras abajo por grupos. Las maniobras debes hacerlas con aire descuidado, sin cuadrar mucho las cartas, que parezca un revoltijo. De todas formas, ahora vas a demostrar que las cartas están bien mezcladas.

Levanta un paquetito de la parte superior, sobre la baraja se verá una carta cara arriba. Deja el paquete levantado sobre la baraja y levanta un paquete grande, más de la mitad, se verá un carta de dorso. Deja dicho paquete en la baraja, deja otro paquete de algo menos de la mitad, se verá otra carta cara arriba. Se han visto cartas en todos los sentidos, como debe ser.

Para complicar más las cosas vas a dar una mezcla adicional. Tama la baraja entre las manos. Apóyala verticalmente sobre la mesa por uno de sus lados cortos. Si aflojas la presión de los dedos, verás que la baraja tiende a abrirse, separándose en dos paquetes por el lugar donde las cartas cambian de sentido, por las cartas que están dorso contra dorso. Ayuda a que se abra por ese punto y desplaza unos centímetros los dos paquetes, uno en cada mano, sujetos verticalmente. Los vas a depositar sobre la mesa en la posición de mezcla por hojeo de la siguiente manera: inclina los lados cortos superiores de los paquetes, uno hacia el otro, como si fueras a juntarlos y los lados cortos inferiores los inclinas hacia el exterior (uno hacia la izquierda y el otro hacia la derecha), separando las manos y bajándolas hasta que los dos paquetes te queden sobre la mesa en la posición de la mezcla por hojeo.

Los paquetes deben haberte quedado: en un lado, medio paquete que muestra una carta cara arriba (al igual que el resto de las cartas del paquete); en el otro, un paquete que muestra una carta cara abajo (la carta que está cara abajo es la carta elegida y el resto del paquete está cara arriba).

Realiza una mezcla por hojeo o por imbricación de los dos paquetes, procurando que la carta de dorso te quede encima de la baraja. Corta la baraja por la mitad y completa el corte, una vez más, se verán cartas cara arriba y cartas cara abajo. En este momento los espectadores no tendrán ninguna duda de que las cartas están realmente mezcladas. Toma la baraja en las manos y la sitúas, cara abajo sobre la mesa, a un lado, para poder abrir una cinta.

Comenta que después de todas esas mezclas, el espectador te dijo que encontraras la carta elegida... la tarea era difícil, igual que ahora. Di que crees que la carta del espectador está entre las que están cara arriba... puede ser, no es tan raro... hay un cincuenta por ciento cara arriba y un cincuenta por ciento cara abajo, más o menos. Bueno, vas a conseguir algo muy complicado, que sea la única carta que está cara arriba... Un gesto mágico, extiende las cartas en una cinta y, en medio de la cinta, cara arriba, aparecerá la carta elegida por el espectador.

DOS TRANSFORMACIONES

EFFECTO: Este juego consta de dos partes. En la primera el espectador elige una carta y se pierde en la baraja. El mago pone cuatro cartas sobre la mesa y le dice al espectador que las recuerde pero que no diga nada. Una de ellas es la elegida, pero el mago no sabe nada. Dice que la carta del espectador aparecerá al número nombrado. Pide un número y cuenta cartas de debajo de la baraja hasta llegar a ese número. Pregunta el nombre de la carta elegida... ¡Vaya, es una de las que puso en la mesa!, no importa, la va a transformar... Un pase mágico y la carta que corresponde al número pedido se vuelve, viéndose que es la carta elegida. La carta de la mesa se levanta y resulta ser una indiferente.

Ahora viene la segunda parte del juego. El mago dice que lo va a repetir, pero que, por favor, le avisen si la carta elegida se encuentra entre las de la mesa. Se da a elegir otra carta y se pierde por la baraja. Se colocan cuatro cartas, cara abajo, sobre la mesa y ninguna de ellas es la del espectador. El espectador selecciona una de las cuatro cartas y mágicamente ésta se transforma en la carta elegida.

Este juego lo aprendí en la monumental obra del reverendo W. Ciuró, Cartomagia, vol I. Es un juego sencillísimo y que causa un impacto muy grande en los espectadores.

TÉCNICAS: Control de una carta, mezcla clasificadora, la carta corrida y la técnica del forzaje por control verbal.

MÉTODO: Da a elegir una carta y la controlas llevándola a tercer lugar a contar desde la parte inferior, un buen método es por mezcla por arrastre. Toma la baraja en posición de efectuar la carta corrida. Di que vas a poner unas cartas sobre la mesa y que las recuerden. Enseña y saca la primera carta de debajo de la baraja y la dejas, cara abajo, sobre la mesa; pide que la recuerden. Haz lo mismo con la siguiente carta de debajo y la dejas sobre la mesa, al lado de la que allí está. Repítelo con la tercera carta, la elegida, pero al ir a sacarla efectúas la carta corrida y depositas sobre la mesa una carta indiferente. Con la baraja cara abajo, manteniendo la carta corrida, extrae una carta más, sin enseñarla, y te la quedas en la mano. Preguntándote: "*¿Usamos otra carta...?*" vuelves a poner la carta de la mano debajo de la baraja. Giras la baraja para que se vea su cara, la vuelves hacia abajo y tomas realmente la carta de debajo para ponerla en la mesa al lado de las otras. Para el público la carta elegida está sobre la mesa, en realidad está debajo de la baraja.

