

Como en todas las técnicas, es preferible que domines una o dos bien a que sepas muchas y mal. Estudíalas todas, luego elige aquellas que más se adapten a tu personalidad y úsalas siempre.

Método primero

En primer lugar te describo la forma de coger un doble más elemental y sencilla, no por ello debes menospreciarla, en muchas ocasiones es la más directa y eficaz, por la economía de movimientos.

Fase preparatoria: Consiste en obtener una separación debajo de las dos cartas que vas a levantar como una. Puedes usar uno cualquiera de los métodos explicados para contar cartas, por ejemplo, conseguir la separación debajo de las dos primeras con el meñique izquierdo al extender la baraja.

Levantamiento: Gracias a la separación, la mano derecha toma las dos cartas, como una, sujetándolas por sus lados cortos, con el pulgar en el lado inferior y los dedos mayores en el lado superior. La mano derecha se retira, llevándose la carta doble; gira la palma de dicha mano hacia arriba o hacia los espectadores enseñando la cara de la carta inferior. Si las cartas que usas no están en muy buen estado puedes combarlas (foto 5).



Foto 5

Para terminar, deposita la carta doble, cara abajo sobre la baraja y ya está.

Puedes hacer el doble de una manera instantánea, si la separación inicial de las dos cartas la consigues mediante el procedimiento por escape del pulgar en el momento de ir a tomarlas.

La continuación habitual es coger la carta superior, cara abajo (para el público la que acabas de enseñar, pero en realidad es otra) y con ella continúas el juego que estés haciendo.

Si la separación, en la fase preparatoria, la obtienes debajo de las tres primeras cartas, lo que realizarás es un levantamiento triple (triple "lift").

Este doble está especialmente indicado en momentos donde la enseñada debe ser rápida, como cuando se muestra que la carta elegida no ha quedado encima de la baraja (y es mentira, claro).

Método segundo

Este procedimiento también es muy sencillo. Aquí la carta doble se vuelve cara arriba sobre la baraja; luego, se toma y se gira cara abajo. La acción completa parece una forma elegante de volver las cartas.

Fase preparatoria: Consigue la separación de las dos cartas superiores con el meñique izquierdo por el método que quieras.

Levantamiento: La mano derecha va a tomar la carta doble por sus lados cortos, como en el método primero. El movimiento completo te lo muestran las fotos 6, 7 y 8. El pulgar derecho localiza la separación, y los dedos mayor y pulgar, recorriendo los lados, se dirigen hacia las esquinas izquierdas, ahí vuelven las cartas como si de las páginas de un libro se tratara apoyándose en el lado largo derecho y demás dedos, fotos 6 y 7.

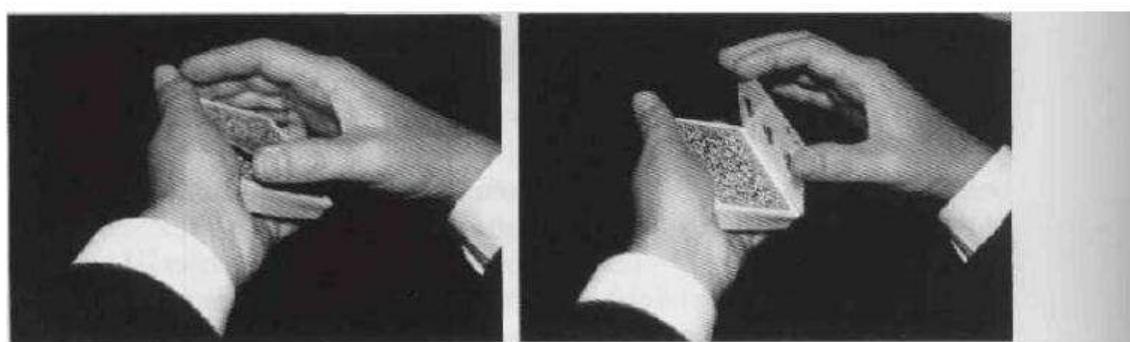


Foto (i)

Foto 7

En este instante debes depositarla sobre el mazo (foto 8) deslizándola por el dorso de la baraja, cara arriba, y manteniendo una separación con el meñique izquierdo para después volverla cara abajo usando los mismos movimientos que al girarla cara arriba.



Foto 8

Recuerda: siempre que aprendas un movimiento con trampa debes saber antes cómo se realiza dicha técnica sin trampa, así las acciones serán idénticas.

Otra forma de obtener la separación: La baraja está en la mano izquierda en la posición de dar. La mano derecha toma la carta de encima, sin mostrarla, y gesticula con ella, justificando la acción con cualquier pretexto (puedes decir: "*¿Crees que será ésta tu carta?*", o simplemente la has tomado como jugando, sin darle importancia).

Mientras la mano derecha sostiene la primera carta, el pulgar de la mano izquierda desplaza ligeramente hacia la derecha la carta que está encima del mazo. Esto permite obtener una separación, bajo ella, con el meñique izquierdo. Después vuelve a dejar la carta que está en la mano derecha sobre la baraja, conservando la separación anterior, y cuadrando bien las cartas.

Este procedimiento era uno de los favoritos de Dai Vernon.

Método tercero

Te describo, ahora, un "doble" que se parece mucho a la forma en que los espectadores voltean una carta sobre la baraja.

Fase preparatoria: Debes obtener una separación de las dos primeras cartas del lomo de la baraja con el meñique izquierdo, usando cualquier procedimiento, por ejemplo, descuadrando ligeramente las dos o tres cartas superiores con el pulgar izquierdo y consiguiéndola al cuadrarlas con la mano derecha (parecido al método por extensión).

Levantamiento: El pulgar de la mano derecha se introduce dentro de la separación y los dedos índice y mayor la toman por el dorso, ver foto 9. En un movimiento continuado se vuelve palma arriba y deposita la carta doble que acaba de girar, cara arriba, sobre el lomo de la baraja pero sobresaliendo unos tres centímetros por delante, ver foto 10.

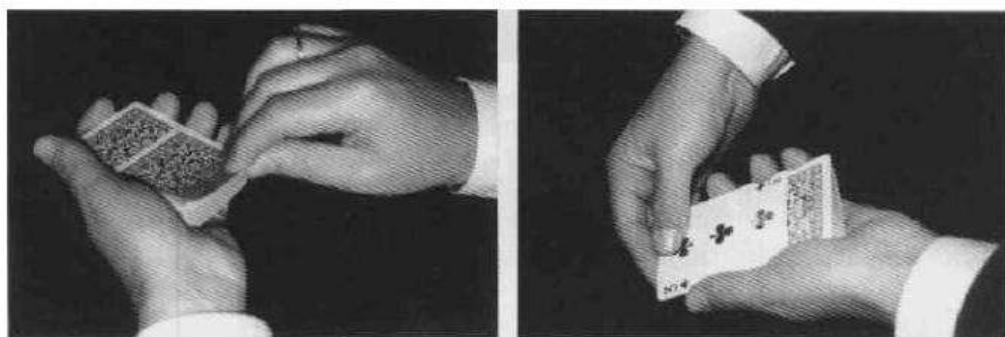


Foto 9

Foto 10

El ligero deseudre que se haya podido producir se corrige deslizando un poco hacia el cuerpo las dos cartas, empujándolas con el índice y mayor derechos entre el carril que forman los dedos de la mano izquierda (pulgar con los dedos mayor y anular).

La mano derecha se retira. Si las cartas no están en perfecto estado de conservación, una ligera presión del dedo índice izquierdo, hacia arriba, debajo de la carta doble provocará un pequeño arqueamiento, ya que está sujeta por el pulgar y mayor izquierdos (un dedo a cada lado). Este arqueamiento ayuda a corregir las imperfecciones y mantiene una carta contra otra como si estuviesen pegadas.

Para volverla de nuevo cara abajo haz los movimientos inversos, las tomas por el lado corto exterior y las giras volviendo la palma de la mano cara abajo.

Hay otros procedimientos muy interesantes de ejecutar el doble volteo y que veremos en la segunda parte del libro.

Sugerencias de manejo de la carta doble

En el capítulo 10 veremos extensamente todo lo relativo al manejo de la carta doble. He creído conveniente que empieces a trabajar con ella y cuando ya lleves algún tiempo es cuando estarás en condiciones de poder apreciar los detalles que allí se explican. Ahora bien, hay una serie de recomendaciones que debes tener en cuenta: las cartas son un objeto muy ligero, por lo que cualquier tensión en las manos, fuera de lo normal, es delatadora de que "algo" raro sucede. Ten en cuenta que al principio hay una gran propensión a sujetar las cartas con demasiada fuerza por miedo a que se descuadren. Pon mucha atención a esto. Un segundo problema aparece en la acción de voltear la carta doble sobre la baraja, realízalo con un giro de la muñeca, no tienes que mover todo el brazo, ni agarrotar los hombros.

No lo olvides, es muy importante y por eso te lo repito: debes aprender a hacer todos los movimientos sin trampa y cuando los duplique con la trampa no debe verse ninguna diferencia.

Cuando vayas a coger la carta doble no le des importancia. Tu actitud estará relajada, no te mires en este momento las manos. Concentra la atención del público sobre ella cuando ya esté en la mano o sobre la baraja. No hagas un "pase mágico" de la simple acción que deberían ver los espectadores: coger una carta para enseñarla, ni que toda tu actitud parezca decir: "*¡Qué bien hago un doble!*". Sí, sí, no te rías, a la mayoría de los principiantes les pasa eso.

Y ahora, al toro. A continuación te propongo unos cuantos juegos para que te diviertas con tus nuevas técnicas.

Juegos

MEMORIA FOTOGRÁFICA

EFFECTO: El mago cuenta que después de largos años de práctica con las cartas ha adquirido una memoria fotográfica. Entrega

una baraja para que la mezclen, la extiende en una cinta de manera que se vean todos los índices de las cartas unos instantes... y dice que ya se la ha aprendido de memoria. Para demostrarlo pide que le nombren un número cualquiera, por ejemplo, el once. Rápidamente el mago responde que la carta undécima es el seis de tréboles. Se cuentan las cartas y se comprueba el acierto.

TÉCNICAS: El doble volteo.

MÉTODO: Esta presentación de Hans Trixer es muy original. Cuando simulas aprenderse las cartas lo único que haces es mirar la carta sup-1. Esa es la carta que nombras cuando te dicen el número. Para mostrarla cuenta las cartas así: toma la primera carta en la mano derecha, la segunda debajo de ella, la siguiente debajo... hasta llegar al número elegido que, haciendo una ligera pausa, en lugar de colocarla debajo de las cartas de la mano derecha la pones claramente encima. Deja el mazo en la mesa y haz un doble volteo para mostrar la carta superior del paquete que tienes en la mano. Parecerá que tu respuesta ha sido correcta. Si la primera carta que cogiste la dejaste en salida interna, te será sencillo coger el doble.

Puedes variar la presentación controlando una carta elegida por un espectador a sup-1. Pide un número a otro espectador y mediante la técnica explicada anteriormente haces que la carta aparezca al número nombrado.

TRANSPOSICIÓN

EFFECTO: Juego ideal para hacer de sobremesa. De una baraja española se enseña el as de copas y se deja a un lado sobre la mesa, encima se pone una copa (de beber) para que sirva de guía. Se enseña el as de espadas, se deja al otro lado sobre la mesa y un cuchillo se pone encima. El mago demuestra que cuando intercambia la copa con el cuchillo, misteriosamente las cartas también intercambian sus posiciones.

TÉCNICAS: El doble volteo.

MÉTODO: Es conveniente emplear una baraja española, porque

E! doble volteo r>r;V.'

es mucho más visual. Además, en una sobremesa, parece lógico usar una copa con el as de copas y un cuchillo con el as de espadas. Ahora bien, nada te impide adaptarlo a la baraja francesa.

Necesitas un duplicado de uno de los dos ases. Supongamos que la carta repetida es el as de copas. Colócalos sobre la baraja y en medio de ellos, el as de espadas.

Haz un doble volteo, muestra el as de espadas, lo giras cara abajo y lo repartes a un lado de la mesa (en realidad es el as de copas). Sobre él pon un cuchillo.

Haz otro doble volteo, enseña el as de copas, lo vuelves y lo dejas cara abajo al otro lado (en realidad el as de espadas). Sobre él pon una copa.

Intercambia los objetos, copa y cuchillo, y di que las cartas por afinidad los siguen. Muestra la transposición.

DOS ROJAS Y DOS NEGRAS

EFFECTO: Se enseñan dos cartas de puntos rojos y otras dos de puntos negros, por ejemplo los cuatro dieces. Se barajan y el mago dice que a pesar de todo mantiene un perfecto control sobre las cartas. Abajo ha quedado una carta negra, por ejemplo el diez de picas. Lo extrae y lo deja cara abajo sobre la mesa. Encima ha quedado la otra carta negra, la vuelve y es el diez de tréboles. Lo deja cara abajo, debajo de la carta que hay en la mesa. Ahora pregunta: "*¿Dónde está el diez de tréboles?*". El espectador indicará el lugar donde lo pusiste. Vuelve las cartas de la mesa y se verá con sorpresa que ahora las dos son rojas, mientras que las cartas de la mano son las cartas negras que estaban en la mesa.

TÉCNICAS: Mezcla clasificadora, la carta corrida y el doble volteo.

MÉTODO; Extrae dos cartas de puntos rojos y otras dos de puntos negros (supongamos que son los dieces). Coloca las dos cartas negras, cara abajo, sobre la mano, después las dos cartas rojas,

cara abajo sobre ellas. Esto se hace abiertamente. Mezcla arrastrando la primera y última carta simultáneamente. Suelta las dos cartas de la mano izquierda sobre las de la derecha. Pela una a una las cuatro cartas, vuelve a pelarlas todas de una en una. Di que a pesar de todo, sabes que debajo hay una carta negra. La mano derecha toma el paquete en la posición de hacer la carta corrida. Enseña la carta de debajo, la nombras, haces la carta corrida y simulas ponerla sobre la mesa, pero en realidad has puesto una carta roja. Pasa el paquete a la mano izquierda y haz un doble levantamiento de la carta de encima, es muy fácil con sólo tres cartas. Enseñas la carta negra, nombrándola y la colocas sobre la mesa, pero colócala debajo de la que allí está y pregunta si se han fijado dónde has puesto el diez de tréboles (en nuestro ejemplo). Luego, mueve la mano sobre las dos cartas y pregunta: "¿Y ahora?" Probablemente los espectadores tendrán dudas. Sea como fuere, di: "No apuestes nunca con magos..." Levanta las dos cartas de la mesa y se verá que se han transformado en rojas. Enseña las de la mano y allí se encuentran las negras.

Es importante revelar primero las cartas de la mesa y no las de la mano; porque la transformación que se produce tiene un impacto visual más potente. Se ven las cartas negras allí, ¡zas! y ya son rojas.

CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADOR-1

EFFECTO: El espectador corta la baraja en cuatro paquetes, el mago recoge las cartas superiores de cada paquete y son los cuatro ases.

TÉCNICAS: Una simple descarga que se explica.

PREPARACIÓN: Los cuatro ases están encima de la baraja.

MÉTODO: Realiza una mezcla falsa que no destruya el montaje. Deja la baraja sobre la mesa y di a un espectador que corte la baraja en cuatro paquetes aproximadamente iguales. Fíjate dónde cae el paquete que contiene los cuatro ases. Recoge dicho paquete y lo dejas cara abajo en la mano izquierda. Separa con la mano derecha hacia la derecha la carta superior (sólo media carta), recalando

que ha cortado por esa carta, sin enseñarla. Toma la carta superior de cada uno de los otros tres paquetes, también sin enseñarlas, y las dejas abanicadas hacia la derecha sobre la primera carta que separaste.

Con mucha claridad, para que no parezca que haces una trampa, mientras dices: "*Has cortado por estas cartas*" las cuentas sobre la mano derecha invirtiendo su orden. Déjalas encima del paquete de la mano izquierda bien cuadradas y manteniendo una separación con el meñique izquierdo.

Vuelve la primera carta cara arriba y la dejas sobre el paquete de la mano izquierda, es un as. Como si de una sola carta se tratara, toma con la mano derecha todas las cartas por encima de la separación, pulgar en el lado corto inferior y demás dedos en el superior, y las dejas sobre uno de los paquetes de la mesa, (el as y tres cartas indiferentes). Para el espectador únicamente has cambiado de paquete el as que acabas de enseñar.

Gira la siguiente carta, otro as, y lo dejas cara arriba sobre otro de los paquetes. Repite lo mismo con los dos ases restantes. Aparentemente el espectador ha cortado por los cuatro ases.

Los dedos largos de la mano derecha cubren perfectamente el mayor grosor que tiene el primer as cuando lo dejas sobre el paquete de la mesa.

ASES ASCENSOR

EFFECTO: Los cuatro ases atraviesan uno a uno la baraja, de abajo hacia arriba y al revés.

Este es un juego que normalmente realizo a continuación de la aparición de ases que he descrito antes. Es una fantasía que da una sensación grande de habilidad y es muy fácil de ejecutar.

En lugar de los ases puedes usar el uno, dos, tres y cuatro de un mismo palo, y van subiendo o bajando, en orden numérico, según la idea de Mario (que parece ser el autor del juego) y que tal vez sea mejor en el caso de que no enlaces los dos efectos.

TÉCNICAS: Levantamiento doble y la separación.

MÉTODO: Si vienes del juego anterior, recoge los cuatro ases, cara arriba, sobre uno de los paquetes y recompon la baraja. Extiéndelos hacia la derecha y aprovecha para obtener una separación debajo de la quinta carta, una indiferente, que está cara abajo. Cuadra de nuevo los ases y la mano derecha toma todas las cartas por encima de la separación (los ases y una indiferente). Déjalos cara arriba sobre la mesa. Enseña que en la baraja no hay más ases y di que vas a mostrar una cualidad curiosa de los ases.

Deja la baraja a un lado y toma los ases (y la carta extra). El primer as lo nombras, lo vuelves cara abajo y lo colocas debajo del paquetito que tienes en las manos. Repite lo mismo con los otros tres ases. La carta extra te habrá quedado encima de los ases. Reparte las tres cartas de encima en un hilera, para el público son ases, pero está la extra. En la mano te quedan dos ases, que tu manejas como si fuera uno solo. Lo enseñas y lo dejas sobre la baraja. Diciendo: "*Cuando un as ha estado arriba, aunque lo pungas debajo... sube*". Toma la carta de encima de la baraja (el público cree que es el as que acaba de ver) y la colocas debajo del mazo. Un pase mágico, levantas la carta superior y parecerá que el as ha subido atravesando toda la baraja. Lo tomas y lo dejas a un lado.

Sin pausa coge otro de los ases que están en la mesa, sin enseñarlo, lo colocas encima de la baraja, un pase mágico y extraes el as que está debajo mostrándolo, parecerá que ha viajado de arriba hacia abajo. Déjalo a un lado, junto al primero.

Toma el tercer as, sin mostrarlo, y lo pones en medio de la baraja, mantienes una separación sobre él con el meñique. Un pase mágico y extraes el as de arriba. Un nuevo viaje se ha producido.

Por último, corta el paquete que está por encima de la separación y lo dejas sobre la mesa, coloca la carta extra sobre él (el público cree que es otro as) y deposita el resto de la baraja encima. Un pase mágico y permite que sea el espectador quien levante la carta y vea que el as ha subido.

Aparentemente los ases han viajado desde todas partes, desde arriba, abajo o en medio...

CAPITULO 7

El Forzaje

Nos encontramos ante el pilar más importante de la cartomagia. Con él se consiguen los mayores y más variados milagros. Todos los magos conocen varios procedimientos y los utilizan constantemente en sus sesiones. El forzaje consiste en obligar a los espectadores a elegir una o más cartas a voluntad del artista. La elección parece libre, pero no lo es. Sus aplicaciones son numerosísimas y los métodos que se han ideado son tantos y tan ingeniosos que los propios magos, cuando no los conocen, también resultan engañados con ellos.

Te describiré los forzajes más prácticos, con ellos tendrás suficiente material para realizar la mayoría de los juegos que necesiten forzajes. He procurado que resulten variados, para que así los puedas adaptar a tus necesidades. No obstante, te recomiendo que profundices su estudio en obras monográficas sobre forzaje, donde encontrarás muchísimos métodos. Por fortuna, en España contamos con una monografía muy extensa escrita y compilada por Juan Tamariz que se acompaña del material necesario y una cinta magnetofónica de un valor incalculable por los consejos y detalles que allí se describen. ¡No te la pierdas!

Voy a subdividir los forzajes en dos grupos: los forzajes automáticos o que no necesitan habilidad y los que sí la requieren.

Forzajes que no requieren habilidad

Estos forzajes resultan cómodos, no hay nada que hacer, únicamente te dedicarás a trabajar la presentación para justificar las extrañas maniobras que, a veces, se hacen. Ahí van cuatro de los mejores:

1.- Volteo dos veces de paquete

Estupendo forzaje que acontece por completo en las manos del espectador. La carta a forzar es la sup-1, supongamos que es la dama de tréboles. Le dices al espectador que corte un pequeño paquete, que lo gire cara arriba y lo deje sobre la baraja (que está cara abajo), todo bien cuadrado. A continuación que corte otro paquete mayor que el de antes (cortará las cartas que están cara arriba y algunas más) y que lo vuelva depositándolo, al igual que antes, sobre la baraja. Después que retire todas las cartas que están cara arriba y que coja la primera de las que se encuentran cara abajo, es la carta elegida. Aunque da la impresión de que esta carta ha salido al azar por los cortes, resulta ser la dama de tréboles.

Como normalmente los espectadores no son demasiado espabilados para seguir estas instrucciones, es preferible que pongas la dama de tréboles en la posición sup-2 y hagas tú mismo, en primer lugar, las operaciones a modo de ejemplo. Dadas las dos vueltas, retiras todas las cartas cara arriba, las vuelves cara abajo y las pones debajo del mazo. Toma la primera carta de dorso, la muestras y la pierdes por el centro (la dama de tréboles estará en este momento en el lugar sup-1, lista para ser forzada) y le entregas la baraja al espectador para que lo haga él (si quieres hacer dos demostraciones seguidas la pones en lugar sup-3).

La presentación puede versar en la elección por el azar de los cortes, sin ninguna influencia por tu parte, etc.

2.- Forzaje numérico, del 10 al 20

Este forzaje pertenece al subgrupo de los forzajes matemáticos. La carta a forzar se encuentra en la décima posición (sup-10),

supongamos que es el tres de picas. La mecánica es extremadamente simple: pide un número entre el diez y el veinte, supongamos que te dicen el catorce. Cuenta catorce cartas de encima de la baraja dejándolas una a una sobre la mesa en una pila. Después aparta el resto de la baraja a un lado. Di al espectador que vas a reducir su número a un único dígito, sumando los dos dígitos que lo componen, así: 14 se descompone en 1 más el 4 que nos da el 5, y con ese número elegiremos una carta (si hubiese sido el 17 sería $1+7=8$), Realizado esto, tomas el paquete de catorce cartas y cuentas sobre la mesa cinco cartas (el número que salió de sumar los dígitos), la carta que hace cinco es el tres de picas, por lo que resulta forzada.