Pide que te digan un número, no muy alto. Supongamos que es el seis. Haz la carta corrida y saca cinco cartas de debajo de la baraja, sin enseñarlas y las dejas en un montoncito sobre la mesa. Al llegar a la sexta carta extrae la carta que está corrida, la elegida. No la muestres todavía. Pide que te nombren la carta elegida. Cuando lo hagan finge extrañeza, la pusiste en la mesa. No importa, como eres mago la transformarás. Un pase mágico y muestra la carta que tienes en la mano: ¡Es la elegida! Vuelve cara arriba las cartas que hay en la mesa, pero no vuelvas la supuesta elegida, verás como algún espectador se lanza hacia ella para volverla y se llevará el chasco de que allí hay una carta indiferente. Si nadie la vuelve lo haces tú.

Comenta que vas a repetir el efecto, pero que te avisen si sale la elegida entre las cuatro cartas. Da a elegir otra carta y esta vez la controlas en quinta posición desde abajo. Así igual que hiciste en la primera parte del juego, toma la baraja en posición de hacer la carta corrida y vas enseñando y dejando sobre la mesa las cartas de debajo, pero esta vez las dejas en un montoncito. Al llegar a la cuarta carta, la corres y sacas la siguiente, la elegida. Sobre la mesa tendrás cuatro cartas: la seleccionada y, debajo de ella, tres cartas indiferentes.

Aparentemente las vas a mostrar de nuevo. Toma el paquete de cuatro cartas en posición de efectuar la carta corrida. Enseña la carta de debajo y la extraes dejándola sobre la mesa. La siguiente

carta, sin mostrarla, la extraes y la pasas a la parte superior del paquete que tienes en las manos. Enseña la nueva carta que ha quedado en el fondo del paquete y cuando la vas a sacar haces la carta corrida y sacas la elegida, que depositas al lado de la carta que hay en la mesa. Pasa la siguiente carta de debajo, sin enseñarla, a la parte superior del paquete. Enseña la nueva carta de debajo, la tomas en la mano derecha y, a la vez, enseñas la carta de la mano izquierda (sin recrearte demasiado, esa carta ya la vieron) y dejas esas dos cartas en la mesa, al lado de las otras y listas para hacer el forzaje de la carta elegida por el método del control verbal.

Di al espectador que elegirá una carta por eliminación y fuerza por medio de la técnica del control verbal la carta elegida. Recalca que eran cartas indiferentes y la libertad de elección. Un gesto mágico y transforma dicha carta en la carta elegida.

CAPITULO 6

El doble volteo I.¹ parte

Contar cartas en secreto

Ser capaz de contar cartas, sin que los espectadores se apercibran de ello, es una maniobra con muchas aplicaciones; en particular, poder contar dos o tres cartas para conseguir una separación bajo ellas es absolutamente indispensable para el doble volteo.

1.- Por extensión de la baraja

Se utiliza cuando se pretende contar un grupo no mayor de unas diez o doce cartas. Supongamos que quieres obtener una separación debajo de la carta cuarta. Se procede así: después de una mezcla, con la baraja cara abajo, extiende las cartas entre las manos. Ello te permitirá poder contar visualmente las cartas a partir de tu derecha hacia la izquierda, fijándote en las esquinas o en los márgenes blancos. El anular izquierdo se sitúa en la cara de la cuarta carta y empuja ligeramente hacia arriba, al cerrar la extensión, cuadrando las cartas, podrás mantener la separación debajo de la cuarta carta.

Si son muchas, no las cuentas de una en una, sino en grupos de tres o cuatro. Así vas más rápido y no se te pone cara de lunático mientras cuentas. En este caso es preferible contar con ayuda de una frase cualquiera, y por cada sílaba o palabra breve, pasas de la mano izquierda a la derecha un grupo de tres cartas. Este procedimiento sirve con carácter general, siempre que tengas que contar un número relativamente importante de cartas, ya sea en extensión, por arrastre o por escape.

La razón lógica que justifique por qué extiendes las cartas puede ser de muy diversa índole: puedes hacerlo simplemente jugando con las cartas, con motivo de enseñar los dorso de la baraja, para mostrar que no hay cartas vueltas, comentando que las cartas están bien mezcladas, señalando que una carta elegida está bien perdida por el centro...

2.- Con el pulgar derecho

Se utiliza para separar muy pocas cartas, dos o tres. Se hace así: quieres conseguir una separación bajo las dos primeras cartas. Toma la baraja en la mano izquierda en posición de dar. La mano derecha la cuadra, procurando que el canto corto inferior esté un poco biselado, observa el bisel en la foto 1, se consigue fácilmente presionando con el mayor y anular hacia el cuerpo en el canto corto superior, y con el pulgar en la dirección opuesta por el inferior.