Hasta aquí la operativa, pero hecho en frío, "a palo seco" es demasiado matemático. Hay que presentarlo y disfrazar las matemáticas. Una posibilidad es hablar de la numerología, ciencia antiquísima que estudia la influencia de los números sobre las cosas. Explica que: "*Consiste en reducir cualquier número a un único dígito, por ejemplo: en el 123 será 1+2+3=6. Que cada persona lleva varios números asociados a su vida como son el año de nacimiento, de su boda, el día de su primer trabajo, etc. Y que según salga un número u otro tendrá un significado diferente, el matrimonio le saldrá bien o nial... Para ilustrarlo con la baraja usaremos la carta que corresponda a su número de la suerte...*" Pídele que nombre un numero entre el 10 y el 20... y termina con el juego que tenías pensado con la carta forzada.

Observación: para que el juego salga,, el número debe estar comprendido entre el 10 y el 20, sin contar los extremos. Si te dicen el diez, ¡mejor!, cuenta diez cartas (sin más) y ya está. Si te nombran el 20, pide un número más pequeño, indica que has dicho "entre" 10 y 20.

La presentación que te he expuesto es a título de ejemplo, tú tienes que pensar la que mejor te convenga para el juego que presentes.

3.- El forzaje por mezcla hindú

Forzaje extremadamente caradura, pero hecho con ritmo y soltura funciona divinamente. Es muy bueno cuando se precisa un forzaje rápido y sin muchos rodeos. Yo lo uso en muchos juegos cuando el hecho de elegir la caita no es lo más importante.

La carta a forzar está debajo de la baraja, supongamos que es el dos de corazones. Comienza una mezcla hindú, pide a un espectador que cuando quiera te diga ¡alto! Cuando te lo diga, detienes la mezcla y rápidamente le ofreces la carta de debajo del paquete de la mano derecha, el dos de corazones; para ello, inclinas la palma de la mano, con el medio paquete hacia sus ojos y le insistes: "*Coge esa carta sin que yo la vea y la enseñas a los demás*", lo dices volviendo la cabeza hacia otro lado para que no crean que has podido ver la carta.

Ya te he dicho al principio que parece arriesgado, pruébalo y verás lo bien que funciona.

Juan Tamariz añade un detalle muy interesante: después de que el espectador ha cogido la carta, se simula la mezcla; pero en lugar de coger las cartas de encima del paquete de la derecha, como se hace normalmente, se toman de debajo del paquete y se va girando la mano derecha, mostrando cada vez una carta diferente y diciendo: "*Pudiste elegir esta... o esta otra...*".

Este último detalle se puede hacer antes de realizar el forzaje, pasa dos o tres paquetitos de debajo y di: '*Yo iré pasando cartas hasta que me digas alto.*' Te detienes, muestra la carta inferior del paquete de la derecha, recompon el mazo y haz el forzaje normalmente.

4.-Por corte en cruz

A pesar de lo descarado que pueda parecer este forzaje es, sin embargo, uno de los mejores y más naturales. La carta a forzar está en el lugar sup-1. Realiza una mezcla falsa que la retenga en dicha posición. Cuando termines di a los espectadores que después de mezclar conviene cortar. El espectador corta medio paquete y tú tomas el que estaba debajo y lo dejas sobre el otro, pero no cuadrado, sino atravesado, formando una cruz y haces notar que has marcado el corte. Recapitula lo sucedido, la baraja se ha mezclado y el espectador ha cortado por donde le ha parecido. Diciendo que vas a tomar la carta del corte, levanta el medio paquete superior y ofrece la carta de encima del paquete de debajo: es la carta a forzar.

Después de unas cuantas pruebas comprobarás que el espectador está firmemente convencido de que ha tomado la carta del corte.

Forzajes que requieren habilidad

Los métodos que vienen a continuación requieren algo más de práctica, pero tampoco son muy difíciles; son muy buenos y debes estudiarlos. Todos ellos se parecen más al sistema normal de "*Coja usted una carta*", la apariencia de libertad de elección es muy grande.

1.- El forzaje clásico

Y ya hemos llegado al principal y mejor de todos los forzajes. Todo mago que se precie de serlo debería dominarlo. Tiene un problema, no es seguro al cien por cien, hay un margen de posibilidad de error, por ello no es conveniente usarlo en los momentos en que sea absolutamente indispensable que el forzaje sea seguro; pero conviene en todas las demás ocasiones, por la impresión de libertad que produce. De todas formas, cuando lo domines a la perfección sólo tendrás un uno por cien de posibilidad de fallo y aún así hay muchos recursos para salir airosa del trance.

Para animarte a su estudio deberías saber que los grandes magos lo emplean con mayor asiduidad que los restantes métodos.

El forzaje: Supongamos que quieras forzar la carta que está debajo de la baraja, por ejemplo, el cinco de corazones. Tienes que llevarla a la mitad de la baraja y mantener una separación debajo de ella. La mejor manera de conseguirlo es durante una mezcla por arrastre, cuando llegues a la mitad lanza el medio paquete inferior en salida interior para poder obtener la separación con el meñique izquierdo al cuadrar.

Extiende entre las dos manos una parte de la mitad superior de las cartas, de la manera normal en que se ofrece una carta (sin llegar a la separación, pero manteniéndola). Di al espectador: "*Coge una carta*" y te acercas a él para que la tome, vas pasando las cartas rápidamente a la mano derecha de manera que cuando el espectador ponga su mano en la baraja para tomar la carta, la que esté bajo sus dedos sea el cinco de corazones, foto 1, (en la foto se ha puesto una carta de dorso diferente para que se vea con claridad).



Foto 1

Tú le apremias: "*Coge una, una cualquiera, la que quieras...*" Y casi con completa seguridad que el espectador tomará la que tú pretendes. Una vez que el espectador ha cogido la carta, no te detengas, sigue pasando cartas de una mano a otra un poco más, esto refuerza la ilusión de libertad.

Los detalles: La carta a forzar se separa un poquito más que las otras hacia el lado, pero no hacia delante; no exageres la separación o el público se dará cuenta de que se la quieras dar.

Al principio te costará encontrar la sincronización de que la carta a forzar esté en el preciso momento de llegar la mano del espectador. Unas veces te adelantarás y otras no llegarás, pero con un poco de práctica le cogerás el aire.

No debes emplear las palabras "elige" o "escoge", si dices: "*Escoge una carta*" da la sensación de que el espectador tiene que rebuscar por la extensión y eso no te interesa, es mejor usar las palabras toma o coge, que son más imperativas.

Tu actitud debe demostrar despreocupación. Cuando un espectador cree que no te importa que él coja una carta u otra, las posibilidades de que salga bien aumentan. De hecho es sencillísimo forzar una carta cuando la baraja está cara arriba, porque el espectador piensa que si tú ves las caras de las cartas es que da igual que sea una u otra.

Confianza, si tienes confianza en que va a salir, saldrá. La confianza es la mejor arma para este forzaje.

Un pequeño truco: cuando le ofreces las cartas al espectador te quedas un poquitín lejos de él, de forma que tenga que estirarse para llegar a la baraja. Al tú acuciarle con: "*;Coge una carta!, la que tú quieras*" se sentirá algo presionado e irá a la solución cómoda de tomar la carta que tiene más a mano, sobre todo si hay otros espectadores mirándole.

Si durante la sesión te das cuenta de que a algún tipo le gusta fastidiarte o es muy desconfiado, no intentes forzarle la carta, la probabilidad de fallar es considerable.

Otro truco: da buen resultado, cuando ves que el espectador va a tomar la carta que pretendes forzar, el volver la cabeza hacia un lado para no mirar, y fingir que no te das cuenta que ya ha sacado la carta de la baraja.

Para terminar quiero prevenirte de que no caigas en el error tan común de algunos magos que empiezan nerviosos y con cierta rigidez; pero cuando el forzaje les sale bien, ponen una sonrisa de oreja a oreja, se pavonean, dan la baraja para que el espectador la mezcle, etc., consiguiendo con ese cambio de actitud que los espectadores piensen que algo ha pasado. Manten, pues, una actitud similar antes y después del forzaje.

Los ensayos: No puedes aprender a forzar estando solo en tu casa. Tampoco puedes coger a tu padre, hermanos o esposa y decirle continuamente: "*Coge una carta... Coge una carta... Coge una carta...*" Aparte de que conseguirás que te aborrezcan a ti y a la magia, no te servirá de nada. Hay que practicar en vivo. Lo mejor es ensayar cada vez que realices un juego del tipo "Coja usted una carta", que no necesite ser forzada; pero tú vas y la fuerzas, además del gustazo que te pegas al ver que casi siempre sale bien tendrás una doble seguridad en el supuesto de que perdistes el control de la carta. ¿Y si fallas?, pues no pasa nada, porque el forzaje no hace falta.

2.- Dejando caer paquetes o cartas, y «¡alto!»

Forzaje muy interesante y seguro al cien por cien. La preparación inicial es como la del forzaje clásico, pero con la separación sobre la carta a forzar.

La baraja se toma con la mano derecha, el pulgar mantiene la separación sobre la carta elegida. Las cartas se van dejando caer en la mano izquierda (o sobre la mesa) una a una o en pequeños paquetitos, foto 2, hasta que el espectador te dice: "*¡Alto!*", momento en que tú dejas caer todas las cartas que están debajo de la separación. Seguidamente, le ofreces al espectador la carta de encima de la mano izquierda (o de la mesa), que es la forzada.



Foto 2

Para ayudar a sincronizar el momento de parar, observa los labios del espectador, cuando los abra para decir la "a" de "alto", antes incluso de que emita el sonido, suelta todas las cartas separadas y la coordinación será exacta.

En el supuesto de que el espectador se demore al decir "alto" y se acaben las cartas separadas, suelta todo el paquete superior en bloque (en salida interna), comienza de nuevo y le indicas que debe pararte antes de que se terminen. Para evitarlo es preferible que la separación esté más cerca de la parte superior.

En este forzaje hay que tener precaución con la separación que mantiene el pulgar derecho, pueden verla los espectadores laterales si es demasiado grande.

3.- Por hojeo frontal y «¡alto!»

Otro forzaje muy práctico y rápido, similar al anterior y con la ventaja de que no tiene ángulos malos. En cambio, la posición de las cartas en las manos es más cerrada, menos teatral.

La preparación inicial es idéntica a los anteriores, con una separación del meñique izquierdo sobre la carta a forzar, aproximadamente por la mitad.

Con los dedos largos de la mano derecha hojea hacia arriba el extremo frontal de la baraja hasta que el espectador diga: "¡Alto!", foto 3.



Foto 3

Cuando te digan alto, párate de forma clara en ese lugar. Las cartas de la mano derecha se retiran así: mira las fotos 4 y 5.



Foto 4



Foto 5

El pulgar derecho, que está sujetando todas las cartas por encima de la separación, se levanta hacia arriba llevándose todas las cartas separadas por el meñique izquierdo; a la vez los dedos mayores bajan hacia la baraja como igualando las cartas que separaron

con el lado corto superior. Lo que hace la mano derecha es levantarse hacia arriba y votando, como si tuviera una bisagra en la parte frontal; pero es sólo una milésima de segundo, momento en que se sueltan las cartas que sobran (no hay que hacer nada, sale solo). Separadas las manos, ofrece la carta superior de la mano izquierda, es la carta a forzar.

La impresión que produce al que lo ve es que has separado por el lugar donde te han parado, y no da tiempo a ver que los extremos se juntan por delante. No tienes que correr, *es* el ritmo natural lo que engaña. La mano izquierda, bajando muy ligeramente, se adelanta con rapidez hacia el espectador en cuanto tiene camino libre.

4.- Bajo el abanico

Interesante forzaje original del genial cartómagos que fue J. N. Hofzinser y perfeccionado por el no menos genial D. Vernon. ¡Ahí es nada!, que esos dos extraordinarios magos, y otros muchos más, le prestaran su atención debería bastar para animarte a practicar este fácil y efectivo forzaje.

La carta a forzar está debajo de la baraja, supongamos que es la dama de tréboles. Mezcla como quieras, manteniendo la dama debajo. Abre un abanico en la mano izquierda, con las caras de las cartas hacia el suelo.

Fingiendo arreglar el abanico, el dedo mayor de la mano derecha desliza hacia la derecha la dama de tréboles, pasándola al otro extremo del abanico, fotos 6 y 7, vistas desde abajo.



Foto 6



Foto 7

essios

Pide al espectador que toque el dorso de una carta del abanico. Cuando lo ha hecho, de una manera muy clara, cierra la tocada y todas las cartas de encima hacia la derecha, foto 8.

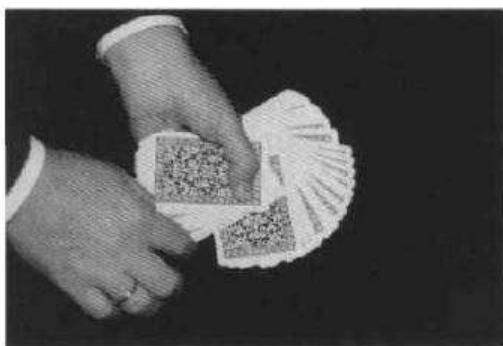


Foto 8



Foto 9

La dama de tréboles automáticamente queda colocada debajo del medio paquete superior. La mano derecha extrae ese paquete, foto 9, y se levanta para mostrar la carta inferior del paquete, como carta elegida, la dama. Observa la posición del meñique izquierdo que cubre el escalón que hay entre la dama y el paquete de la derecha.

La lentitud en este forzaje es fundamental, el espectador no debe pensar que cambias la carta que tocó. Recalca la libertad de la elección al tocar la carta.

Juegos

EL DETECTOR DE MENTIRAS

Muchos grandes magos han trabajado y siguen trabajando versiones más o menos elaboradas de este magnífico y divertido efecto. Lo mismo puedes presentarlo en un salón, encima de un escenario o para un único espectador.

EFFECTO: El espectador toma una carta de una baraja y sin que la vea nadie más que él, la guarda en su bolsillo. El mago informa que después de largos y penosos estudios realizados en los interrogatorios de la "CIA", ha podido desarrollar una gran capacidad para saber cuándo el espectador miente. Pide al espectador que a todo lo que le pregunte, a todo, debe responder con un no. El mago va nombrando primero los números de las cartas, del as al rey. Cada vez que nombra un número el espectador dice ¡No!, siempre debe decir ¡No!, a pesar de ello, el mago llega a la conclusión de que la carta que guarda el espectador es, por ejemplo, un cinco. Ahora va a probar con los palos: picas, corazones... El espectador, sigue diciendo: ¡No! Finalmente el mago deduce la carta elegida. Se ruega al espectador que enseñe la carta que guarda y se comprueba el acierto.

TÉCNICAS: Un forzaje.

MÉTODO: ¿Es necesario explicar algo más? El mejor forzaje a emplear en esta ocasión es el forzaje clásico. Si no toman la carta correcta la adivinas de otra manera y lo intentas con un segundo espectador... alguno tomará la carta a forzar. La presentación puede ser seria o cómica. Y se presta a introducir muchos chistes y bromas, por el hecho de que el espectador siempre dice que no; puedes hacerle preguntas de índole personal en la que debería responder sí, pero como tú le has dicho que diga que no a todo... Ayuda a la comicidad entregar al espectador un péndulo (el detector de mentiras), diciendo que cuando minta se moverá, y lo que haces es moverlo tú con la mano de una manera ostensible.

Otra presentación más seria, tipo mentalismo, puedes darla diciendo al espectador que debe estar totalmente inmóvil, sin reírse, y sin parpadear para que no te dé ningún indicio, a medida que le vas nombrando los números y los palos, mirándole fijamente a los ojos...

LA DAMA QUE SE RUBORIZA

Este juego viene descrito en el libro "Million Dolars Card Secrets" de Frank García con el título de "Chicago Opener". El procedimiento empleado es el mismo, pero la presentación es totalmente diferente y se la debemos a Juan Tamariz, Es uno de mis juegos preferidos, por el impacto que causa en el público que lo recuerda por mucho tiempo.

EFFECTO: Un espectador elige una carta de un mazo de dorso azules y la devuelve a la baraja. El mago comenta que las cartas son tímidas y cuando las elige un espectador se ponen coloradas, Extiende en cinta la baraja, una carta de dorso rojo se ve en medio de la extensión. Se vuelve y resulta ser la carta elegida.

La carta de dorso rojo se deja a un lado, pero en un lugar bien visible (o debajo de la mano de un espectador) y se va a repetir el efecto. El espectador toma otra carta, la devuelve, se extienden las cartas y parece que ha fallado la experiencia, porque no quiere volverse roja. El mago pregunta el nombre de la carta. El espectador responde que es la dama de corazones. ¡Ah!, ahora se explica todo. Esa carta es tan tímida que no sólo se pone colorada sino que se esconde en un lugar insospechado. Se llama la atención sobre la carta roja que se dejó a un lado sobre la mesa y resulta que se ha transformado en la dama de corazones.

TÉCNICAS: Doble volteo y el forzaje por mezcla hindú.

MÉTODO: Necesitas una baraja de dorso azules y una dama de corazones de dorso rojo. Coloca las dos damas de corazones debajo de la baraja, la dama de dorso rojo debe ser la última (inf-lj).

Realiza una mezcla hindú y pide a un espectador que te diga alto. Cuando lo haga detienes la mezcla y le ofreces el paquete de la mano izquierda, para que tome la carta superior, la carta por donde te ha parado y que la recuerde. Recompon la baraja poniendo el paquete de la mano derecha debajo del de la izquierda, las damas siguen en inf-1 e inf-2.

Repite la mezcla y, de nuevo, le pides que te pare. Cuando lo hace le mandas que devuelva la carta sobre el paquete de la mano izquierda y tú depositas el paquete de la mano derecha encima. Cuadra la baraja y la dejas sobre la mesa. Aparentemente la carta elegida está perdida por el centro de la baraja.

Sigue con la charla referente a la timidez de las cartas explicada en el "Efecto", extiende las cartas en una cinta (de izquierda a derecha) y se verá una carta roja. Separa las cartas que están por encima de la carta roja las cuadras y las dejas a un lado. Recoge el resto de la cinta y al cuadrar las cartas en la mano izquierda consigue una separación por debajo de las dos cartas de encima (la carta

roja y la elegida). Realiza un doble volteo con esas dos cartas y parecerá que la carta roja es la carta elegida. ¡Primeros aplausos!

Di que lo vas a repetir y para ello quitarás la carta roja. Realiza otro doble volteo para girar las dos cartas, cara abajo, sobre la baraja, toma la carta roja y la dejas a un lado sobre la mesa, separada de ti o debajo de la mano de un espectador. Coloca tu medio paquete de cartas sobre el que está en la mesa y recoge toda la baraja,

Extiende la baraja para que se observe que no tiene más cartas rojas. Despues fuerza la dama de corazones mediante el forzaje por mezcla hindú y, luego, pierde dicha carta por el centro. Unicamente te queda vender el efecto con la presentación de que fallas, de que a lo mejor hay que darle más tiempo, vuelve a extender la baraja, nada... Como si estuvieras abatido, pregunta el nombre, cuando te lo digan pon cara de alivio, ¡claro, ya se entiende!, es tan tímida, tan tímida que se esconde en lugares insospechados. Mira hacia la carta roja, la que está en la mesa. No, no puede ser... la levantas con dramatismo y ¡se ha transformado en la dama de corazones! ¡Gran apoteosis final!

No te preocupes de la dama de corazones que te queda por el centro del paquete, nadie pensará en ella.

PREDICCIÓN EN CHINO

EFFECTO; El mago muestra un pequeño sobre, contiene una predicción. Con ayuda de dos comodines, que el espectador pierde por la baraja en lugares distintos, se eligen dos cartas. El mago dice que lea la predicción. Al abrir el sobre el espectador se encuentra con la sorpresa de que está escrita en chino. El actuante se lamenta de que el público no conozca el chino, porque en la predicción están escritas las cartas escogidas; pero también dice algo más: que miren los dorsos. Da la vuelta a las dos cartas escogidas y se ve que son las únicas que tienen dorsos de fantasía.

TÉCNICAS: Doble levantamiento y una manera de forzar que se explica.

MATERIAL NECESARIO: Una baraja normal con dos comodines y dos cartas con las caras del mismo tipo, pero con dorsos de fantasía. En su defecto puedes usar una baraja azul y dos cartas de dorso rojo, aunque es más bonito con los dorsos de fantasía (En las casas de artículos para magia se venden barajas compuestas por dorsos de fantasía).

En un papel o tarjeta de visita escribe unos caracteres que parezcan chinos y lo metes en un sobre.

Coloca una carta de dorso de fantasía en sup-2 y la otra en inf-1. Retira de la baraja las dos cartas que se corresponden con las del dorso de fantasía.

MÉTODO: La mecánica básica de este juego es igual a la del juego "Doble Predicción", explicado en el capítulo 1. La impresión que produce en los espectadores es totalmente diferente, pero no los hagas en una misma sesión.

Deja los comodines cara arriba y di que con ellos elegiremos dos cartas. Deberías hacer una mezcla que no desordene el montaje, para este caso, una mezcla por hojeo es la mejor. Prepara una separación debajo de las dos primeras cartas. Pasarás las cartas de la mano izquierda a la derecha invirtiendo su orden hasta que el espectador te diga alto. Comienza tomando las dos cartas superiores como una en la mano derecha así: separa ambas cartas, como una, ligeramente a la derecha; la mano derecha las toma, palma arriba, aprisionándolas por la esquina superior derecha con el pulgar y la base del índice (es la posición de dar, pero en la mano derecha), sobre ellas ve repartiendo cartas hasta que te paren.

Cuando el espectador dice alto, ruega que te pongan uno de los comodines, cara arriba, sobre el paquete de la mano derecha. Coloca todas las cartas de la mano izquierda sobre las de la derecha, encima del comodín.

Repite el proceso anterior con el segundo comodín, aquí no hay que hacer el levantamiento doble inicial al pasar las cartas sobre la mano derecha (puedes ir repartiendo sobre la mesa). Procura repartir las cartas despacio para que te paren antes de llegar al lugar donde se encuentra el primer comodín. Te ponen el comodín y, sobre él, monta el resto del mazo.

Recalca que el espectador ha puesto los comodines donde ha querido. Explica que hay dos cartas que están cara con cara con los comodines y éstas habrán salido al azar, dependiendo de dónde el espectador hubiera parado. Extiende las cartas sobre la mesa, cara arriba. Retira una de las cartas que muestran el dorso y la carta que está debajo (un comodín y una carta con dorso de fantasía). Repite lo mismo con el otro comodín y la carta que está debajo de él. Extiende bien las cartas para que se vea que no hay más cartas vueltas. Recoge la extensión y extiéndela de nuevo enseñando las cartas por los dorsos.

Deja los comodines a un lado y señala las dos cartas elegidas, sin que se vea el dorso. Pide que lean la predicción. Se producirán risas. Comenta que pone algo más, léelo, vuélvelas mostrando los dorsos y ñnal.

No dejes de hacer este juego, es fácil y divertido. No sé quién es su autor, yo lo aprendí del mago inglés Jack Jansen.

RECORDANDO A MALINI

La rutina que a continuación te describo era una de las favoritas de Malini, con la que obtenía un brillante éxito cada vez que la presentaba. Él la hacía un poco más compleja de lo que aquí se sugiere. Al principio de la sesión tienes sobre la baraja cuatro cartas conocidas por ti, puedes usar siempre las mismas. Mezcla en falso y fuerza al primer espectador una de ellas por el forzaje clásico, entre cuatro cartas no tendrás ningún problema. Las otras tres cartas las vas forzando por diversos métodos de tu preferencia. Di a los espectadores que no deben ver la cara de las cartas que han escogido y que las guarden en el bolsillo, que más tarde las usaremos.

Después haces un juego cualquiera de tu sesión. Al terminar, te diriges a uno de los espectadores que tomaron las cartas, le pides que la saque del bolsillo, la mire y con cierta dificultad simulas adivinar la carta que él tiene. Recuerda que como tú sabes las cartas que forzaste sólo tienes que recordar a qué espectadores se las diste.

Luego prosigues con juegos de tu sesión. Al terminar otro juego, te diriges a otro espectador le pides que mire su carta y esta vez la adivinas muy rápidamente.

Sigue con más juegos y cada vez que acabes uno, vas adivinando los naipes que faltan, variando un poco la presentación para cada carta. En la última dirígete al espectador sin decirle que la mire, como si ese detalle se te hubiese olvidado. No consigues recibir la transmisión de la carta. Aparenta recordar que el espectador no la ha visto y por tanto ni él mismo sabe cuál es. Pide que la toque con la yema de los dedos y poco a poco la vas adivinando como si leyeras a través de sus dedos la carta.

No pases por alto esta serie de adivinaciones, pruébalas, son muy memorables para el público. Hay que recalcar que ni los propios espectadores conocen las cartas que cogieron al principio. Cuantas más cartas adivines, mejor, pueden ser siete u ocho; en ese caso es conveniente hacer, en algún momento, un forzaje de los que te digan ¡alto! y por ese punto repartir varias cartas a distintos espectadores. En este último caso conviene adivinar, en algún momento, un grupo de una vez.

CAPITULO 8

El Empalme

El empalme consiste en mantener ocultas una o varias cartas en el interior de la mano. Es una técnica que debería ser conocida y ejecutada a la perfección por todo aquel que se precie de ser mago. Fundamentalmente sirve para trasladar cartas, en secreto, de un lugar a otro y ello te permite una multitud de aplicaciones diferentes. He aquí algunas de las principales:

Viajes inesperados: tienes una carta elegida controlada, la empalmas y aparentas un viaje al bolsillo, en el zapato, dentro del estuche, dentro de tu boca, etc.

Como control propiamente dicho (deslizamiento lateral) o puedes empalmar la carta elegida y dar la baraja para que un espectador la mezcle; luego, la añades de nuevo y continúas con el juego que, de esta manera, será más misterioso.

También te permite añadir o retirar cartas duplicadas en cualquier momento a una baraja normal, o de otro dorso, trucadas, un montaje, etc.

Sirve para hacer desaparecer completamente una o varias cartas descargándolas en otros lugares.

O bien, tienes dos paquetes y trasladas una carta de un paquete a otro: como forzaje, cambios, pintajes, cazar cartas del aire,..

Te acabo de exponer algunas de las principales aplicaciones del empalme. Ya ves su enorme utilidad, a pesar de ello, hay muchos aficionados a la magia que no lo emplean casi nada, les da miedo,

creen que les van a pillar "con las manos en la masa". Y en realidad es una maniobra mucho más fácil de realizar de lo que parece. Todo consiste en adquirir naturalidad y oportunismo. Hacerla en el momento adecuado con despreocupación y con confianza.

Ubicación de la carta en la palma

Lo primero que debes aprender es dónde se coloca la carta cuando está empalmada. Mira la foto 1 y la foto 2. Te enseñan el lugar exacto.

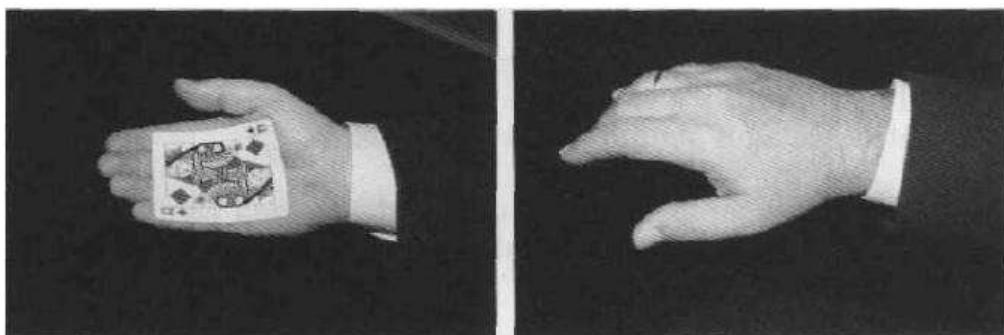


Foto 1

Foto 2

La carta o cartas deben sujetarse principalmente por el meñique y la base del pulgar (puntos de apoyo en diagonal, de esquina a esquina). Observa la foto 2, los dedos están relajados, caen naturalmente. Es muy importante la colocación del dedo pulgar. Un defecto común es que se deja estirado y levantado, no lo hagas, debe estar relajado. Mira tu otra mano, déjala relajada, muerta y comprueba la caída de los dedos y del pulgar. Esa es la posición que tu mano debe adoptar cuando tenga una o varias cartas empalmadas. Los demás dedos deben estar juntos, unidos, para que no se vea a través de ellos la carta en el interior de la mano.

Probablemente pensarás que tus manos son muy pequeñas. Es mentira, todo el mundo puede empalmar una carta, basta con que puedas taparla con la mano, en ocasiones, ni eso es necesario.

Sentirás deseos de usar cartas del tamaño "bridge", pero es preferible practicar y aprenderlo con la baraja española o la de poker que son mayores y sirven perfectamente. Posteriormente, si algún día tienes que coger una baraja más pequeña no tendrás dificultades.

Empalme en la mano derecha de la carta de encima

1.-Con las dos manos

Como su título indica te servirás de las dos manos para llevar a cabo este empalme. Ten paciencia, requiere algo de práctica para poderlo hacer sin que se sospeche. Presta mucha atención a todos los detalles que te explico, están basados en las recomendaciones dadas por Dai Veraon y en mi propia experiencia.

La baraja está en la posición de repartir en la mano izquierda. La mano derecha se acerca para levantarla y cuadrarla con los dedos de la mano izquierda. Siempre que acerques la mano a la baraja debe de haber una razón justificada.

En el momento en que la mano derecha hace de pantalla a los ojos del público y va a llegar al extremo corto superior, el dedo pulgar izquierdo desplaza ligeramente la carta de encima hacia la derecha y en diagonal hacia arriba, de tal manera que la esquina superior derecha sobresalga un poco por el lado superior, ver la foto 3 (la mano derecha se ha suprimido para dar mayor claridad).



Foto 3

Foto 4

Mira la foto 4, el dedo meñique derecho entra en contacto con la esquina que sobresale. Ahora se suceden dos movimientos al mismo tiempo a) y b):

a) Lo que hace la mano derecha: los dedos derechos toman la baraja, el índice a la altura de la esquina superior izquierda y el pulgar por el otro extremo, muy cerca de la esquina izquierda. El meñique, ejerciendo una ligera presión con la yema hacia abajo y hacia adelante sobre la esquina de la carta que sobresale, la obliga a levantarse, y ésta se dirigirá a la palma de la mano derecha.

b) Lo que hace la mano izquierda: sincronizándose con los movimiento descritos en a), el índice de la mano izquierda se coloca replegado debajo de la baraja; el pulgar izquierdo se aparta para permitir que la carta se levante y se lleva al lado largo izquierdo, donde realiza movimientos de cuadrar las cartas. El dedo mayor izquierdo también hace movimientos de cuadrar, por su lado (foto 5).



Foto 5



Foto 6



Foto 7

Cuando tengas práctica la carta se levantará pivotando por la presión del meñique hacia el lugar correcto, pero puedes ayudarte con el dedo anular izquierdo a apretarla contra la palma.

Observa la posición final que ha adoptado el índice de la mano derecha (fotos 6 y 7), no hay ningún inconveniente para que continúe en el lado corto superior, pero sobre el lomo de la baraja está de forma más artística, dejando visible una superficie mayor del dorso de las cartas. Parece imposible que puedas tener una carta empalmada con ese dedo doblado.

Procura evitar los siguientes defectos:

1^{er} Defecto: Mover los dedos frontales de la mano derecha en exceso. El pequeñísimo movimiento que pueda producirse queda cubierto por el hecho de que la mano izquierda va a cuadrar las cartas. Tampoco los separes, se vería la carta empalmada. Te ayudará a no mover los dedos si te olvidas de que la carta se empalma con esa mano, piensa sólo en tomar la baraja, automáticamente la carta saltará hacia el empalme.

2- Defecto: Mover el dedo pulgar derecho: Hay una gran tendencia a moverlo para permitir que la carta se levante, parece que así es más fácil, no lo hagas. Recuerda que es mejor sujetar la baraja con la mano derecha en el momento del empalme: ¡sujetar la baraja con la mano derecha ayuda a no mover los dedos!, si puedes mover el pulgar derecho es porque la sostienes con la mano izquierda, en caso contrario se caerían las cartas.

3^{er} Defecto: La carta al levantarse te choca en la base del pulgar derecho. Observa la colocación del pulgar, tienes que situarlo en la esquina izquierda. También puede ocurrir porque no desplazas la carta lo suficiente hacia la derecha y no supera el obstáculo del pulgar. Por el contrario, si se sale por el lateral derecho de la mano es que la desplazas demasiado.

4^e Defecto: La mano derecha se dobla por la muñeca hacia abajo en posición antinatural. La mano, cuando está relajada, es una prolongación del brazo y así debe estar, ayuda a conseguirlo el sostener la baraja casi vertical (lados cortos perpendiculares al suelo con una inclinación de unos sesenta grados). Si los colocas paralelos al suelo, la mano adoptará una postura extraña y tendrás dos ángulos de visión peligrosos: espectadores situados muy laterales

Cuando tengas práctica la carta se levantará pivotando por la presión del meñique hacia el lugar correcto, pero puedes ayudarte con el dedo anular izquierdo a apretarla contra la palma.

Observa la posición final que ha adoptado el índice de la mano derecha (fotos 6 y 7), no hay ningún inconveniente para que continúe en el lado corto superior, pero sobre el lomo de la baraja está de forma más artística, dejando visible una superficie mayor del dorso de las cartas. Parece imposible que puedas tener una carta empalmada con ese dedo doblado.

Procura evitar los siguientes defectos:

1^{er} Defecto: Mover los dedos frontales de la mano derecha en exceso. El pequeñísimo movimiento que pueda producirse queda cubierto por el hecho de que la mano izquierda va a cuadrar las cartas. Tampoco los separes, se vería la carta empalmada. Te ayudará a no mover los dedos si te olvidas de que la carta se empalma con esa mano, piensa sólo en tomar la baraja, automáticamente la carta saltará hacia el empalme.

2- Defecto: Mover el dedo pulgar derecho: Hay una gran tendencia a moverlo para permitir que la carta se levante, parece que así es más fácil, no lo hagas. Recuerda que es mejor sujetar la baraja con la mano derecha en el momento del empalme: ¡sujetar la baraja con la mano derecha ayuda a no mover los dedos!, si puedes mover el pulgar derecho es porque la sostienes con la mano izquierda, en caso contrario se caerían las cartas.

3^{er} Defecto: La carta al levantarse te choca en la base del pulgar derecho. Observa la colocación del pulgar, tienes que situarlo en la esquina izquierda. También puede ocurrir porque no desplazas la carta lo suficiente hacia la derecha y no supera el obstáculo del pulgar. Por el contrario, si se sale por el lateral derecho de la mano es que la desplazas demasiado.

4^e Defecto: La mano derecha se dobla por la muñeca hacia abajo en posición antinatural. La mano, cuando está relajada, es una prolongación del brazo y así debe estar, ayuda a conseguirlo el sostener la baraja casi vertical (lados cortos perpendiculares al suelo con una inclinación de unos sesenta grados). Si los colocas paralelos al suelo, la mano adoptará una postura extraña y tendrás dos ángulos de visión peligrosos: espectadores situados muy laterales

a la derecha y a la izquierda y que estén algo bajos (ellos sentados y tú de pie). Como yo te indico, únicamente te tienes que preocupar del ángulo izquierdo, que cubrirás girándote hacia ese lado y dirigiéndote a un espectador de esa zona.

5- Defecto: Retirar hacia atrás la mano derecha después de empalmar la carta. Esa es la mejor forma de indicar que te llevas algo. Sólo está justificado cuando la mano se dirige al bolsillo con cualquier pretexto.

Ejercicios de práctica: El empalme, una vez lo domines, deberás practicarlo delante de los espectadores para perderle el miedo. En el apartado de los juegos vienen algunos que están tan cubiertos que no tendrás ningún problema; pero, al igual que con el forzaje, el enfile, etc., lo mejor es hacerlo ante los espectadores en juegos y en momentos donde no sea necesario. Por ejemplo: tienes la baraja en las manos, estás adivinando una carta que forzaste, durante la pantomima y jugando con las cartas, empalmas una carta indiferente, la retienes un momento y la vuelves a dejar sobre la baraja, etc. Tiene la ventaja de que si alguien te ve el empalme, como no interviene en el juego, no te lo puede estropear; de todas formas, te darás cuenta de que nadie te dirá nada, porque nadie verá.

2.- Con una mano

Este empalme se lleva a cabo únicamente con la mano derecha, sin ayuda de la otra mano. La baraja se coge con la mano derecha en la sujeción básica, por sus cantos cortos. El pulgar a la altura de la esquina interior izquierda, al igual que en el empalme a dos manos. El índice no se coloca sobre el lomo del mazo, sino que está alineado al lado de los dedos mayores, sujetando la baraja por el canto corto superior.

La técnica guarda similitud con el empalme a dos manos descrito antes, ya que la función de levantar la carta hacia la palma también corre a cargo del dedo meñique derecho.

Las fotos 8 y 9 te indican de forma clara cómo es el procedimiento.

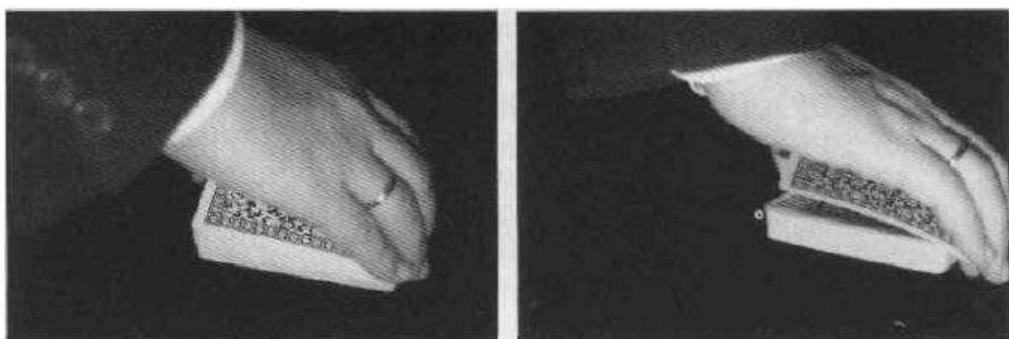


Foto 8

Foto y

La yema del dedo menique se coloca sobre el dorso de la carta, en el ángulo superior derecho y hace presión hacia abajo y hacia adelante. Debido a la presión hacia adelante que ejerce el dedo meñique, la carta se arrastrará con el dedo, desplazándose diagonalmente. El dedo meñique izquierdo ejerce presión hacia abajo para sujetar la baraja junto a los otros dedos (como en el empalme a dos manos), lo que provocará que la carta se levante y permanezca sobre el dedo anular se desplazará hacia el interior de la palma de la mano derecha, donde quedará perfectamente empalmada (foto 10, vista por debajo).

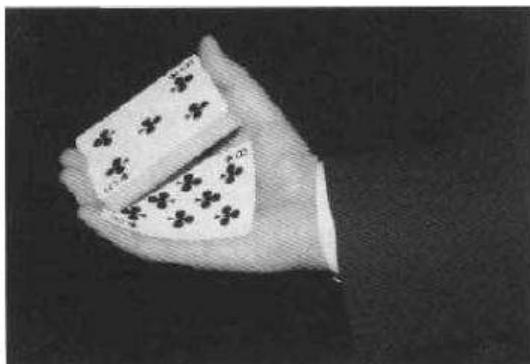


Foto 10

Al principio tendrás serias dificultades para conseguir que la carta se levante, persevera y lo lograrás.

El defecto habitual es que por una presión excesiva y un movimiento demasiado amplio del dedo meñique la carta no se coloca de forma correcta en el empalme. Lo más probable es que sobresalga parte de ella por el canto de la mano, lugar oculto desde tu ángulo de visión, pero visible para los espectadores. Asegúrate de que esto no ocurra.

Cuando no se domina el empalme a una mano, se tiende a mover los dedos demasiado, procura evitarlo. De todas formas es conveniente que la atención no esté dirigida a tus manos en ese momento. El hecho de sujetar la baraja con una sola mano ayuda a gesticular con la otra y dirigir la mirada de los espectadores a otra parte. Además, los espectadores no sospecharán que con una sola mano puedes hacer "trampas".

Cómo estar con una carta empalmada

He aquí algunas de las principales preguntas con las que se encuentra el mago después de empalmar una carta: ¿Qué hago con la mano? ¿Qué mano muevo primero? ¿Dónde la pongo? ¿Cuánto tiempo debo tenerla empalmada?

Estas preguntas deberían responderse individualmente en cada juego que se realice. Según qué rutina y qué momento será conveniente actuar de una manera en particular, variará si actúas de pie o sentado, rodeado o no. No obstante existen unas cuantas reglas que son comunes a todas la situaciones y que te pueden valer con carácter general.

Comencemos: ¿Qué mano debemos mover antes, la que tiene la baraja o la que se lleva la carta empalmada? Es un hecho comprobado que cuando dos objetos se ponen en movimiento a igual velocidad la vista seguirá prioritariamente a aquel que empieza a moverse antes; si no van a igual velocidad la mirada de los espectadores se dirigirá al más veloz (Arturo de Ascanio denomina a este principio como "Ley del movimiento prioritario"). También se produce otra circunstancia, cuando los espectadores enfocan un objeto o un movimiento, toda la acción que ocurra a su alrededor y que no llame su atención quedará invisible, en zona de penumbra, por lo tanto no será vista a pesar de estar dentro de su campo visual (a este principio le llama "El efecto tubo").

Con estos dos principios, aplicables a toda la magia, ya tenemos las claves para empezar a decidir. Deberá moverse antes la mano que no lleva la carta empalmada y deberá desplazarse un poquitín más rápida, de esta forma, si alguien nos mira las manos tenderá a mirar "al otro sitio", donde no hay trampa. Para que todo resulte natural, la mano con la baraja puede, por ejemplo, señalar a un espectador o a un objeto y la mano con la carta empalmada cae relajada a un situación de descanso.

Bien, vamos avanzando en nuestro conocimiento de la teoría de la magia; es fundamental para comprender el porqué de los gestos, así tú mismo los irás adaptando en cada momento.

En ocasiones, debemos conservar durante un largo espacio de tiempo una carta empalmada, por ejemplo, mientras el espectador concluye una mezcla. Aquí prima la naturalidad, palabra que constantemente escucharás. Naturalidad que varía de una persona a otra y que cada uno debe encontrar la suya propia. Hay algunas posturas que comúnmente se adoptan en una actitud de espera, veamos algunas (nos referimos siempre a la mano con la carta empalmada):

1.- La mano coge la baraja, el estuche u otro objeto cualquiera. Así cubrimos el empalme.

2.- Estando de pie, el mago coge el brazo o el hombro del espectador La razón de cogerle suele ser el decirle: "*ponte más cerca...*"

3.- La mano se lleva a la cadera en una actitud de espera.

4.- Te apoyas en el canto lateral de una mesa o en el respaldo de una silla, en actitud de descanso, con la mirada atenta a lo que los espectadores hacen.

5.- Hay otras posturas cuando se está de pie: brazos cruzados, mano relajada al lado del cuerpo, la mano se acaricia la barbilla en un gesto dubitativo, etc.

6.- Si estás sentado: puedes apoyar la mano en un muslo, recordando a como se coloca cuando se monta a caballo. Si estás sentado detrás de una mesa muy baja, deja caer las manos entre las piernas, relajadas y casi entrelazadas, el cuerpo inclinado hacia adelante.

7.- Puedes hacer una mezcla hindú con una carta empalmada...

Te he comentado estas posturas, pero tú debes estudiarte y ver en qué postura te colocas habitualmente y cómo puedes adaptarla para tener una carta empalmada sin que resulte extraña a tu personalidad.

Así mismo, para que no resulte tan larga la espera, hay una serie de gestos que se hacen con la mano que lleva la carta empalmada en busca de una mayor naturalidad, y que pueden ser, como dice textualmente Ascanio: "Son pequeños gestos aéreos. La mano gesticula en el aire acompañando alguna frase, como: *"Recuerda su carta, ¿verdad?"*, es importante dar cierta movilidad a la mano misma, cambiando la posición de los dedos, alterando para ello la presa sobre la carta (cambia la presión del meñique por la del medio o índice), de acuerdo con el gesto global." Hay otros gestos que pueden adoptarse: acción mimética de barajar, subirse las mangas, arreglarse la corbata... Usa tu imaginación y encontrarás otras muchas posturas.

Ala naturalidad que se le da a la mano cuando lleva una carta empalmada, haciendo gestos normales, tomando objetos, etc. se le conoce con el nombre de "Soltura despistante".

Cómo depositar la carta empalmada sobre la baraja

Tan importante como adquirir la técnica del empalme es saber cómo se devuelve la carta a la baraja. El qué hacer para que resulte natural no se te ocurre a primera vista. Y es algo que a menudo se descuida.

1.- **Con la baraja sobre la mesa:** Una de las formas más sencillas, pero no por ello peor, consiste en que te dejan la baraja sobre la mesa. Tú vas a recogerla con la mano que tiene la carta empalmada, la pones plana sobre la baraja (dejando caer la carta empalmada) y la arrastras hasta el borde de la mesa, donde se termina de recoger con el pulgar por debajo.

Otro sistema: con la baraja en la mesa has hecho una extensión en cinta. Al cerrar la extensión se deposita la carta empalmada. Puedes hacerlo de dos formas diferentes: si la extensión ha sido de derecha a izquierda, cierra la extensión de izquierda a derecha con la mano derecha (dejando caer la carta); si la extensión la has hecho de izquierda a derecha será la mano izquierda la que efectúa la recogida {de izquierda a derecha), pero la mano derecha con la carta empalmada se sitúa encima del extremo derecho, actuando como tope y dejando caer la carta empalmada.

2.- Con la baraja en la mano: Queda feo, sospechoso y poco artístico situar la palma de la mano encima de la baraja cuando la tienes en las manos. Hay que procurar que sea la carta la que vaya hacia la baraja y no la palma de la mano. Entonces hay que actuar así: la baraja la tienes en la mano izquierda. La mano derecha con la carta empalmada toma el mazo en la posición básica. La mano izquierda gesticula unos instantes y, luego, va a recoger la baraja. Es en ese instante cuando se produce el depósito de la carta empalmada. Para ello, el dedo mayor de la mano izquierda, cuando va a tomar la baraja, se coloca en el lado largo derecho de la carta empalmada y, en una acción continuada, coge conjuntamente la carta y la baraja (igualándolas en ese instante). Ayuda a la acción y a la ocultación el hecho de llevar la baraja casi perpendicular al suelo.