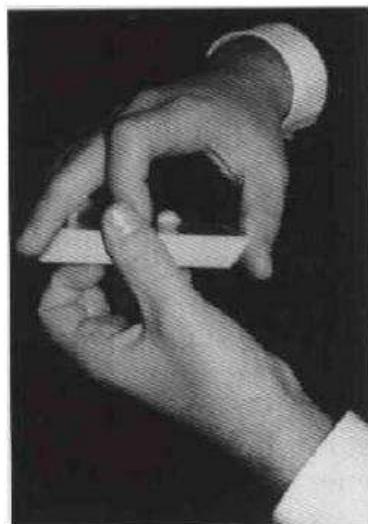


Foto 1

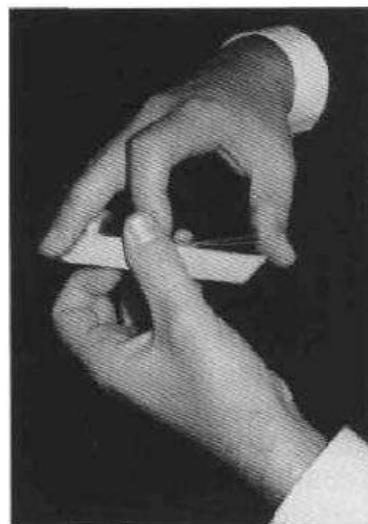


Foto 2

Desde esa posición resulta muy sencillo levantar con el pulgar derecho la carta de encima. Continuando el movimiento y gracias al bisel que le has dado a la baraja, el pulgar derecho puede levantar una segunda separación debajo de la segunda carta (foto 2). Igualmente podrías levantar una tercera carta.

La parte carnosa del meñique izquierdo se introduce debajo de la segunda carta obteniendo una separación y la mano derecha suelta las cartas.

Puedes ahora realizar una pausa, gesticulando con la mano derecha para que se olvide que has hecho "algo" con las cartas, o proseguir con un movimiento continuado (sin la pausa), ello según las necesidades del juego que realices.

Cuando hagas la cuenta con el pulgar no debes mirarte las manos, lo mejor es hacerlo mientras charlas con los espectadores.

El pulgar derecho también puede contar cartas desde debajo de la baraja, simplemente hojeando hacia arriba el canto corto inferior de la baraja, como en la mezcla por hojear.

3.-Con el pulgar izquierdo

Mediante esta técnica se pueden contar muchas cartas, aunque lo normal es que no sean demasiadas. Analiza las fotos 3 y 4.



Foto 3



Foto 4

Observa en la foto 3 la posición del dedo pulgar izquierdo y el bisel que se le ha dado a las cartas, escalonadas, para que el pulgar pueda resbalar hacia abajo y entrar en contacto con todas las cartas.

El conteo se consigue presionando con el pulgar hacia abajo y con el nacimiento del índice hacia arriba (foto 4). Puedes colocar el índice como muestra la foto o replegado debajo de la baraja, con la uña en contacto con la cara de la carta, que es más cómodo.

Cuando pretendas contar un número elevado de cartas es mejor que no lo hagas de la manera corriente de contar las cartas mentalmente, diciendo una, dos, tres, cuatro... se puede aprender a dejar escapar grupos de tres, casi instantáneamente, apoyándote en una especie de cancioncilla diciendo "tatatá", soltando una carta por sílaba. Si quieras contar nueve cartas, suelta tres grupos de tres, si son diez, suelta una carta adicional.

Tampoco debes mirarte las manos mientras realizas la cuenta con el pulgar izquierdo.

El doble volteo

Consiste en tomar y manejar dos cartas de la baraja simulando que se coge solamente una.

El doble "lift", como se dice coloquialmente utilizando la terminología anglosajona, o simplemente un "doble", es una de las maniobras más útiles dentro de la cartomagia moderna. Con esta técnica se pueden realizar verdaderos milagros de cara al público y su versatilidad la verás a lo largo de toda la obra.

Su realización técnica requiere una soltura de manejo impecable, que con el tiempo no resulta demasiado difícil de adquirir. Con ella se consiguen efectos muy bonitos y espectaculares; por eso tiene un gran peligro; actualmente se abusa del doble "lift" y el público no es tonto, siempre que se abusa de una maniobra secreta el riesgo de ser "cazado" aumenta. Resiste la tentación y aprovechate de ella con inteligencia, así tendrás en tu poder un arma prodigiosa.

Existen muchísimos métodos de realizar el levantamiento doble: unos requieren una preparación previa y otros son directos. Los que tienen una preparación previa son más fáciles de realizar; pero debes aprender también algún método directo, pues por necesidades de estructura del juego puede ser conveniente que no haya ninguna demora en la ejecución.