Una variante del movimiento que acabamos de describir y que posibilita una mayor cobertura del depósito, es en el instante de volver la baraja cara arriba. La técnica es exactamente igual a la anterior, pero la vuelta de la baraja con la mano izquierda pivotando en el eje formado por el mayor y pulgar derechos proporcionan una mayor ocultación a la acción de arrastre del dedo mayor izquierdo. Después de volver la baraja se puede abrir en abanico para justificar la vuelta.

Empalme en la mano derecha de varias cartas de encima

Con el dedo meñique izquierdo

Se han ideado multitud de métodos para realizar el empalme de varias cartas de encima. Según Dai Vernon el primer método (con el meñique izquierdo) que describe S.W. Erdnase en su libro "The Expert at the Card Table" no puede ser mejorado. Yo estoy de acuerdo en que es uno de los mejores, siendo el procedimiento que prefiero y es el que a continuación te describo, tal como yo lo realizo:

Lo primero que tienes que hacer es obtener una separación debajo de las cartas que vas a empalmar con el meñique izquierdo, esta separación la puedes conseguir de muy diversas maneras, como ya sabes: contando las cartas al extenderlas o por levantamiento del pulgar derecho... Yo considero que si sabes contar las cartas con el dedo meñique izquierdo es el método ideal (se cuentan igual que con el dedo pulgar izquierdo, pero en la esquina opuesta, lógicamente), aunque esta técnica es difícilísima.

Toma la baraja en la mano derecha, el pulgar derecho mantiene la separación. Observa las fotos 11 y 12.

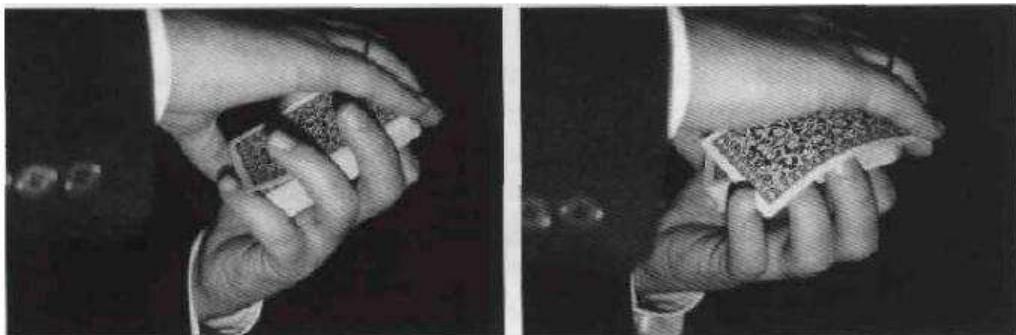


Foto 11

Foto 12

Anah'za la posición inicial (foto 11) que adopta la mano izquierda, en particular el meñique izquierdo, está dentro de la separación, la uña sobresale por completo hacia tu cuerpo y por el lado corto, el índice izquierdo está replegado debajo de la baraja con la uña en contacto con la carta inferior. La mano derecha sostiene la baraja en la posición básica (índice al lado de los dedos mayores, en el lado corto superior).

La foto 12 te muestra cómo se llevan las cartas al empalme. El dedo meñique izquierdo se extiende hacia la derecha y adelante llevándose consigo las cartas que están por encima de la separación, éstas pivotarán en el dedo meñique derecho y se desplazarán en ángulo, combándose, hacia el interior de la mano derecha. El dedo anular izquierdo (y si se quiere también el mayor) terminan de colocar las cartas en el empalme presionando las cartas, desplazadas hacia arriba.

Todos los detalles descritos para el empalme de una carta, valen aquí.

Nota: el desplazamiento también se consigue poniendo en la fase inicial el dedo meñique fuera de la separación, apoyado en el lado corto inferior a la altura del ángulo derecho, así nos lo describe Erdnase, pero yo encuentro más cómodo hacer lo que te he explicado.

Juegos

CARTA AL NÚMERO, EN EL BOLSILLO

Tal vez sea éste el juego ideal para perder el miedo al empalme. No es un efecto de viaje de cartas, por lo tanto, es impensable para los espectadores que lleves la carta escondida en la mano. Además, el instante en el que se realiza el empalme está totalmente cubierto. Lo puedes hacer aunque no domines la técnica a la perfección. Es un juego clásico y aún se sigue recordando porque es bueno.

EFFECTO: El mago entrega una baraja a un espectador para que la mezcle. El espectador debe pensar un número no muy alto, entre cinco y veinte. Debe mirar la carta que ocupa el lugar que corresponde al número pensado y dejarla en el mismo sitio. Estas operaciones se hacen con el mago vuelto de espaldas. Posteriormente,

el mago toma la baraja y sirviéndose únicamente del sentido del tacto, coge una carta y la guarda en el bolsillo. Finalmente, se comprueba que la carta que el mago ha guardado en el bolsillo es la carta del espectador.

Método 1: Sigue la primera parte como se explica en el efecto: el espectador ha pensado un número y ha mirado la carta que corresponde a dicho número. Te vuelves cara al público y recoges la baraja. Diciendo que te servirás solamente del tacto lleva las cartas a la espalda y, una vez allí, toma la carta inferior y la pasas encima, luego, toma la nueva carta inferior y la guardas ostensiblemente en el bolsillo, no enseñas la cara de la carta. Di que piensas que esa debe ser la carta del espectador.

Saca la baraja a la vista del público y pregunta cuál es el número pensado, supongamos que dicen el siete. Reparte una a una seis cartas sobre la mesa, la séptima la dejas separada de las otras diciendo: *"Ésta es la séptima carta, pero si yo he cogido la carta correcta, ésta no puede ser tu carta"*. Pregunta el nombre de la carta y ruégale que le dé la vuelta. Cuando el espectador vaya a volver la carta, y no antes, empalma la carta superior de la baraja con la mano derecha (es la elegida), lleva la mano al bolsillo y simula sacarla de allí, diciendo: *"Ya te dije que no era, que la tuya me la guardé en el bolsillo"*.

Con la fortísima desviación de la atención ("misdirection") que se produce cuando el espectador va a volver la carta que hay en la mesa, no tendrás ningún problema para realizar el empalme, hay tiempo de sobra, hasta podrías coger la carta de cualquier manera, casi sin taparla.

Método 2: El método de elección de la carta por el espectador es igual al anterior. En este caso no llevas las cartas a tu espalda. Saca una carta de debajo o de en medio, pero que los espectadores no sepan de dónde ha salido dicha carta. La carta la guardas en el bolsillo. Una vez allí dentro la empalmas y sacas la mano como si nada llevara, tomas la baraja y descargas la carta empalmada sobre la baraja. El resto del juego sigue igual que en el método primero. La ventaja que tiene este procedimiento respecto al anterior es que no te queda una carta en el bolsillo y parece más directo. Claro, que es un poquito más difícil. Elige el que te vaya mejor. En tus comienzos, para perder el miedo al empalme es preferible el primer método. Más adelante, el segundo.

LA CARTA SOBRE LA SILLA

EFFECTO: Un espectador elige una carta y se pierde por la baraja. El mago pregunta el nombre de la carta y cuando se lo indican, dice: "*¡Imposible, esa carta no está en la baraja!*" Se extienden las cartas sobre la mesa en una cinta, figuras hacia arriba, se busca... y dices: "*No la busquéis más hace rato que estoy sentado sobre ella*". Te pones de pie enseñando las manos vacías, levantas la silla (teatralmente) y la inclinas dejando caer la carta elegida sobre la mesa.

Este juego es uno de los clásicos. Simple de concepto y divertido. No tiene problemas si sabes hacer el empalme.

TÉCNICAS: Control y empalme.

MÉTODO: Al sentarte a la mesa te quedas un poco alejado de ella. Da a elegir una carta y al devolverla la controlas encima. Empalma la carta y deja la baraja sobre la mesa. Con la mano llevando la carta empalmada la metes entre las piernas, aceras la silla hacia la mesa y dejas la carta empalmada en el asiento. Luego continúa mezclando la baraja, tú y el espectador. Finge que no puedes encontrar la carta y pregunta su nombre. Termina como se explica en el "efecto".

El efecto gana si ha pasado un ratito desde que acercaste la silla. Al ser un movimiento natural los espectadores no lo registrarán en su memoria y no comprenderán cómo la carta fue a parar allí.

LA CARTA A TRAVÉS DE LA MESA

baraja, la mezcla y la coloca en el centro de la mesa. El mago muestra las manos vacías, lleva una de ellas debajo de la mesa, con la otra le da un golpe a la baraja. Y dice que la carta del espectador ha atravesado la mesa. Efectivamente, extrae una carta de debajo de la mesa que resulta ser la carta elegida.

TÉCNICAS: Control de una carta y empalme.

MÉTODO: Exactamente el mismo que el juego anterior. Descarga la carta en la silla, mientras la acercas y el espectador baraja las cartas. Luego enseñas tus manos vacías. No recojas la carta de entre las piernas al llevar la mano debajo de la mesa. Mete el brazo lo suficiente para que puedas pegarlo contra el canto de la mesa. Una vez allí, mientras la otra mano golpea el dorso de la baraja, puedes desplazar el antebrazo (sin mover el brazo) hacia la silla y recoger la carta.

Como ves, el paso previo de dejar las cartas en la silla es muy práctico, te permite cambiar el objetivo final, así con una técnica podrás realizar distintos efectos: puedes descargar los cuatro ases en la silla, dar la baraja a mezclar, poco antes de que te la devuelvan recuperarlos y devolverlos a la baraja para continuar el juego que pensabas hacer con ellos; puedes simular sacar la carta de dentro del zapato; puedes recoger la carta y sacarla del bolsillo del espectador, etc.

LA CARTA A TRAVÉS DEL PAÑUELO

Interesante y clásico efecto, muy popular hace años y que últimamente, no sé por qué, se ve presentar pocas veces. Sirve para salón y escenario.

EFFECTO: Se elige una carta y se pierde. Se muestra que no ha quedado encima ni debajo. Se envuelve la baraja en un pañuelo. Tomando el pañuelo por sus puntas se sacude un poco y la carta elegida sale de la baraja atravesando, lentamente, la tela del pañuelo,

TÉCNICAS: Control de una carta, doble volteo, el empalme a una mano.

MÉTODO: Hay muchas maneras de llevar a cabo este juego, con empalme y sin empalme. Yo prefiero hacerlo con el empalme a

una mano, porque me parece la mejor, además, se realiza estando la mano cubierta por el pañuelo, por lo que resulta un buen juego para practicarlo.

Saca un pañuelo y lo dejas sobre la mesa. Da a elegir una carta y la controlas encima. Haz un doble volteo para enseñar que la carta elegida no está encima y después enseña que tampoco está debajo. Deja la baraja sobre la mesa, toma el pañuelo, lo abres y la mano izquierda lo coge por uno de los lados, el pañuelo cae vertical. Toma la baraja en la mano derecha, en la posición de hacer el empalme de la carta superior con una mano y la llevas al centro del pañuelo, como muestra la foto 13. Observa que el pulgar derecho está en el centro exacto del pañuelo.



Foto 13

El pañuelo se deja caer sobre la baraja y el brazo derecho, tapando la mano. Con esa cobertura, la mano derecha empalma la carta elegida, no tienes que correr, hay tiempo de sobra. La mano izquierda toma la baraja a través del pañuelo y se la lleva hacia la izquierda, tú te giras hacia esa zona mirando con atención al pañuelo. La mano derecha se saca fuera del pañuelo llevándose la carta empalmada (foto 14).



Foto 14

La mano izquierda se lleva hacia la mano derecha y cuando llega el pañuelo a la altura del pulgar derecho, la mano derecha, tapada por el pañuelo, se gira palma arriba y, en un mismo movimiento, la mano izquierda deja el pañuelo y la baraja sobre ella (foto 15).



Foto 15



Foto 16

Toma la baraja y el pañuelo con los dedos izquierdos por sus lados largos, la carta elegida se empuja hacia la izquierda unos centímetros respecto a la baraja. Con la mano derecha envuelve la baraja haciendo un paquete. La foto 16 muestra el primer pliegue, luego haz un segundo pliegue simétrico, con la otra punta del

pañuelo (los dos pliegues tapan por completo la carta elegida, por eso la dejaste desplazada). Después toma el pañuelo por sus extremos, la foto 17 muestra la vista del mago.



Foto 11

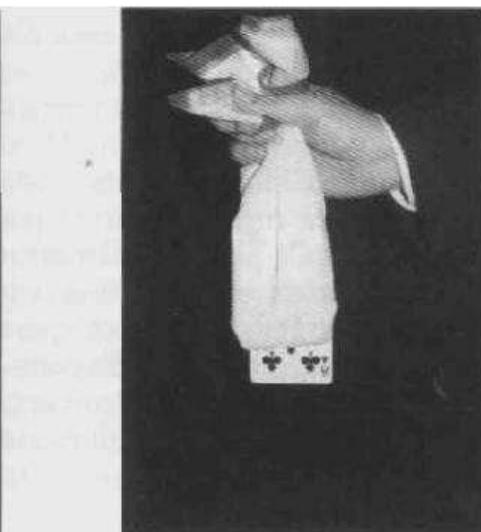


Foto 18

Pide al espectador que le diga a la carta que salga. Tú vas sacudiendo el pañuelo, en cada sacudida, la carta se deslizará poco a poco hacia afuera. Antes de que sea visible por los espectadores, tú la verás. Cuando esté a punto de salir, te detienes y dices: "*Es una carta muy especial, debes pedírselo por favor*". Sigue sacudiendo y la carta irá saliendo (foto 18). Al final, todo puede mostrarse.

Al hacer los pliegues en el pañuelo, ten la precaución de que el carril por el que saldrá la carta esté libre de tela. Si el pliegue está mal hecho, impedirá la salida.

EL MAGO CONTRA EL TAHÚR

Para finalizar este capítulo de los empalmes, te pongo un juego más elaborado. Requiere dominar una serie de técnicas ya estudiadas, pero merece la pena, el impacto que recibe el público es fortísimo. El tema de qué ocurriría si un mago y un tahúr se enfrentasen en una mesa de juegos es clásico dentro de la cartomagia. Siempre levanta el interés del público. Naturalmente, como somos los magos los que hacemos el argumento, arreglamos el final para salir victoriosos y todos tan contentos.

Este magnífico efecto tiene un doble climax inesperado. La idea básica del juego es del Dr. Jacob Daley. Paul Le Paul lo simplificó en su libro con una versión diferente y H. Lorayne hizo la adaptación que a continuación describimos. Ahora bien, como en tantas ocasiones ocurre hay polémica sobre esta última versión. El mago americano F. García escribió un artículo diciendo que a él se le ocurrió antes. En fin, ve tú a saber... De todas formas la idea genial es la de J. Daley.

EFFECTO: El mago cuenta que se apostó con un tahúr 100.000 pesetas a que era capaz de cortar por cuatro cartas iguales de una baraja mezclada. Y procede a ilustrar la historia como si ocurriera ahora: corta por un rey y lo deja en la mesa, igual ocurre con un segundo y tercer reyes. Al cortar para el cuarto rey, falla, ha cortado por un cuatro. El tahúr se dispone a coger el dinero, pero el mago lo detiene diciendo: *"Dije que cortaría por cuatro cartas iguales, no por cuatro reyes..."* El espectador vuelve los tres reyes que estaban en la mesa y resultan ser los restantes cuatros. ¡El mago ha ganando! No contento con eso, el mago hace algo más difícil: enseñando las manos vacías saca los reyes, cada uno de un bolsillo distinto.

TÉCNICAS: Mezcla falsa, triple corte, doble lift y empalme de dos cartas de encima.

MÉTODO: Antes de empezar tienes que hacer la siguiente preparación. Saca los reyes y los cuatros. El rey de picas lo guardas en el bolsillo del pecho; el de diamantes en el bolsillo izquierdo. Las restantes cartas las vas dejando encima de la baraja, boca abajo, así: Pon un rey sobre la baraja, sobre él un cuatro, el otro rey y los tres cuatros restantes.

Contando la historia escrita en el efecto, realiza una falsa mezcla que deje intacto el montaje. Al cuadrar la baraja consigue una separación bajo las dos primeras cartas (son cuatros). Mediante un triple corte bajas esas dos cartas al fondo de la baraja. Realiza un doble volteo para enseñar que has cortado por un rey (no nombres el palo). Lo giras cara abajo sobre la baraja, toma la carta superior y la lanzas cara abajo sobre la mesa diciendo: *"Ya hay uno, éste ha sido fácil"*. Para el público es un rey, pero realmente has lanzando un cuatro.

"Vayamos por el segundo". Haz una separación bajo la carta superior y por triple corte la bajas al fondo de la baraja. Nuevo doble, para enseñar que has cortado por otro rey, gíralo cara abajo y lanza la carta superior sobre la mesa, al lado del primero.

"*El tercero*". Con el pulgar derecho deja escapar las dos cartas inferiores de la baraja, para que el meñique obtenga una separación sobre ellas. Realiza un triple corte para subirlas encima y, luego, un doble volteo para enseñar un nuevo rey. Las vuelves cara abajo y lanzas la carta superior al lado de las otras dos.

"*Y el cuarto...*" Consigue una separación con el meñique izquierdo sobre la carta inferior. Haces un triple corte para subirla encima. Y, ahora, la vuelves cara arriba sobre la baraja imitando las mismas acciones que si realizaras un doble volteo. Esta carta la has vuelto sin mirar a la baraja. Cuando la miras te sorprendes y dices: "*Cuando el tahúr vio que había fallado se apresuró a coger el dinero, pero le paré diciendo que yo dije que iba a cortar por cuatro cartas ¿guales y eso he hecho*". Lanza el cuatro cara arriba sobre la mesa. Mientras charlas, consigue una separación con el meñique izquierdo en preparación de hacer el empalme en la mano derecha de las dos cartas superiores. Pide al espectador que vuelva los reyes. Cuando lo haga, es el momento en que debes realizar el empalme. Quédate con la baraja sujetada en la mano derecha, eso disimula las cartas empalmadas. El espectador verá con sorpresa que todas las cartas son cuatros.

Continúa diciendo: "*El mago, no contento con eso, hizo algo más increíble y que el tahúr aún no puede comprender. Chasqueó los dedos y sacó un rey de este bolsillo...*" Toma la baraja con la mano izquierda, lleva la mano derecha al bolsillo del pantalón, deja uno de los dos reyes allí y extrae el segundo fuera del bolsillo; lánzalo cara arriba sobre la mesa. Siguiendo la charla: "...*Enseñó las manos vacías y sacó otro rey de otro bolsillo...*" Cambia la baraja de mano, enseña la mano izquierda vacía y extrae el rey del bolsillo izquierdo. "*Volvió a enseñar las manos vacías y extrajo otro rey de este bolsillo, no, del de atrás...*" Cambia la baraja de mano, lleva la mano derecha al bolsillo del pantalón, empalma la carta que hay allí y la llevas inmediatamente al bolsillo trasero del pantalón (o al bolsillo lateral de la chaqueta) y finges extraerlo de allí. Deja la baraja sobre la mesa, enseña las dos manos vacías y triunfalmente extraes el último rey que tienes en el bolsillo del pecho. Fin.

Observa que el último rey lo podrías extraer del interior de la cartera, si lo hubieras puesto allí.

No te asuste el hecho de que un rey se ve dos veces, los espectadores nunca se dan cuenta de ello, tú nunca los nombras cuando los enseñas. Tampoco te detienes demasiado rato en cada rey, así no

pueden retener en la memoria los reyes que van saliendo. Por otra parte, al espectador no se le puede ocurrir que si estás haciendo aparecer reyes, vayas a enseñar uno dos veces.

El efecto puede ganar mucho si en un juego anterior en el que se usen los reyes los das a firmar. En un descanso, haces la preparación secreta con los reyes firmados (o bien en un juego en el que te tengas que volver de espaldas al público con cualquier pretexto). Luego, haces el juego normalmente. Cuando los espectadores lo rememoren, olvidarán que los reyes estaban firmados mucho antes y lo contarán como que han firmado los reyes y estos han viajado a bolsillos distintos, enseñando el mago, cada vez, las manos vacías.

Segunda parte:

Técnicas avanzadas

|

essios

Un poco de teoría

En la segunda parte vamos a estudiar una serie de técnicas avanzadas de cartomagia y los juegos empiezan a ser más difíciles de ejecutar. Para comprender bien el porqué de las cosas es conveniente que vayas conociendo algo de teoría que puedas aplicar con carácter general ante cada nuevo problema que se te presente.

No voy a darte nombres raros para que los aprendas, ni nada de eso, son principios tomados de la experiencia. La mayor parte de ellos son lógicos y de sentido común, pero cuando nadie te los explica se tarda bastantes años en aprenderlos (y lo peor, te llevas muchos "palos" hasta conseguirlo).

Decíamos en el capítulo primero que uno de los factores más importantes dentro de todo acto mágico es la capacidad que tenemos de "Esconder el secreto". Para conseguir este objetivo contamos con un arma poderosísima:

La misdirection

La misdirection consiste en la capacidad de controlar la atención de los espectadores para dirigirla hacia el lugar que nos interesa, apartándola del punto peligroso donde podríamos ser pillados en una trampa.

Se emplea la palabra inglesa, porque no existe una traducción al español que represente todo lo que este vocablo significa. Se han hecho algunos intentos de traducción como: diversión (en el sentido de desviar), distracción, control de la atención, etc. Pero la terminología inglesa ha calado hondo y ya es de uso general, así que la usaremos nosotros también.

Fundamentalmente existen dos tipos de misdirection:

1.-La misdirection física

Consiste en que por medios físicos logramos que el espectador concentre su atención en un lugar determinado. Un ejemplo simple nos ayudará a entendernos: si estás charlando con un amigo y de repente te callas y miras fijamente hacia arriba, al techo, tu amigo levantará la vista lleno de curiosidad e incluso te preguntará qué miras. Has conseguido llevar su atención a un lugar determinado y le has forzado una pregunta. Esto es un ejemplo en plan bestia de la misdirection, pero creo que se entiende lo suficiente.

Lógicamente, en la magia hay que hacerlo un poco disimulado, porque si con la baraja en la mano enseñas al público el as de copas, miras fijamente al techo y cuando bajas la mirada ya no es el as de copas, todo el mundo pensará que has mirado al techo, dirigiendo la atención hacia allí, para cambiar la carta. Has desviado la atención de los espectadores de una manera ilógica y todo el mundo se dará cuenta de ello. La misdirection, para que funcione como medio de engaño, tiene que estar perfectamente estudiada y planeada al milímetro para que el espectador no sea consciente de que tú intentas apartarle la vista de un lugar determinado.

¿Cómo funciona ese mecanismo visual? ¿Cómo conseguir que el espectador realmente aparte la vista en el momento de la trampa? Primero deberías comprender cómo actúa la mirada del mago sobre los espectadores:

Cuando el mago mira a un objeto o persona, los espectadores miran a ese lugar. Por consiguiente, si te miras las manos los espectadores concentrarán su atención en ellas; si pones una carta en la mesa y la miras, los espectadores mirarán la carta; si miras a un espectador de tu derecha, también será mirado por los espectadores.

Cuando quieras que un espectador te mire a los ojos (apartando la atención de tus manos), mírale tú a sus ojos, él irresistiblemente levantará la vista para devolverte la mirada. Esto funciona igual para un auditorio: si miras al público en general, éste te mirará a la cara.

El gran poder que tiene la mirada debe ser potenciado haciendo un uso continuado de él. En tus actuaciones debes alternarla mirando a los espectadores, a tus manos y a los objetos de una forma natural. Con ello consigues dos cosas: la primera y principal es que mejoras notablemente tu capacidad de comunicación; la segunda es que acostumbras al público a seguir tu mirada y no le resultará extraño un cambio, como ocurría en el ejemplo del techo. Te digo esto porque en los magos aficionados es normal ver al típico individuo que mete la cabeza en las cartas y no la levanta más que en contadas ocasiones. Sólo debes centrar la mirada en tus manos cuando la situación lo requiera: si vas a coger la baraja de la mano de un espectador es lógico mirarla para tomarla; pero luego, en la mezcla, puedes mirar al espectador charlando con él, como experto no necesitas seguir con la vista pegada a tus manos. Recuerda el corte falso "mano-mesa (ilusorio)", el paquete se saca de debajo, si antes de sacarlo miras a los espectadores, ellos te miran a ti; cuando ya ha pasado el momento peligroso concentras la mirada en el paquete al dejarlo en la mesa, que es cuando los espectadores también mirarán, y todo se verá normal.

Este uso de la mirada para esconder las acciones con trampa deberías acostumbrarte a emplearlo en todas tus maniobras secretas, aunque en sí mismas resistan una observación atenta de los espectadores, porque la cobertura adicional que se consigue te dará una tranquilidad enorme ante un posible fallo de la técnica.

Una misdirection mucho más fuerte se consigue con la intervención de otros espectadores o ayudantes. Cuando pides a un espectador que se levante y vaya a tu lado, todos lo mirarán. También cuando hace algo que tú le has ordenado, como cortar la baraja, volver una carta, enseñarla a los demás... Hay una multitud de acciones que desvían la atención y las puedes usar en tu provecho, por ejemplo para volver una carta del revés, etc.

2.- La misdirection psicológica

Se trata de una distracción mental que trae como consecuencia

una distracción completa, física y psíquica. No todas las trampas requieren el mismo grado de distracción de la atención, aunque los espectadores no aparten la vista de tus manos, en muchos casos es suficiente con que tengan que reflexionar unos instantes para darte una respuesta. Es un hecho comprobado que el cerebro de las personas no puede concentrarse simultáneamente en dos pensamientos; el pensamiento que ha dejado de ser prioritario pasa a una zona de penumbra y si no sucede nada raro, lo que ocurría en esa zona de penumbra no será visto. Ahora bien, el público creerá que en ningún momento ha perdido de vista tus manos, y es verdad, ha mirado pero no ha visto nada al estar pensado en otra cosa. A lo largo de la obra hay varios ejemplos de este tipo de misdirection, tomemos el empalme: quieras empalmar la carta en sup-1, si el espectador no aparta la mirada de tus manos podría ver la carta de encima levantándose hacia el interior de la mano, entonces le haces una pregunta cualquiera que le obligue a reflexionar unos segundos como: "*¿Recuerdas tu carta?*", "*¿Tu carta es roja?*", "*Barajaste las cartas*", etc. Por un instante tiene que concentrarse en la pregunta y la respuesta, relajando la atención visual. En ese preciso momento debes empalmar la carta, aunque pudiera ver la carta levantarse no la verá (recuerda que el gesto debe parecer normal, para su subconsciente estás cuadrando las cartas, si fuera una maniobra extraña sí le llamaría la atención).

Un segundo tipo de misdirection psicológica consiste en hacer creer al espectador que te ha pillado la trampa, pero es mentira, la trampa va por otra parte. Luego, cuando los espectadores comprueban que se han equivocado, quedan mucho más confundidos y les es imposible reconstruir la verdadera solución del efecto. Esta es la más sutil de todas las misdirection y requiere un gran dominio de la situación. Un ejemplo simple podría ser el siguiente: haz un doble volteo con las dos cartas superiores, girándolas cara arriba y enseñando la cara de la carta. Nuevo doble volteo para que queden cara abajo. Toma, cara abajo, la carta sup-1 y la introduces claramente en el centro de la baraja, haz el gesto de cuadrar completamente pero no la cuadres del todo. Di: "*La carta está totalmente perdida por el centro*". Deja incidentalmente que los espectadores observen que no está totalmente perdida, ellos creerán que ahí está la trampa, que la has dejado así para controlarla y ya no pensarán que pudiste tomar dos cartas en el doble volteo (si es que lo hiciste bien). Después, si nadie te lo ha hecho notar, como dándote cuenta de que no está totalmente cuadrada le pides al espectador que la termine de hundir. En ese instante el espectador estará seguro que la carta

está perdida y se preguntará cómo la puedes encontrar. Apoya el índice sobre el dorso de la carta sup-1, en un gesto mágico, la levantas y parecerá que la carta ha subido atravesando la baraja.

Este ejemplo que te he puesto es muy sencillo, cuando dominas esta técnica la puedes complicar y elaborar mucho más, en magia con monedas se emplea en varios de los pases clásicos.

Te habrás dado cuenta de que no sólo mejora el impacto mágico, parece más imposible, sino que además ayuda a hacer distraída la presentación, el público participa y hay más diversión. Pero debes tener cuidado en no pasarte y ridiculizar a los espectadores, tarde o temprano se vengarán de ti e intentarán estropearte los juegos.

La pequeña ilusión de perder la carta por el centro y que suba arriba, me trae a la memoria otro de los principios más importantes para conseguir la impresión de magia:

Recalcar la situación inicial

Si los espectadores no tenían claro cómo eran las condiciones anteriores al efecto mágico, cuando ocurra el desenlace no podrán apreciar dónde está la magia. En el ejemplo anterior de la carta que sube, si al principio no vieron con claridad la carta, o no han visto bien que se pierde por el medio, no creerán que la carta ha subido, sino que ya estaba allí. Debes recalcar que recuerden la carta cuando la gires cara arriba; luego, cuando la vuelvas cara abajo no le des mucha importancia, eso es una acción innecesaria que no se debe recordar; al introducirla en el centro lo recalcas también. El añadido de no perder completamente la carta consigue que en la mente de los espectadores se grabe bien claro que está en el centro, y que tienes que hacer algo antes de perderla, desvía también el pensamiento de que podría ser una carta indiferente. Cuando ya has conseguido que el espectador esté firmemente convencido de que la carta que ha visto está realmente en el centro es cuando debes volver la carta sup-1, entonces quedará muy impresionado.

Hay muchos magos que cuentan chistes o anécdotas curiosas en medio del juego. Esto no está ni bien ni mal, depende de la gracia que se tenga. Pero lo que sí es un atentado contra la magia es contar un chiste cuando ya está todo a punto para revelar el efecto. Después de las risas los espectadores relajan la atención y son conscientes de que en ese instante tú has podido hacer alguna trampa, con la guasa, y se pierde todo el impacto. Los chistes debes meterlos en momentos que no interfieran en la marcha del efecto mágico, hay muchos momentos para hacerlo y con estudio los encontrarás.

Bueno, de momento ya está bien. Pasemos a la parte técnica.

CAPÍTULO 9

Fantasías con las cartas «fiorituras»

Entramos a estudiar una serie de técnicas cuyo objetivo principal es demostrar la maestría que poseemos con las cartas mediante adornos estéticos y visuales. Desde la perspectiva de los espectadores son simples manifestaciones de habilidad, pero a ti te servirán, también, como vehículos para realizar ciertas trampas.

Dentro del ilusionismo moderno existen dos escuelas contrapuestas respecto a si un mago debe o no mostrar un exceso de habilidad, al estilo de los malabaristas.

Los partidarios de que no hay que demostrar agilidad manual opinan lo siguiente: el mago debe fingir que no sabe manipular las cartas (algunos piensan, incluso, que debe parecer torpe), debe crear la ilusión de que los prodigios ocurren solos, sin intervención de la habilidad; creen que así queda reforzada la impresión de auténtica magia. Los partidarios de esta tendencia afirman que si el mago hace gala de una gran habilidad los espectadores achacarán los prodigios que presencian a esa capacidad manipuladora. En conclusión: hay que desterrar ese tipo de demostraciones.

Por el contrario, la otra escuela defiende que los espectadores atribuirán el efecto mágico a la gran habilidad que tiene el mago, la demuestre o no. Por consiguiente, si adorna sus sesiones con manejos vistosos, la actuación queda más elegante y profesional.

Tal vez sea complicado saber quién tiene razón y quién no. Probablemente ambas tendencias están en lo cierto. Mi opinión es que las fiorituras realzan la sesión, con la condición de no abusar, de no pasarse. Es mejor procurar que estén justificadas, por ejemplo, si

pides que devuelvan una carta elegida, está justificado abrir un abanico para que el espectador la inserte donde quiera. Lo que no me parece lógico es hacerlas sin ton ni son, en medio de los juegos, como si fuera un tic nervioso (defecto que era muy común en España por los años cincuenta). De todas formas, no pueden darse reglas fijas e inmutables, dependerá de la personalidad, del gusto del que actúa y de la moda de cada época. No olvides nunca que cuando el Arte se llena de normas, desaparece el "Arte-Creación" y se convierte en "Arte-Oficio".

La mezcla en cascada

Esta mezcla es similar a la mezcla a la americana, la diferencia principal es que se realiza en el aire, sin el apoyo de una mesa y que se termina con un gracioso efecto que le da nombre, porque las cartas caen, alternativamente, una encima de otra en forma de cascada.

Toma la baraja como muestra la foto 1. El pulgar puede soltar cartas si lo dejas resbalar hacia atrás {al igual que en la mezcla por hojeo). Los dedos mayores de la mano izquierda se apoyan en la cara de la carta inf-1, sirviendo de tope e impidiendo que las cartas se caigan al suelo.

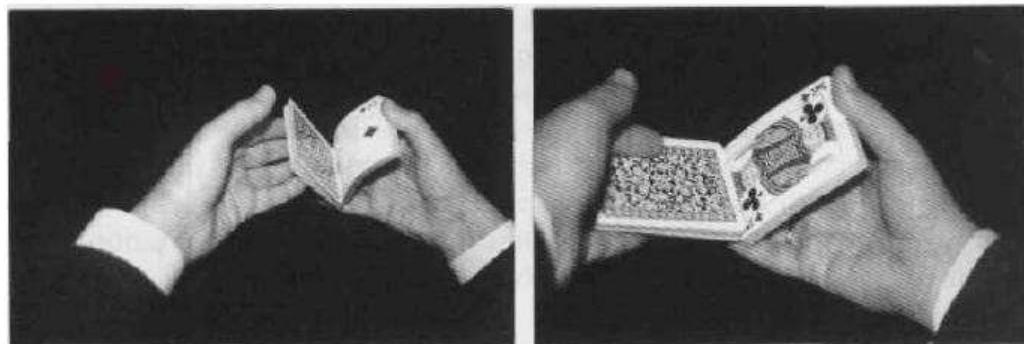


Foto 1

Foto 2

Cuando el pulgar derecho ha soltado la mitad de la baraja, se hace evolucionar dicha mitad, dando media vuelta de campana. Para ello, el índice izquierdo se coloca sobre el lomo del paquete (foto 2), los dedos mayores de la mano derecha (desplazándose hacia arriba) lo levantan y el pulgar izquierdo viene a sujetarlo por el lado corto superior (foto 3). Los dos paquetes quedan enfrentados.



Foto 3

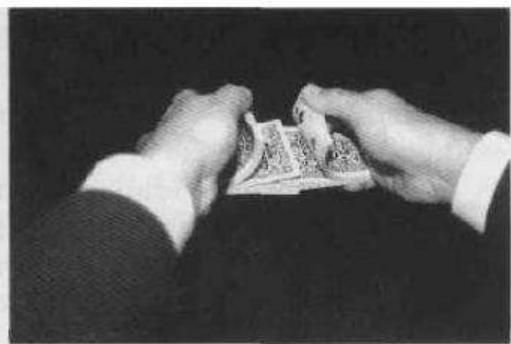


Foto 4

Ahora, los pulgares hojean sus respectivos paquetes y dejan escapar las cartas una a una (más o menos), imbricándolas por sus extremos (foto 4). Las cartas no se caen porque quedan sostenidas por las falanges de los dedos mayores y pinzadas por el índice.

Terminado el hojeo, apoya los pulgares sobre la juntura de las cartas imbricadas (foto 5). Coloca los índices al lado de los dedos mayores y, acercando las manos y ejerciendo presión con los demás dedos, las cartas se arquean con la convexidad en lo alto (las cartas tienden a desimbricarse y lo impide la posición y presión de los pulgares). Regulando la presión y el grado de curvatura dado a las cartas, éstas saldrán disparadas hacia abajo, dando lugar a su caída, una a una, sobre los grandes dedos, produciendo el elegante y visto-so efecto de la cascada (foto 6).



Foto 5

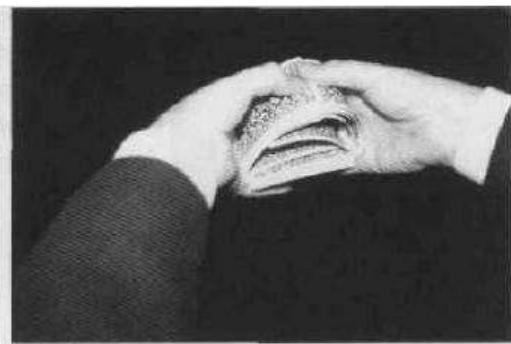


Foto 6

El resultado óptimo se consigue con una imbricación de las cartas lo más uniforme posible.

La mezcla a una mano

Esta mezcla es muy vistosa, pero muy difícil de realizar. Su estudio, salvo que seas manco, no es necesario; a cambio te reportará una buena elasticidad para los dedos. Al principio tendrás la impresión de que tienes una mano muy pequeña, que **los** dedos no te llegan, pero a base de entrenamiento lo conseguirás.

Coge el paquete en la punta de los dedos de la mano izquierda (foto 7), el índice, mayor y anular están en un lado; la yema del dedo pulgar está a unos 2,5 cm de distancia de la esquina superior izquierda, en el otro lado; el dedo meñique está en medio del lado corto inferior. El índice abre la baraja como un libro y se introduce entre los dos paquetes (foto 8).

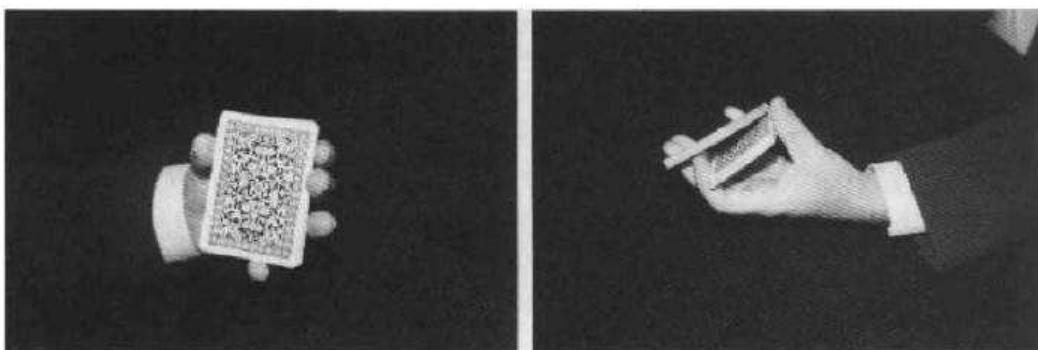


Foto 7

Foto 8

El paquete inferior se sujetá entre el índice y el pulgar, mientras los tres últimos dedos se abren con precaución deslizando, casi en equilibrio, el paquete superior hacia la derecha (foto 9). Los dedos continúan llevándose el paquete superior hasta que sobrepasa el dedo índice y dicho dedo queda colocado en medio de los dos paquetes (foto 10).

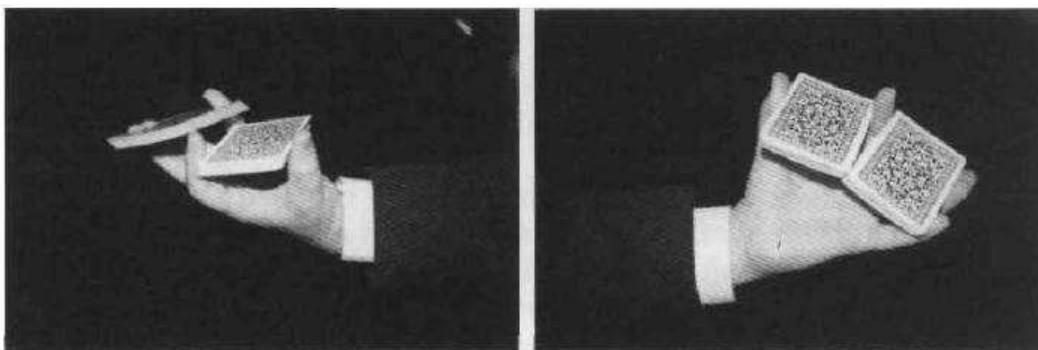


Foto 9

Foto 10,

Abanicos de cartas con una mano

Se pueden hacer indistintamente con la mano derecha o con la izquierda. Lo describiré para la mano derecha.

Observa la foto 14. Se coge la baraja por su lado corto superior, con el pulgar encima y alargado paralelamente al canto corto, los otros dedos están debajo y replegados. Los dedos largos, en un movimiento conjunto de despliegue, extienden por debajo las cartas, de izquierda a derecha, foto 15 (vista por debajo). El movimiento de los dedos va acompañado de otro de la mano, que describe un arco de círculo en la misma dirección en que los dedos extienden las cartas.

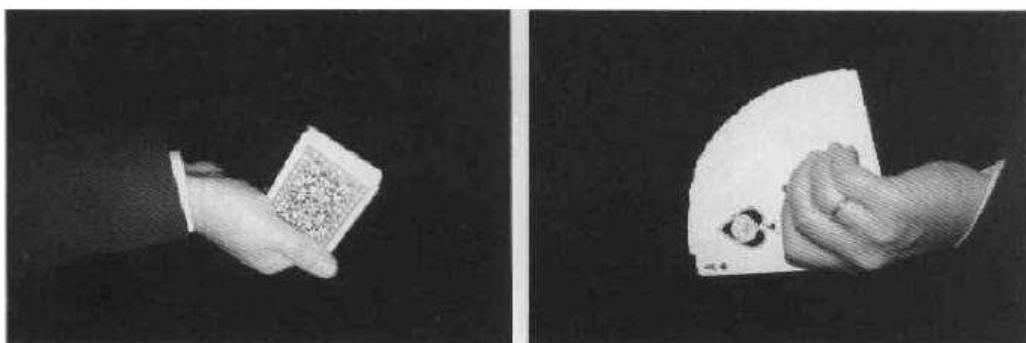


Foto 14

Foto 15

Posteriormente, desde la posición de abierto, puedes cerrar el abanico con una sola mano, realizando el movimiento inverso, consiguiendo un bonito adorno.

El acordeón

¿Quién no ha visto a un ilusionista salir a escena y hacer pasar las cartas rápidamente de una mano a otra a gran distancia y velocidad, como si éstas estuvieran sujetas por algún hilo? ¡Qué bonito!, ¿no es verdad? Esta fioritura se llama "acordeón" por su semejanza con la forma de tocar el instrumento musical. Ver fotos 16 y 17.

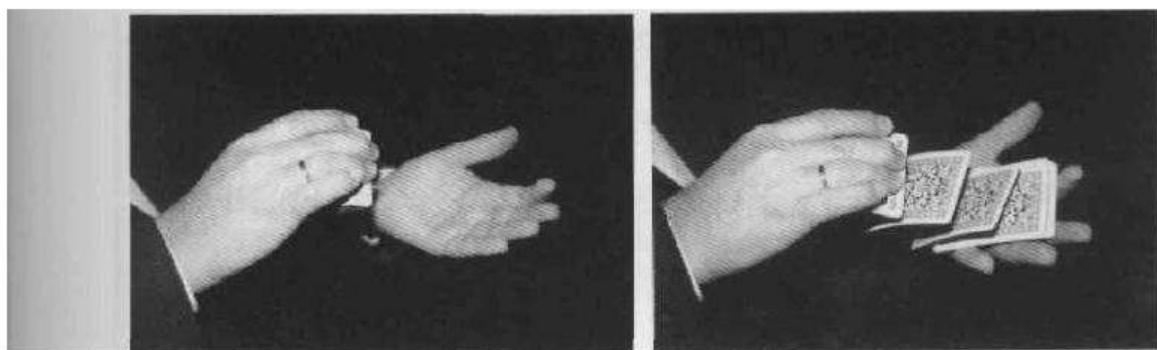


Foto 16

Foto n

Para ejecutar "el acordeón" coge la baraja con la mano derecha en la posición básica. Ejerciendo una presión de cierre con los dedos, la baraja se arqueará hacia la palma de la mano. Sin cesar la presión, las yemas de los dedos dejan escapar las cartas una a una, uniformemente hacia adelante, y son recogidas en la otra mano. Cada carta va inmediatamente a juntarse con su "hermana", volviendo las cartas a su punto de partida en la mano izquierda.

Gradualmente, con la práctica, irás consiguiendo separar las manos hasta conseguir una distancia respetable.

La cascada

Es otro efecto de gran elegancia y vistosidad. El nombre lo recibe porque las cartas caen de una mano a otra a gran distancia produciendo el efecto de una cascada de agua.

Coge las cartas con la mano derecha y observa la foto 18, verás que la baraja está más metida hacia la palma de la mano que en la posición básica. Presionando con los dedos mayor, anular y pulgar hacia dentro las cartas se arquearán con la curvatura hacia la palma. La mano izquierda se coloca debajo como si fueras a ejecutar una mezcla por arrastre.

La mano derecha se eleva despacio y la mano izquierda baja hasta unos 50 cm. de distancia o más. Mientras se produce la elevación, gradualmente se va aflojando la presión de los dedos dejando escapar uniformemente en el trayecto las cartas por delante, que caen contra el dorso de las que ya han caído en la izquierda, foto 19.



Foto 18

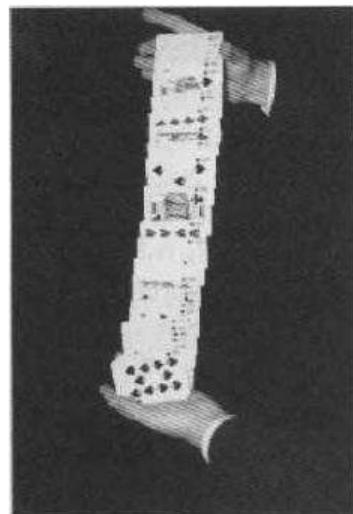


Foto 19

Para practicar te recomiendo que hagas los siguientes ejercicios: en primer lugar la mano derecha permanece inmóvil y es la mano izquierda la que baja, separándose al hacer la cascada. Dominado lo anterior, hazlo al revés: la mano derecha sube dejando la mano izquierda inmóvil. Finalmente, cuando adquieras maestría en los dos ejercicios anteriores, podrás separar simultáneamente ambas manos. En tus comienzos no separes mucho las manos.

Algunos magos han adquirido tal destreza que pueden realizar esta fioritura con sólo una mano: hacen la cascada levantando la mano derecha hacia arriba y, antes de que las cartas se caigan al suelo, las recogen con la misma mano, de arriba abajo, en un único movimiento. Un maestro de esta manipulación a una mano es el mago sevillano Faustino Palmero.

La carta «Boomerang»

Este es el último de los malabarismos que vamos a estudiar. El efecto es el siguiente: el mago lanza una o más cartas al aire, hacia adelante, y por el efecto de rotación que se les imprimió, vuelven a las manos del mago o a introducirse solas en la baraja.

Realmente es una fioritura que ofrece serias dificultades de realización, no es nada fácil encontrar el golpe de mano necesario para conseguir el éxito. La operación consta de tres partes bien diferenciadas: lanzamiento, retroceso y recogida. A continuación te ofrezco la explicación que da el P.W Ciuró en su magnífica obra "Cartomagia, vol 1", desgraciadamente agotada hoy en día.

a) Lanzamiento: La carta se coge por el pulgar de una parte y por medio del anular de la otra, cerca del ángulo superior izquierdo (foto 20), el índice en la esquina izquierda.

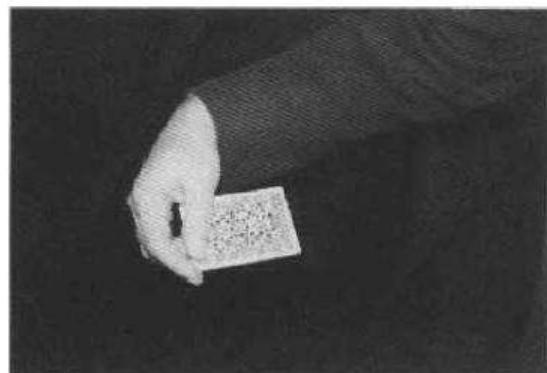


Foto 20

Para la operación de lanzar doblas un poco el brazo y encorvas la mano que tiene la carta, según te muestra la foto anterior; y luego extiendes bruscamente la mano y el brazo soltando la carta y le imprimes con los dedos, al propio tiempo, un movimiento de rotación, sin el cual la carta te caería a los pies como una "hoja muerta".

Debes lanzar la carta a la altura de la cintura, hacia arriba, formando un ángulo de 45 grados con la horizontal y a una dirección determinada.

En el aprendizaje debes tratar de lanzar las cartas a un sitio prefijado, por ejemplo, encima de un mueble colocado a 3 ó 4 metros de distancia, sin preocuparte del retroceso.

Robert Houdín (célebre mago francés del siglo pasado) dice, hablando de este ejercicio: "...se ejecuta con un giro de mano bastante difícil de explicar. A veces se le busca largo tiempo; y cuando se le ha cogido, uno se extraña de que tan poca cosa presente tanta dificultad".

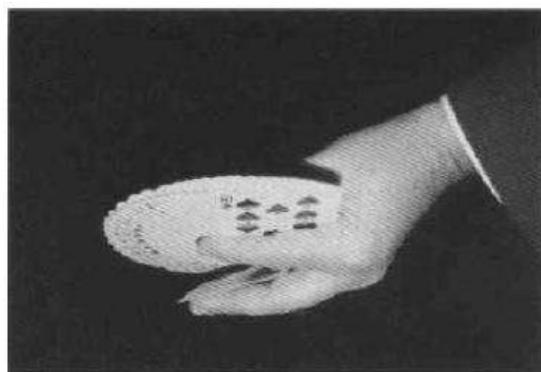
b) Retroceso: Una vez adquirida la técnica de lanzamiento es fácil aprender el retroceso... Basta, en el momento que la carta abandona los dedos, imprimirle un movimiento de rotación, mucho más acentuado que para el simple lanzamiento, como si uno quisiera retenerla. En definitiva se trata de un movimiento idéntico al que todos, no sólo hemos visto, sino ejecutado con un aro lanzado en el suelo y que vuelve al punto de partida.

Después de realizar algunos ensayos llegarás a regular la maniobra de manera que la carta retroceda por la misma línea de la proyección y no muy desviada. Generalmente, al principio, la impulsión de retroceso es demasiado débil, y son precisos uno o dos pasos hacia adelante para recoger la carta.

c) Recogida: La carta, al final del retroceso, puede ser recogida con la derecha que la ha lanzado, o con la izquierda que tiene la baraja.

1.- Con la derecha: Esta mano la recoge entre el pulgar y los otros dedos, teniendo la palma hacia arriba (es la posición más natural), o bien con la palma hacia el suelo en un gesto hacia abajo.

2.- Con la izquierda: Para el público es más difícil y más gracioso, pues parece que la carta vuelve a reunirse con sus compañeras. Antes del lanzamiento abre un abanico en la mano izquierda, cuando la carta regresa es recogida entre el índice y los tres últimos dedos, foto 21.



21

Tres controles de cartas

1.- Control por acordeón

Lo que sucede es lo siguiente: un espectador elige una carta y la devuelve entre las demás mientras el mago hace la floritura del acordeón. Inmediatamente la baraja se deja sobre la mesa, no hay separaciones ni salidas internas. Después el mago toma la baraja, hace un salto Charlier y con ello lleva la carta elegida encima de la baraja.

Este control de la carta elegida es sumamente interesante. Se basa en la particularidad que tiene la floritura del acordeón de curvar mucho las cartas. La carta del espectador no está curvada, por eso, haciendo un salto Charlier, la baraja se cortará por ella y quedará encima. Ocasionalmente puede quedar debajo, pero tú te darás cuenta si ha ido arriba o abajo porque es visible la diferencia de curvatura.

2.- Control en el abanico

Haciendo un abanico de presión para que te devuelvan una carta elegida también puedes hacer un control similar al explicado anteriormente para el acordeón. El abanico de presión (para la devolución) curva las cartas (sobre todo sí exageras un poco la presión) y un posterior salto Charlier llevará la carta elegida encima o debajo.

3.- Control en el abanico con salida interna

Estupendo y útil método de control. Abre un abanico para que el espectador devuelva la carta elegida. Si ejerces un poco de presión con los dedos que sostienen el abanico, el espectador no conseguirá introducir completamente la carta dentro del abanico, siempre quedará fuera algo más de un centímetro. Cierra el abanico de izquierda a derecha, la carta elegida te quedará en salida interna y puedes continuar con una mezcla o doble corte para llevárla donde te convenga.

Hay un perfeccionamiento del control anterior de Paul Le Paul, que consiste en lo siguiente: en el momento de la devolución de la carta elegida, la presión de los dedos izquierdos es fuerte, pero no tanto como en el método anterior, así permitirás que quede alineada con las demás; pero esto implica que al terminar de empujarla con fuerza dentro en el abanico, desplazará hacia dentro las cartas adyacentes (provocado por la ligera presión de los dedos izquierdos). Parece que la carta está perdida. El abanico se cierra por su lado largo izquierdo de izquierda a derecha y se mantiene, en la mano izquierda sin cuadrarlo del todo, tal como haya quedado. Ahora vas a cuadrar la baraja, pero sin la ayuda de la mano derecha: las cartas, sujetas muy ligeramente, se cuadran por el lado corto superior por la inercia de su peso, con uno o varios movimientos de la mano izquierda hacia adelante y hacia abajo. Sorprendentemente, si lo has hecho bien, te habrá quedado una carta en salida interna: ¡es la elegida! Para que salga, debes experimentar la cantidad de presión a ejercer en el abanico en el momento de la introducción de la carta y ser cuidadoso al cerrarlo.

CAPITULO 10

El manejo de la carta doble

En el capítulo 6 aprendiste unos cuantos métodos para hacer el levantamiento doble, también aprendiste una serie de juegos que supongo estarás disfrutando. En éste daremos un pasito adelante y estudiaremos en profundidad cómo conseguir soltura cuando cojamos una carta doble.

|

Debo recordarte, porque es importantísimo, que cuando sujetes una carta doble no debes olvidar que en las manos tienes cartas y no ladrillos, por eso la mano tiene que estar muy relajada, sin tensión y sin hacer presiones inútiles. Toda tu expresión corporal debe aparentar que giras una carta y nada más que una carta. He visto a algunos principiantes que aplican tensión hasta el hombro, como si fueran a levantar un gran peso. La carta debe parecer vaporosa, ingrávida; las volteretas son juguetos, adornos.

Siempre que tengas en la mano una carta doble, mantén el brazo en movimiento, los espectadores no podrán enfocar la mirada y les será imposible apreciar cualquier descuadre que accidentalmente se haya producido. El movimiento no tiene que ser rápido, es mejor que sea lento, pero sin detenerte mucho tiempo.

Vamos con nuestro estudio del manejo:

La pinza de tres

Ésta es la mejor manera de tener una carta doble en la mano. Si no eres zurdo, por regla general la sostendrás cara arriba o cara abajo, en la mano derecha. Las fotos 1 y 2 representan una vista desde arriba y otra desde abajo.

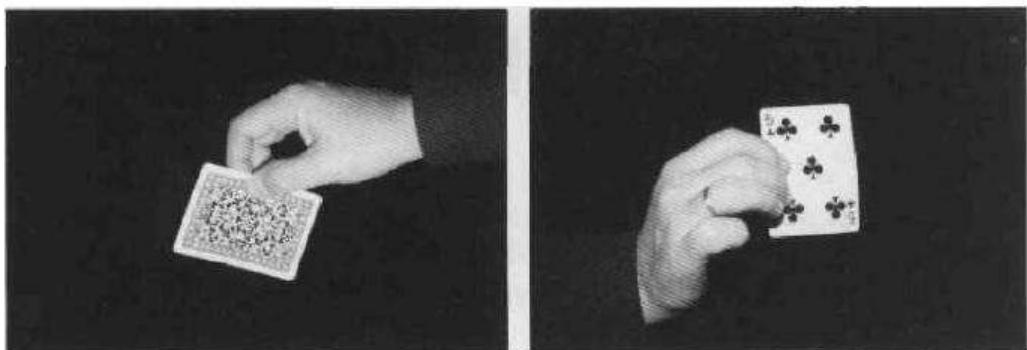


Foto 1

Foto 2

Observa la posición de los dedos índice y mayor, están algo separados. El dedo pulgar está situado en el centro de esa separación, presionando un poco, lo que provoca que las cartas estén ligeramente arqueadas y evita que se separen. La posición de las cartas respecto a los espectadores es indiferente. Puede ser vertical u horizontal. El cambio de posición se consigue girando la muñeca.

Volteo sobre la baraja «Como un libro»

Esta forma de volver la carta doble sobre la baraja es una de las más usadas actualmente por los magos (en inglés: "flip over"). Es elegante y da sensación de soltura.

Has obtenido una separación bajo las dos cartas con el meñique izquierdo y la mano derecha, introduciéndose en la separación, coge la carta doble, cara abajo, mediante la pinza de tres. La baraja y la carta se llevan a la posición de la foto 3. Observa que la carta doble está más adelantada que la baraja. Con suavidad, pero con decisión, los dedos derechos impulsan la carta doble hacia arriba, obligándola a pi votar por su lateral y cayendo cara arriba sobre la baraja, foto 4.

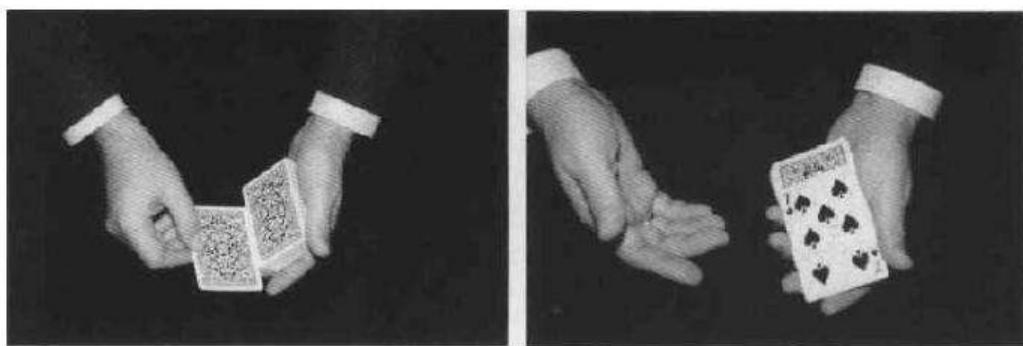


Foto 3

Foto 4

Mira en la foto 4 la posición del índice de la mano izquierda, entre él, el mayor y el pulgar ayudan a corregir cualquier pequeño descuadre que se haya podido producir. Luego pasa el índice debajo de la carta y, si lo crees necesario, ejerce algo de presión bajo la carta doble (esto ayudará a mantener las cartas pegadas si no están en muy buen estado de conservación).

De igual manera, se gira la carta cara abajo, tomándola por su extremo largo, por la parte que sobresale, pero esta vez procurando que cuando se vuelva cara abajo sobre la baraja quede alineada con las demás.

Doble volteo enganchando con el índice

He aquí un doble muy empleado por los magos. El Dr. Jacob Daley lo describe en el magnífico libro "Estrellas de la magia" diciendo que es su autor. Paul le Paul da una muy buena descripción de él en su libro "The card magic of Le Paul". Tiene la ventaja de que las acciones de preparación y levantamiento se funden en una sola. Entra dentro de la categoría de losdobles instantáneos.

La baraja está en la mano izquierda, posición de dar. El pulgar de dicha mano descansa atravesado sobre la carta superior, es su sitio natural, pero juega un papel importante. La mano derecha va a coger la carta de encima por el lado largo derecho, cerca de la esquina interior. El dedo meñique izquierdo se separa de la baraja

para dejar libre ese espacio. La yema del dedo índice derecho, levanta la esquina de la carta superior unos milímetros ("la engancha"). Continúa girando hacia la baraja la yema del índice y "enganchas" una segunda carta (para facilitarlo habrás biselado, como otras veces, la baraja: las superiores hacia la derecha y las inferiores hacia la izquierda), ver foto 5. La posición de los dedos pulgar y mayor izquierdos presionando hacia abajo impiden que las dos cartas se separen de la baraja por su esquina superior derecha.



Foto 5

Continuando el movimiento, los dedos índice y mayor derechos se introducen debajo de la separación de la segunda carta y se deslizan por el interior de la separación hasta llegar, aproximadamente, al centro del lado largo derecho (se separan los dedos izquierdos para dejar paso). Lugar donde el pulgar coge la carta doble en la posición de la pinza de tres, la levanta y la vuelve sobre la baraja por el procedimiento: "Como un libro".

Este doble es apreciado porque su ejecución es muy rápida. Requiere bastante práctica hasta que lo puedes hacer sin titubeos y de una forma que parezca natural. Trata de evitar un defecto muy común que es dejar el dedo pulgar derecho extendido hacia afuera y el índice muy estirado, le da importancia a la acción y se notará que estás haciendo algo. Relaja los dedos.

¡Cuidado!, la acción de enganchado puede ser visible por los espectadores situados a tu derecha, para evitarlo coloca la baraja inclinada unos 45 grados respecto al suelo, o gírate un poco hacia esos espectadores.

Doble volteo con chasquido

Paul le Paul, explica otro doble instantáneo que debido a la floritura del chasquido al volver la carta (snap over) es muy engañoso. Aunque no hagas este doble, la floritura del chasquido te servirá en muchos otros efectos.

El levantamiento: La baraja se sujetó en la punta de los dedos izquierdos como se ve en la foto 6. Los de la mano derecha están: índice sobre el dorso, pulgar en un lado, demás dedos en el otro.

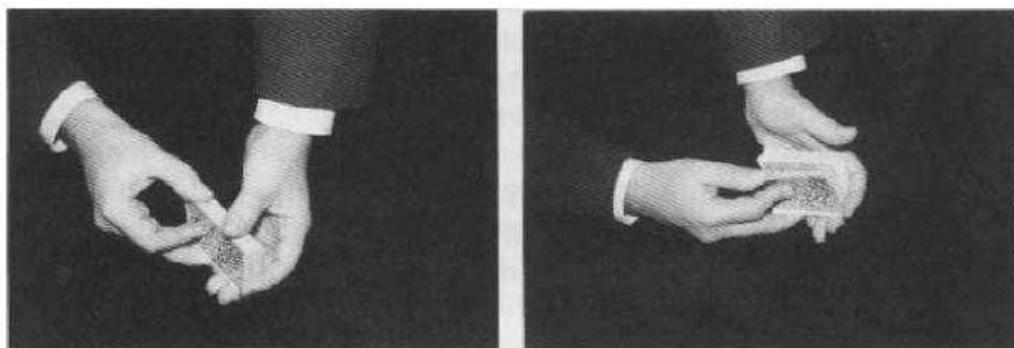


Foto 6

Foto 7

El pulgar derecho hojea hacia arriba las cartas, comenzando por la mitad de su espesor y cerca de la esquina, foto 7. Las cartas hojeadas van cayendo en la palma de la mano izquierda.

Al terminar el hojear el pulgar derecho retiene las dos cartas superiores sirviéndose únicamente del sentido del tacto> no es tan difícil como a primera vista puede parecer.

El chasquido: Estás preparado para efectuar el bonito adorno del giro con "snap". Mira las fotos 8 y 9 que representan la posición inicial y la final.



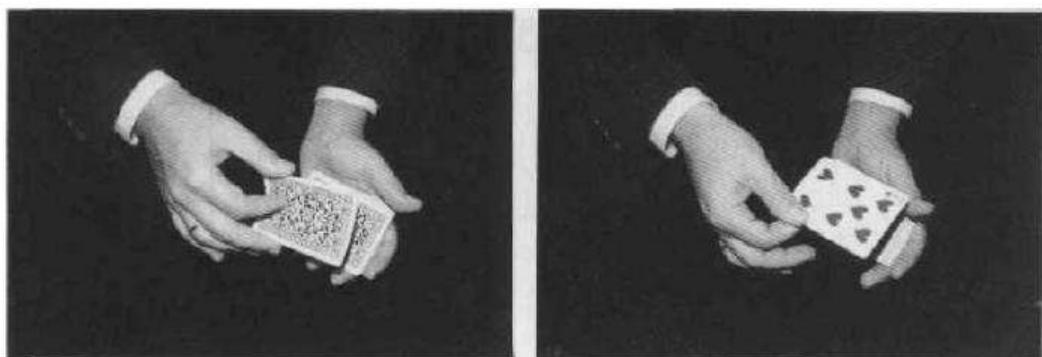


Foto S

Foto 9

Comba la carta doble y permite que escape de la punta del dedo mayor a la vez que el índice sujetla carta contra el pulgar, cerca de la esquina. Simultáneamente, la mano se gira palma arriba y la carta doble se volteará cara arriba.

Sin esperar ni una fracción de segundo, siguiendo el mismo ritmo que llevabas, coloca la carta doble entre la punta de los dedos izquierdos, que la cogen y corrigen cualquier descuadre que se haya podido producir, foto 10. Para volverla de nuevo cara abajo sobre la baraja toma la carta y voltéala con chasquido.

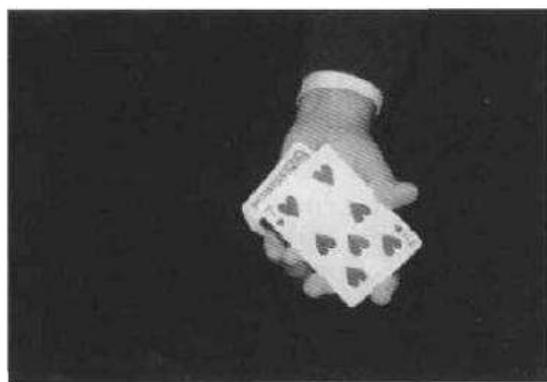


Foto 10

La fioritura del chasquido la puedes aplicar en otras maniobras, por ejemplo, con la carta doble sola, sin tener la baraja. También partiendo desde otras posiciones, como la explicada en el capítulo 6, método primero del doble volteo, o comenzando el doble con una separación previa.

El marurfo de la renta doble.

El cambio al «Add-On» de Braue

En muchas ocasiones necesitas cambiar un grupo de dos o tres cartas por otras y éste es el objetivo que se persigue con este cambio "añadido de Braue", que lleva el nombre de su creador.

Supongamos que tienes cuatro ases encima de la mesa y que quieras cambiar tres de ellos por otras tres cartas de la baraja, en el momento de enseñarlos. Las cartas que cambiarás por los ases deben estar encima del mazo.

El cambio; Consigue una separación con el meñique izquierdo bajo las tres cartas superiores. Toma los ases, cara arriba, con la mano derecha, los apoyas un instante sobre la baraja con el pretexto de cuadrarlos. Los cuadras y la mano derecha los toma por sus lados cortos y roba bajo ellos las tres cartas que mantenías separadas; es decir, te has llevado siete cartas. La mano izquierda pone la baraja inclinada unos ochenta grados, perpendicular al suelo y golpea el lado largo izquierdo del paquete para cuadrarlo (foto 11). La ligera inclinación que se le da a la baraja para golpear el paquete tiene por objeto que las cartas queden ligeramente biseladas y no sea visible el mayor grosor del paquete desde el lado izquierdo. Los dedos mayores cubren el lado superior y el pulgar el inferior.



Foto 11



Foto 12

Acerca la mano derecha a la mano izquierda y el pulgar izquierdo arrastra sobre la baraja la carta superior del paquete (foto 12). Haz un comentario sobre esa carta y después la vuelves cara abajo sobre la baraja, ayudándote del paquete de la mano derecha, que lo usas como si fuera una pala (foto 13).

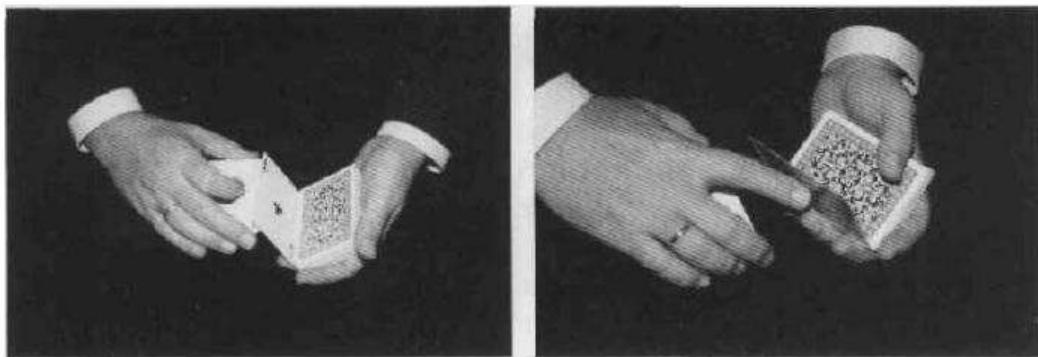


Foto 13

Foto 14

Repite la acción de arrastrar y volver la carta con el segundo as y con el tercero. Al llegar al cuarto as (tres cartas indiferentes están bajo él, no se ve el mayor grosor porque está cubierto por los dedos) se deja todo el conjunto sobre la baraja (el as queda cara arriba). Toma unitariamente el as y lo volteas cara abajo sobre la baraja. Terminadas estas operaciones reparte las cuatro cartas superiores sobre la mesa. Para el público habrás repartido los cuatro ases que acaban de ver, cuando en realidad has puesto en la mesa un as y tres cartas indiferentes (las que en un principio robaste).

Durante el proceso de mostrar las cartas la atención debe centrarse en la carta que arrastras sobre la baraja, nunca en la mano derecha.

Observa en la foto que el mayor derecho sujeta las cartas en la misma esquina superior izquierda del grupo: esto se hace para ocultar desde el frente el gran grosor que hay en el momento en que tienes cuatro cartas y las enseñas como una.

Hay una notable mejora (en mi opinión) que me enseñó el mago gaditano Pepe Domínguez (un finísimo y elegante manipulador) que consiste en lo siguiente: para que el público no repare en la cogida tan cerrada que mantiene la mano derecha, el volteo de las cartas arrastradas sobre la baraja se hace de una manera diferente a la que muestra la foto 13. Observa la foto 14, el volteo no se hace con el canto de los ases, sino con ayuda del dedo índice derecho, que con tal motivo se estira, así las cartas de la mano derecha quedan menos visibles, alejadas y en un segundo plano.

El movimiento Add-on sirve para cambiar una, dos o tres cartas. Las cartas que se roban de la baraja serán una, dos o tres, respectivamente.

Juegos

LA REUNIÓN DE LOS CUATRO ASES

EFFECTO: Cuatro ases se dejan cara abajo sobre la mesa, en una fila. Sobre cada uno de ellos se ponen tres cartas indiferentes. El espectador elige uno de los paquetes y lo guarda entre sus manos. Los ases que están en los otros tres paquetes desaparecen, transformándose en cartas indiferentes. Y las cartas que tiene el espectador entre sus manos se han convertido en los cuatro ases.

Este juego es uno de los grandes clásicos de la cartomagia. Cada mago tiene su propia versión y la literatura mágica está llena de variantes y subvariantes. A lo largo de esta obra te describo diversas versiones usando técnicas diferentes para que tengas una muestra de sus posibilidades.

La presente versión es una de las más sencillas, pero no por ello menos efectiva, no la pases por alto.

TÉCNICAS: Cambio al añadir (Add-on de Braue) y forzaje por control verbal.

MÉTODO: Saca los cuatro ases de la baraja y los depositas cara arriba sobre la mesa en una hilera horizontal. Mientras charlas sobre las extrañas propiedades que tienen algunas cartas, o algo así, extiende un poco las cartas superiores de la baraja entre las manos y consigue una separación con el meñique izquierdo por debajo de la (sup-3).

Recoge los ases y los dejas un momento, cara arriba, sobre la baraja y añades debajo de ellos las tres cartas que están separadas por el meñique izquierdo. Realiza el cambio de tres ases por tres cartas indiferentes, mediante la técnica del cambio al añadir de Braue (Add-on) al enseñarlos y voltearlos sobre la baraja.

Reparte las cuatro cartas superiores, cara abajo, en una hilera sobre la mesa. Repártelas de tal manera que el único as que de verdad dejas en la mesa, quede en segundo lugar desde tu derecha.

Di que tomarás doce cartas cualesquiera de la baraja. Reparte de una en una doce cartas en un montón sobre la mesa, el resto de la baraja se deja a un lado, ya no se utilizará más. Recoge el paquete de doce cartas, toma las tres primeras (son cartas indiferentes) las enseñas abanicándolas y las depositas sobre el supuesto as que está a tu izquierda. Haz lo mismo con las siguientes tres cartas, dejándolas sobre el siguiente supuesto as. Ahora te quedan seis cartas en un paquete en la mano izquierda. Extiéndelas, toma las tres de encima en la mano derecha y a la vez que enseñas dichas tres cartas, que son indiferentes, deja las tres cartas de tu mano izquierda (tres ases) sobre el único as que hay en la mesa. Hecho con ritmo y sin ninguna pausa dará la impresión que has enseñado las caras de todas las cartas, cuando en realidad hay tres cartas que no has enseñado. Tú debes decir: *"Ponemos tres cartas indiferentes sobre este as, otras tres cartas indiferentes sobre este otro, tres cartas más aquí, y éstas tres últimas sobre el último as..."*

Ahora, mediante el método del control verbal, forzarás el paquete compuesto por los cuatro ases. Ruega al espectador que lo mantenga entre sus manos.

Toma uno de los paquetes restantes, lo mezclas y reparte cara arriba sobre la mesa tres cartas. Son indiferentes, la última la mantienes boca abajo, parece que es el as. Haz una pausa, ejecuta algún gesto mágico con la carta o sobre la carta, por ejemplo soplar o darle un girito y muestra la transformación, diciendo: *"...Y este as se ha ido"*.

Repite lo descrito en el párrafo anterior para cada uno de los otros dos paquetes. Luego pregunta: *"¿Dónde han ido a parar los ases?"* Recapitula lo sucedido y que el espectador eligió libremente uno de los paquetes. Pide que enseñe las cartas que conserva en sus manos y verá con asombro que son los ases.

CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADOR-2

Esta aparición, desde el punto de vista de los espectadores, es idéntica a la explicada en el capítulo 6, pero la técnica es totalmente diferente. Te puede servir de preludio para el juego precedente.

EFFECTO: El espectador corta la baraja en cuatro paquetes, el mago recoge las caitas superiores de cada paquete y son los cuatro ases.

TÉCNICAS: Una carga de un grupo de cartas, que se explica.

PREPARACIÓN: Los cuatro ases están encima de la baraja. Previamente has arqueado un poco los cuatro ases, cogiéndolos juntos, cara abajo, y presionando sus lados largos hacia abajo.

MÉTODO: Realiza una mezcla falsa que no destruya el montaje. Deja la baraja sobre la mesa y pide a un espectador que la corte en cuatro paquetes aproximadamente iguales. Fíjate dónde cae el paquete que contiene los cuatro ases, es el último que recogerás. Toma uno de los otros paquetes y lo pones en la mano izquierda, posición básica. Levanta, sin enseñarla, la carta de encima cogiéndola con el pulgar por su lado corto inferior y demás dedos por el lado superior. Vuelve a dejarla sobre el paquete diciendo: "*Has cortado por aquí...*"

La mano derecha se dirige hacia otro paquete y coge únicamente la carta superior como antes, pulgar por el lado corto inferior y demás dedos por el superior. Déjala sin mostrarla sobre el paquete de la mano izquierda diciendo: "*por aquí...*" Repite la misma operación con el tercer paquete.

Al llegar al cuarto paquete (el que contiene los ases), finge hacer lo mismo, pero gracias a la curvatura que al principio diste podrás coger en bloque las cuatro cartas, como si fueran una sola, y las dejas sobre el paquete de la mano izquierda. ¡No te asistes!, los dedos mayores y el dorso de la mano derecha cubren la acción, las cartas no necesitan ir perfectamente cuadradas y, como no te detienes, la vista no puede enfocar y saber que has cogido más cartas. No debe importarte si coges más de cuatro cartas, el juego sale igual. No corras y tampoco vayas muy lento, un ritmo constante es fundamental. Ayudará a una total invisibilidad si antes de tomar este paquete comentas alguna cosa al espectador.

Inmediatamente extiende las cuatro cartas superiores del paquete de la mano izquierda. Di que el espectador ha cortado por estas cartas, las vuelves una a una y las dejas cara arriba sobre cada uno de los paquetes. El espectador verá con sorpresa que ha cortado por los cuatro ases.

TRIPLE CAMBIO

EFFECTO: Los cuatro ases colocados sobre la mesa intercambian de lugar con cuatro reyes que están al otro lado de la mesa. Inmediatamente, se reparten cuatro cartas indiferentes sobre la mesa y éstas intercambian su posición con los reyes. Al final se produce una sorpresa añadida.

Este es un maravilloso efecto que merecería un premio. Creo que la idea inicial parte de E. Mario y era uno de los efectos favoritos de Fred Kaps. Lo mejor de todo es que sólo tienes que hacer una técnica y por una vez. A esto se le llama economía de medios.

TÉCNICAS: Cambio al añadir (Add-On).

MÉTODO: Antes de empezar debes tener sobre la baraja, desconocido por los espectadores, cuatro cartas del mismo número, por ejemplo: los cuatro cincos. Al final de la rutina te explicaré el método que Juan Tamariz hace para prepararlos delante de los espectadores. Abiertamente extrae los cuatro ases y los cuatro reyes.

Consigue una separación con el meñique izquierdo por debajo de las tres primeras cartas de la baraja. Coloca los cuatro ases cara arriba sobre la baraja, encima de ellos pon los cuatro reyes. Con la mano derecha levanta todo el grupo que está por encima de la separación que mantienes con el meñique izquierdo, es decir, los reyes, los ases y tres cincos. Mediante la técnica del cambio al añadir (Add-on) Voltea cara abajo sobre la baraja los cuatro reyes y a continuación los tres ases siguientes. Al llegar al último as, deposita todo el grupo de las cuatro cartas que te quedan encima de la baraja (el as y los tres cincos) y gira el as cara abajo.

Toma la primera carta de la baraja y la dejas a la izquierda, sobre la mesa, con su cara hacia arriba. Sobre dicho as reparte tres cartas cara abajo, dejándolas una sobre otra, pero en hilera hacia abajo. Aparentemente ahí están los cuatro ases. El as que está cara arriba sirve de guía.

Reparte las tres cartas siguientes dejándolas cara abajo, una encima de otra, en una hilera hacia tu cuerpo, pero muy a la derecha de los ases. La siguiente carta, la cuarta, la vuelves enseñando que es un rey (como debe ser) y la pones debajo de la hilera, pero sobresaliendo por arriba (imita la posición al grupo de los ases).

Di que si cambias los líderes, las cartas siguen a sus jefes. Intercambia la posición de las cartas guías: el rey con el as. Despues toma el rey y frótalo, sin sacarlo del todo, con las cartas que están encima de él diciendo: "*Si cambiamos el rey y frotamos... aquí se vienen los reyes...*" Y sin pausa alguna te diriges al montón que tiene el as cara arriba, lo tomas y frotando, tal como hiciste con el rey, di: "...y si froto con el as, aquí se vienen los ases..." Con el as como pala volteas de golpe las tres cartas que están sobre él y se verá que efectivamente son los ases, que han cambiado de posición.

Terminado dicho efecto, sin voltear las cartas que están sobre el rey, en el espacio que hay entre ambos grupos, reparte cara abajo, tres cartas de la baraja y la cuarta la colocas de líder, será un cinco (para el público serán cartas indiferentes).

Sin pérdida de tiempo, preguntando qué ocurrirá si probamos con otras cartas cualesquiera, intercambia el rey líder con el cinco líder... Efectúa la operación de frotamiento con el rey y di: "*Aquí se vienen los reyes...*" Usándolo como pala volteas los reyes cara arriba, Y después de una breve pausa, toma el cinco y comenta que como aquello es un cinco, si frotamos se vienen los cincos, lo que pillará de sorpresa a los espectadores que no se lo esperan, aumentando notablemente el impacto final.

COMENTARIOS: Al principio te dije que te explicaría cómo se pueden ordenar las cartas indiferentes delante de los espectadores. Es en el momento de buscar en la baraja los ases y los reyes para sacarlos. Extiende en una cinta sobre la mesa las cartas. Localiza dos cartas de puntos que estén juntas: dos cincos, dos cuatros, las que sean..., siempre hay para elegir; en el peor de los casos, puede que haya una carta entre ellas y eso no representa ningún problema. Corta por ellas para llevarlas al lomo de la baraja. Si hubiera alguna carta entre ellas, hazlo igualmente.

El siguiente paso es ir sacando por ejemplo los ases. Saca dos o tres ases y, antes de sacar el último, localiza otra carta del número que estás buscando y la pasas arriba, esto lo puedes hacer abiertamente. Como realmente estás buscando cartas los espectadores no sospecharán nada. Extrae, después, tres reyes rápidamente, como si no te hubieses dado cuenta de que te falta uno. Finge darte cuenta de ello, localiza la carta de puntos que te falta, la llevas encima de la baraja y finalmente saca el rey que queda. Si al principio te quedó una carta entre ellas, mientras buscas los reyes es el momento de quitarla. Eso es todo, así de simple.

CAPITULO 11

Cartas vueltas y más vistazos

Cartas vueltas

Una maniobra muy útil es saber dar la vuelta a una o varias cartas sin que el espectador se aperciba de ello. Durante el transcurso de una sesión hay momentos en los que la atención está relajada, por ejemplo, entre juego y juego, en los intermedios. En ellos resulta muy sencillo volverlas por las buenas, sin mayores historias. Pero hay veces en que la vuelta debe darse con los ojos de los espectadores pegados a la baraja. Para estas situaciones son los métodos que a continuación te expongo:

1.- Con doble levantamiento: La carta a volver es la de encima

En este caso haz un "doble" para mostrar que la carta elegida no está allí, déjalas cara arriba sobre la baraja, después vuelve cara arriba toda la baraja y enseña que tampoco es la de debajo. Estando la baraja cara arriba, extrae la carta que ahora está debajo (la que mostraste en primer lugar al hacer el doble) la usas como puntero para señalar la carta de la cara de la baraja y la vuelves cara arriba, dejándola debajo de la baraja; tapará a la carta elegida y puedes volver de nuevo la baraja dorso arriba. La carta elegida estará vuelta en segundo lugar desde arriba, con un simple corte la puedes llevar al centro.

Puedes volver más de una carta si en lugar de un doble hiciste un triple o un volteo cuádruple.

2.- Con doble levantamiento: La carta a volver es la segunda por encima

Esta técnica es muy buena y fácil, se la debemos al Dr. Daley. Vuelve la carta de encima para demostrar que no es la carta elegida y la dejas cara arriba encima de la baraja. Al hacerlo has preparado una separación con el meñique izquierdo debajo de la carta elegida. La mano derecha, efectúa un levantamiento doble tomando la carta que acabas de girar y la que está debajo de ella. La mano izquierda vuelve cara arriba el resto de la baraja, para enseñar la carta de la cara. La carta doble se deja encima de las cartas de la mano izquierda, que están cara arriba. Todo está hecho, la carta elegida te habrá quedado en segundo lugar por la cara, vuelta de] revés.

3.- Por doble volteo de paquetes: La carta es la de encima de la baraja

Consigne una separación con el pulgar derecho por debajo de la primera carta, la carta elegida. La mano izquierda corta la mitad inferior de la baraja , la vuelve y la deja cara arriba sobre la otra mitad, encima de la carta elegida. En este momento la situación es: media baraja cara arriba sobre la carta a volver, una separación mantenida por el pulgar derecho y el resto de la baraja cara abajo. Corta todas las cartas por debajo de la separación con la mano izquierda, las vuelves cara arriba y las colocas encima del otro medio paquete. La carta vuelta te habrá quedado, cara abajo, en la parte inferior de la baraja. Un corte la enviará al centro.

4- Por doble volteo de paquetes: La carta a volver está en medio de la baraja

Este procedimiento de volver la carta es interesante, Normalmente se hace al buscar otra carta o al enseñar que están mezcladas. Extiende la baraja, cara arriba, entre tus manos. Al llegar a la carta que quieras volver mantén una separación con el meñique izquierdo debajo de ella. Cierra todas las cartas a la derecha de la elegida y las vuelves, cara abajo, como si fueran un libro sobre ella e inmediatamente la mano derecha coge todas las cartas vueltas, más la elegida, con el pulgar por el lado corto inferior y demás dedos por el superior. El resto de las cartas las vuelve la mano izquierda y las deja encima o debajo de las de la mano derecha, según convenga. Si las dejas encima, la carta vuelta quedará debajo de la baraja.

Lógicamente este procedimiento se puede emplear estando al empezar la baraja cara abajo; para ello debes mantener una separación en la carta elegida y la baraja se volverá en dos veces cara arriba. También se puede emplear, al igual que todos los anteriores, para volver más de una carta.

5.- Larreverse: Volver una carta cualquiera al poner bien otra

Para finalizar, te quiero contar este interesante método que te permite volver una carta que está sobre otra que ya estaba previamente «vuelta» en el momento de poner esta última en el mismo sentido que las demás, es original de Larry Jenning. Ésta es una técnica que leída parece más difícil de lo que es.

Supongamos que tienes cara arriba en medio de la baraja (que está cara abajo) el ocho de tréboles, sobre ella se encuentra el cinco de diamantes que es la carta que quieras volver. Extiende en cinta de la mano izquierda a la derecha las cartas, al llegar al ocho de tréboles te detienes, las cartas a la derecha están perfectamente escalonadas, ver foto 1. Los dedos índice y meñique de la mano derecha se apoyan en el canto del lado largo derecho del cinco de diamantes, foto 2.



Foto 1



Foto 2

Ahora te dispones a volver el ocho de tréboles; entre el pulgar izquierdo y los dedos mayor y anular derechos llevan el ocho de tréboles igualado debajo del cinco de diamantes (no se necesita que las cartas estén perfectamente igualadas como en un doble). La igualación se realiza en un movimiento continuado al de girar la palma de la mano derecha hacia abajo, con las cartas que sujetaba, para dejar el ocho dorso arriba sobre las cartas de la mano izquierda, foto 3.

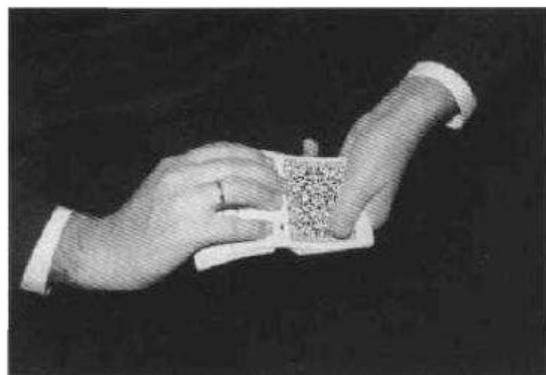


Foto 3

El pulgar izquierdo se apoya en la esquina superior izquierda del ocho de tréboles (y sobre el cinco de diamantes que está oculto debajo) para que se quede en su paquete; la mano derecha se retira llevándose todas sus restantes cartas, las gira cara abajo y las deja encima de la baraja. Ahora estará vuelto el cinco de diamantes, por el centro de la baraja. Toda la acción se hace con un buen ritmo, sin pausas. Sólo estás, aparentemente, girando cara abajo una carta que estaba cara arriba.

Vistazos de la carta de encima

1. Por presión del índice

Este método sirve para cuando no tienes que mezclar. La baraja se sostiene en la postura de la foto 4, dorso de la baraja hacia la izquierda. El índice derecho está a la altura de la esquina superior y el índice de la mano izquierda apoyado sobre el dorso de la baraja, cerca de la esquina inferior.



Foto 4



Foto 5

Por presión del índice izquierdo sobre la carta hacia su pulgar, ésta se combará y se abrirá por su esquina superior, lo que te permitirá ver el índice de dicha carta, ver foto 5; lógicamente debes tener una baraja con índices en sus esquinas o no verás nada. Los dedos de la mano derecha actúan de pantalla de cara a los espectadores.

2.- Por hojeo del pulgar derecho

Inclinando la baraja hacia el suelo por su parte frontal y hojeando las cartas hacia arriba con el pulgar derecho en la esquina interior izquierda, podrás ver los índices de las cartas que hojeas, foto 6. Si te detienes un instante en la última la verás sin ningún problema. A los ojos del público debe parecer que juegas con las cartas, que es un simple adorno.



Foto ti

Vistazos de la carta de en medio

También aquí son aplicables los métodos explicados anteriormente. Puedes ver la carta de arriba o de debajo y llevarla al centro con cualquier mezcla, seguida de una salida interna para conseguir una separación en la carta vista con el meñique izquierdo. Un sistema cómodo es con el método por hojeo del pulgar derecho, ya que miras directamente una carta de en medio. Ahora bien, uno de los mejores y más específicos es el siguiente:

1.- Por separación del meñique y volteo

Este magnífico vistazo viene explicado en el estupendo libro "The Fine Art of Magic" de G. Kaplan, libro que está lleno de maravillosas obras maestras.

Tienes controlada la carta escogida en el centro de la baraja, con una separación bajo ella con la yema del meñique izquierdo, baraja en la mano izquierda en posición de dar.

El vistazo se hace así: analiza detenidamente las fotos 7 y 8, te enseñan la posición inicial y final de las manos.



Foto 7

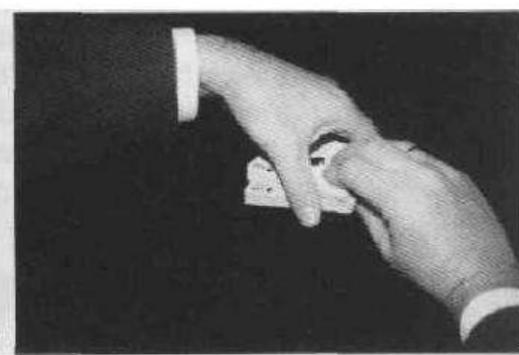


Foto 8

La mano derecha toma la baraja, foto 7, ambas manos juntas se giran palmas abajo. La yema del meñique izquierdo está bien metida y mantiene la separación durante el giro, el pulgar y los otros dedos de esa mano no intervienen y no sujetan la baraja. Si haces lo que te he dicho será inevitable que el medio paquete que está encima de la separación se desplace por el ángulo opuesto al meñique izquierdo. El índice de la carta te será visible debajo de la base del pulgar izquierdo, foto 8. Termina de cuadrar las cartas y dáselas a un espectador para que las mezcle. No hace falta una separación muy grande, necesitas lo justo para ver qué carta es.

Con el mismo principio, Arthur Buckley, en su interesante libro "Card Control" describe una variante del movimiento usando únicamente la mano izquierda y que a mí me parece más práctico. El punto de partida es idéntico, el giro del paquete se hace con la mano izquierda metiendo el pulgar en la cara de las cartas y pivotándolas hacia arriba, fotos 9 y 10. La esquina del índice se separa en la vuelta y puedes verla. Continuando sin parar el giro la entregas a un espectador, foto 11 o bien la cuadras en la mesa dando un golpecito con el canto largo de la baraja.

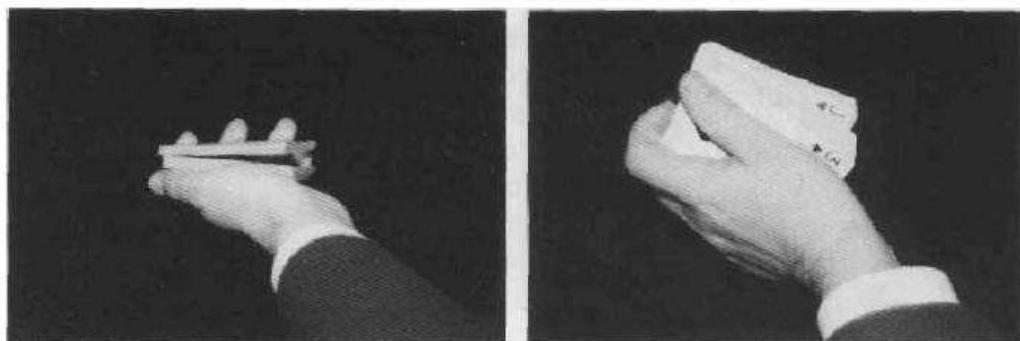


Foto .y

Foto i<t

Este vistazo, de la carta de en medio que acabamos de estudiar es la continuación ideal de un control muy interesante: el control por vistazo ("peek") del espectador. A continuación te lo explico para que te des el gusto de comprobarlo con tus amigos.

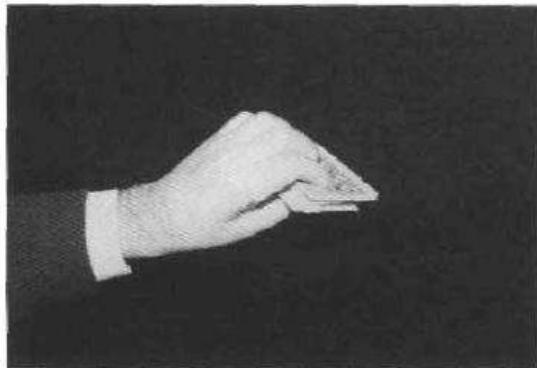
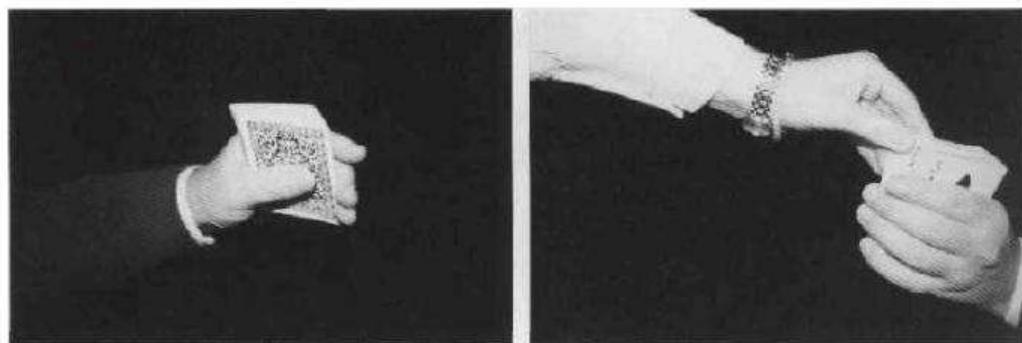


Foto 11

Control por vistazo del espectador: El «Peek»

Consiste en que el mago acerca la baraja al espectador para que mire la carta que quiera, sin sacarla de la baraja, levantando una de las esquinas y echándole un vistazo a su índice. Éste fue el método favorito de Leipzig, Kaplan y otros de los grandes. Veamos su técnica:

Toma la baraja en la posición de la foto 12, observa que está biselada hacia la derecha. El dedo meñique se sitúa en la esquina interior derecha. El pulgar está atravesado y hace presión en el dorso. Debes dejar visible la mayor parte posible de la carta inf-1.



Fvlu 12

Fo/o 13

Tama el paquete en posición vertical, levanta el brazo llevando el lado superior del mazo al nivel de los ojos del espectador, Ruégale que mire el índice de una carta abriendo la baraja con su mano izquierda por su esquina superior derecha (foto 13). Ilustra la acción con un ejemplo levantando la esquina con tu dedo medio derecho. Cuando lo pruebas, observarás que la baraja se abre por el lado largo derecho, esta apertura te permitirá obtener una separación con la yema del meñique izquierdo (si la apertura es demasiado pequeña la conseguirás con el dedo anular o el mayor).

Vuelve la cabeza hacia otro lado y el espectador echa el vistazo al índice de la carta. Tú consigues la separación con el meñique o alguno de los otros dedos bajo la carta vista. La separación es totalmente invisible por la parte superior del mazo debido a la presión que ejerce el dedo pulgar izquierdo sobre el dorso.

Toma la baraja con la mano derecha y el pulgar retiene la separación, los dedos izquierdos cuadran la baraja y la retoman manteniendo la separación con el meñique. Esta maniobra es muy despiadante. Desde este punto, puedes continuar ofreciendo la baraja al espectador para que la mezcle y al entregarla le echas el vistazo a la carta elegida por el procedimiento del volteo, antes explicado.

Otras posibles continuaciones son: llevar la carta elegida encima o debajo mediante doble corte, mezclas, deslizamiento lateral (se verá en el capítulo 14), etc.

En lugar de que sea el espectador el que levante la esquina de la carta puedes hacerlo tú mismo con el dedo mayor dejando escapar cartas hasta que el espectador te diga alto. De esta manera, puedes controlar dos cartas elegidas de una vez: hojea con el mayor las cartas

a un espectador (lentamente), cuando te pare que mire la carta y, después, deja escapar una carta más y sobre ella consigue una separación con el meñique, hojea el resto. Dirígete a un segundo espectador para que elija otra carta, comienza el hojeo rápido hasta que pase la primera separación, cuando el espectador te detiene obtienes una segunda separación por dicho punto con el anular izquierdo. El control se hace así: corta todas las cartas por encima del anular y las dejas en la mesa, corta todas las cartas por encima del meñique y las dejas sobre las anteriores, el resto de la baraja lo pones encima. La primera carta elegida estará encima y la segunda debajo.

Juegos

APARICIÓN FANTASMA

Ayudándonos de pequeños objetos cotidianos, podemos conseguir interesantes y visuales experiencias. En este caso nos vamos a servir de una pequeña gomilla elástica. El juego es una idea de Karl Fulves y J. Schmidth.

EFFECTO: Un espectador selecciona una carta. El mago envuelve una baraja con una gomilla elástica y se la da al espectador para que la sujeté entre sus manos. Levantando el espectador una mano, la carta seleccionada, sale sola de la gomilla y se da la vuelta.

TÉCNICAS: Un control y volver una carta,

MÉTODO: Busca una gomilla de un tamaño tal que pueda rodear la baraja aprisionando los dos lados largos haciendo un poco de presión, no demasiada.

Da a elegir una carta y cuando la devuelvan la controlas a sup-
1. Inviértela respecto a las demás mediante el procedimiento "Por doble voldeo de paquetes" (método tercero), la carta te habrá quedado vuelta respecto a las demás, cara abajo, debajo de la baraja. Durante cada vuelta pregunta si esa carta es la elegida.

La carta del espectador está vuelta debajo de la baraja, consigue una separación sobre ella con el meñique izquierdo. Di que la carta está perdida por la baraja y para dar más seguridad, envolverás el mazo con una gomilla, de esta manera se impide cualquier manipulación. Toma la gomilla e introducerala en la baraja como muestra la foto 14, observa que la gomilla envuelve la baraja, pero deja la carta elegida fuera, ya que la introduces entre la baraja y la separación. Esta maniobra no es vista por los espectadores, para ellos todo es normal.

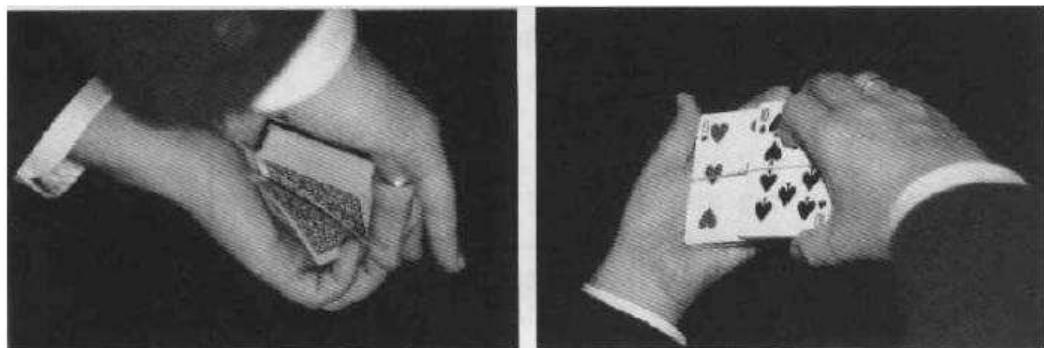


Foto 14

Foto 15

Toma medio paquete superior y lo desplazas hacia la derecha, foto 15. La mano derecha da media vuelta al paquete desplazado, girándolo cara abajo y enrollando la gomilla, foto 16.

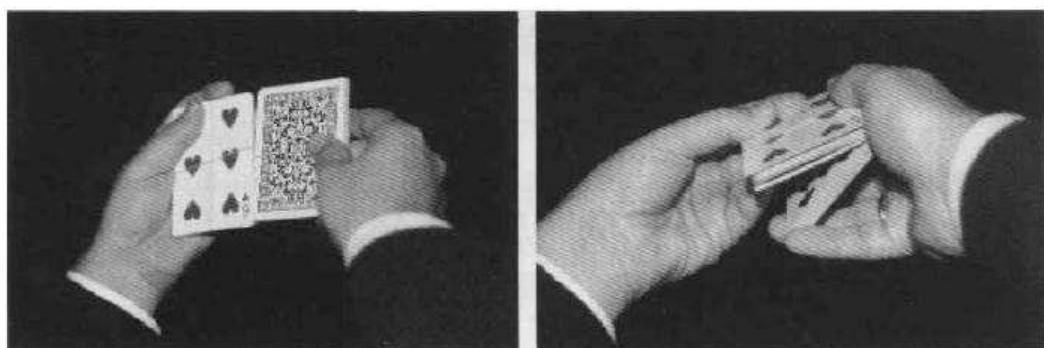


Foto 16

Foto 17

El paquete volteado y desplazado se pone debajo del otro, dándole la vuelta, como si pivotara en una bisagra imaginaria colocada en los lados largos, (foto 17). En este punto hay dos paquetes, separados por la gomilla y cara abajo, entre ellos está la carta elegida, cara arriba y fuera de la gomilla. Pide al espectador que ponga su mano derecha palma arriba. Le colocas el mazo, cara abajo, sin soltarlo. Ruega que lo cubra con la otra mano. No sueltes la baraja hasta que el espectador tenga las dos manos sobre ella.

Dile que algo extraño va a ocurrir, que levante la mano izquierda. Instantáneamente el paquete superior girará deshaciéndose el enrollamiento de la gomilla, y una carta quedará medio salida ftiera, cara arriba: ¡Es la carta elegida! (foto 18),

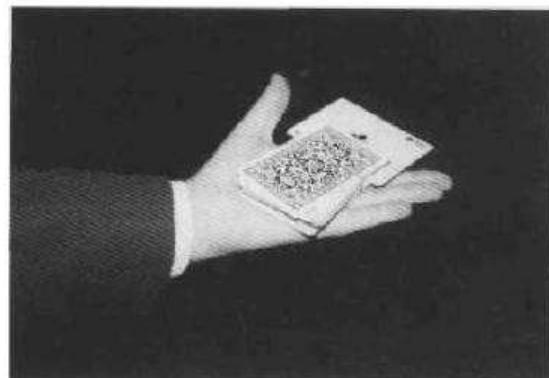


Foto 18

La tensión de la gomilla es importante para que el giro se produzca a gran velocidad. Unas cuantas pruebas con distintos tamaños te indicarán cuál es el idóneo. El efecto es simpático, visual e inesperado, sirve de interludio a juegos más fuertes. Siempre es bueno introducir juegos de este tipo para relajar el ambiente.

ASES Y TRIUNFO

Juego que produce una gran impresión de habilidad y cuya técnica no puede ser más sencilla. Combina dos efectos clásicos: una aparición de ases y un efecto de triunfo,

EFFECTO: Las cartas se mezclan unas cara arriba y otras cara abajo. El mago corta por tres cartas que resultan ser los ases. Para el cuarto as lo hace un poco más difícil, sopla hacia la baraja, la extiende en una cinta y todas las cartas se han puesto dorso arriba y el as que falta está cara arriba en medio de la extensión.

TÉCNICAS: Mezcla clasificadora, doble corte y una sutil forma de volver un paquete, que se explica.

MÉTODO: Coloca los cuatro ases cara arriba en el fondo de la baraja, que está cara abajo. Pon una carta indiferente debajo de ellos para que el mazo se vea normal por todas sus caras. Abre las cartas entre las manos, cuidando de no llegar hasta los ases, para que se vea que todas las cartas están en la misma dirección.

Mezcla las cartas por arrastre, llevándote al iniciar la mezcla con los dedos izquierdos la carta que cubre los ases. Antes de concluir la mezcla deja el paquetito que te queda en la mano derecha debajo del de la izquierda. Los ases permanecerán en la parte inferior de la baraja.

Sujetando la baraja en la mano izquierda, con el pulgar de dicha mano hojea las cartas hacia abajo por su esquina superior izquierda, hasta que un espectador te diga alto. La mano derecha toma por sus lados cortos todas las cartas que el pulgar ha dejado escapar. Gira la palma de la mano derecha hacia arriba enseñando la cara de debajo de ese medio paquete. Simultáneamente la mano izquierda se gira palma abajo y deja su paquete sobre la mesa; la atención se centra sobre el paquete de la mano derecha. Deja el paquete de la mano derecha cara arriba sobre la mesa, al lado del otro, en posición de realizar una mezcla por hojeo en mesa. Aparentemente el paquete de la izquierda está con la cara hacia abajo, pero en realidad sólo los ases están en esa posición. El otro paquete está cara arriba. Realiza la mezcla por hojeo procurando que no se intercale ninguna carta del paquete de la derecha entre los ases y que estos queden encima de la baraja cuando la cuadres. Durante la mezcla no levantes mucho las cartas en el hojeo para que no se vean las cartas cara arriba del paquete de la izquierda.

Recoge la baraja y, sin volverla, la dejas en la mano izquierda. Obtienes una separación debajo del primer as. Di que vas a localizar los ases en ese revoltijo. Por doble corte pasa el as debajo. Al hacer el doble corte se verá una carta cara arriba y después otra cara abajo, lo que refuerza la ilusión de que las cartas están revueltas. Gira la baraja y muestra que ya tienes un as. Tíralo sobre la mesa.

Voltea el paquete y repite las operaciones de bajar otro as, mostrarlo y dejarlo sobre la mesa. Repite lo mismo con el tercero.

Para el cuarto, voltea el paquete y lo cortas. Haz un gesto mágico y extiende las cartas en una cinta sobre la mesa con las caras hacia abajo. Todas las cartas están mirando hacia abajo menos el último as que muestra su cara.

La vuelta invisible del medio paquete, que te he explicado, te puede parecer atrevida, pero podrás comprobar que hecha con ritmo pasa totalmente desapercibida. No dejes de aprenderla, se usa mucho en magia.

DOBLE VUELTA CON SORPRESA

EFFECTO: Se dan a elegir dos cartas a dos espectadores y se devuelven al mazo. El actuante dice que va a conseguir que las dos cartas se den la vuelta en la baraja, de una en una.

1^{er} efecto: Pregunta el nombre de la primera carta elegida, un pase mágico, y se comprueba que se ha vuelto sola. Esta carta se deja a un lado en la mesa, cara abajo.

2º efecto: Anunciando que con la segunda vas a hacer lo mismo, chasquea los dedos, extiende la baraja y nada sucede. Pregunta el nombre de la carta y resulta que los dos espectadores eligieron la misma carta, no se puede volver porque está en la mesa. Pero no importa, el mago toma la carta elegida de la mesa, la introduce con toda claridad en la misma dirección que el resto de la baraja, chasquea los dedos, extiende las cartas y se verá que la carta se ha vuelto.

Este es un juego de E. Mario y que sirve para que veas las aplicaciones de las cartas vueltas.

TÉCNICAS: Control, forzaje, carta corrida y volver una carta.

MÉTODO: Da a elegir la primera carta libremente. Devuelta la carta a la baraja, la controlas y la fuerzas a un segundo espectador. Cuando la devuelva la controlas a sup-2.

Haz un triple volteo (triple "lift") para enseñar que encima del mazo no ha quedado ninguna de las cartas seleccionadas, deja la carta triple, cara arriba, sobre la baraja. Gira la mano izquierda palma abajo con lo que llevas la baraja a una postura similar a la posición de la carta corrida, extrae la carta que ahora está debajo (la que antes enseñaste) y, sirviéndote de ella como puntero, señala

la carta de la cara de la baraja, indicando que tampoco es una de las elegidas. Deja la carta que sirve de puntero en el dorso de la baraja, en el mismo sentido que el resto del mazo. Gira la mano a la postura básica de repartir. Todo se ve normal, pero las cartas sup-2 y sup-3 están cara arriba. Corta la baraja llevando las dos cartas vueltas al centro del paquete.

Advierte a los espectadores que no te digan nada, sólo lo que tú les preguntas. Chasquea los dedos en un gesto mágico, pregunta el nombre de la primera carta elegida. Extiende la baraja entre las manos, con cuidado, hasta llegar a la carta seleccionada (¡oh!, bajo ella hay otra carta vuelta). Corta el paquete por ese punto para llevar la carta elegida encima.

Coge la baraja en la posición de hacer la carta corrida, finge tomar la carta elegida, pero la corres y tomas la segunda carta, que dejas en la mesa. Todo se ve correcto, la carta que depositas en la mesa está invertida respecto al conjunto del mazo.

Con la baraja cara arriba, di que ahora le toca a la carta del segundo espectador. Chasquea los dedos, extiende la baraja entre las manos manteniendo la carta vuelta oculta (la que está en sup-1), no se verá ninguna carta vuelta. Si consigues una separación sobre las dos o tres cartas de debajo, con el meñique izquierdo y la mantienes al extender la baraja, no tendrás ningún riesgo de que la carta vuelta pueda verse en el momento de extender.

Diciendo que es raro que no se haya vuelto, pregunta el nombre de la carta del segundo espectador y corta la baraja para llevar la carta vuelta al centro y vuelve la baraja dorso arriba. Cuando te lo digan, finge extrañeza, toma la carta que dejaste en la mesa, mírala sin enseñarla afirman do: "*¿Cómo se va a volver si el...(la nombre) está aquí! Bueno, lo solucionaré...*" Sin enseñarla la pierdes cara abajo por el centro, chasquea los dedos, extiende las cartas en la mesa y aparecerá vuelta en el centro.

FINAL ALTERNATIVO: Tal vez te guste más esta otra versión: Has terminado la primera parte y la primera selección aparentemente está sobre la mesa. Di que lo vas a repetir con la segunda carta, chasquea los dedos, extiende las cartas, cara arriba, y una carta se verá cara abajo. Tómala, aún sin mostrarla, y pregunta el nombre de la segunda carta elegida. Finge contrariedad al escuchar el nombre de la que está en la mesa. Sonríe, haz un pase mágico que

parezca que trasladas invisiblemente la carta de la mesa hacia la que tienes en la mano, sopla, y muestra que efectivamente se ha transformado en la carta elegida.

CARTA VUELTA AL NÚMERO NOMBRADO

Para que practiques el movimiento Larreverse te expongo este sencillo y bonito juego, que el propio Larry Jenning explicó al dar a conocer su técnica.

EFFECTO: Un espectador selecciona una carta, la recuerda y la devuelve al centro del mazo. Se mezclan las cartas. El mago pide a] espectador que nombre cualquier número, supongamos que es el diez. Se cuentan diez cartas y se muestra que en décimo lugar no se encuentra la carta elegida. La baraja se entrega al espectador. Se da un pase mágico y la carta elegida aparece en décimo lugar y está vuelta,

TÉCNICAS: Un control y el Larreverse.

MÉTODO: La carta elegida se controla encima de la baraja por un procedimiento de tu elección. Pide un número, puede ser cualquiera, pero es mejor que no sea muy alto para no alargar el juego, ni demasiado pequeño. Supongamos que dicen el diez.

Cuenta nueve cartas sobre la mano derecha, una a una e invirtiendo su orden, Al terminar de contarlas, apoya parcialmente el paquetito sobre la baraja y diciendo: "*Aquí hay nueve cartas...*" Extiende las cartas en la mano derecha en preparación de hacer el Larreverse (la elegida estará debajo del paquetito). El pulgar izquierdo desplaza hacia la derecha la carta décima y la mano derecha, usando sus cartas como pala, la volteá cara arriba sobre el mazo. Di: "*Probablemente no será tu carta, ¿verdad? Te la enseño para que veas que no te he influenciado al elegir el número*".

Voltea cara abajo la décima carta mediante la técnica Larreverse. Sigue diciendo: "*Pondré /as nueve cartas (actualmente ocho) encima de la décima carta*". Hazlo todo muy claro, entrega la

baraja para que la sostenga el espectador. Chasquea tus dedos, pídele que cuente diez cartas y encontrará su carta, cara arriba, en décima posición.

ASES ESPECTACULARES

Para finalizar el capítulo te ofrezco un juego muy espectacular, un poco delicado de ejecución y que tendrás que practicar bastante antes de poderlo hacer con soltura. La serie de efectos que se producen son buenos y, además, son agradables a la vista. El juego lo aprendí de Frank García.

EFFECTO: El as de picas aparece mediante cortes. Por tres veces consecutivas se pierde en el centro y sube encima de la baraja. Despues, el mago informa que si deja el as encima y hace un gesto mágico, los otros ases se girarán cara arriba. Extiende la baraja entre las manos y tres cartas se han girado, pero no son los ases. Las cartas indiferentes se vuelven cara abajo, se repite el gesto mágico y esta vez sí. ¡Los ases están cara arriba en medio de la baraja!

TÉCNICAS: Doble volteo, triple volteo y Larreverse.

MÉTODO: Precisa una simple preparación. Sobre la baraja (dorso abajo), pon tres ases cara arriba, alternados con ellos se colocan tres cartas indiferentes cara abajo. El as de picas, cara abajo, se pone encima de la baraja. La preparación queda así: (AP, X, A (cara arriba), X, A (cara arriba), X, A (cara arriba), X, X, X, X...). Las X simbolizan cartas indiferentes.

Comienza por una falsa mezcla que no destruya el montaje. Consigue una separación bajo el as de picas. Corta el medio paquete inferior con la mano izquierda, gira cara arriba el paquete cortado y lo dejas encima de la baraja (el as de picas se añade a ese paquete y se mantiene la separación entre el as y el paquete inferior, y la pasas al meñique izquierdo). Gira el medio paquete superior llevando el as de picas a la vista y déjalo todo encima del paquete inferior (manten la separación con el meñique entre los dos paquetes). El movimiento es fluido, sin pausas y la ilusión que produce es que el as de picas aparece cara arriba de una manera visual, por varios cortes. Deja el as de picas sobre la mesa.

Corta un paquetito por encima de la separación y lo dejas en la mesa, toma todo el paquete hasta la separación y lo dejas sobre el de la mesa, y por último el resto de la baraja se pone encima, reconstruyendo la baraja. Toda la acción simula un triple corte.

Toma la baraja de nuevo y haz una falsa mezcla. Coge el as de picas y colócalo cara arriba sobre la baraja. Gíralo cara abajo mediante un triple volteo (la mejor manera es preparar el triple por escape del pulgar izquierdo y volverlo por el método segundo del capítulo 6).

Después harás un doble levantamiento con las dos cartas superiores (sin volverlas) y las introducirás en el tercio inferior de la baraja. La mejor forma de realizarlo es así: por escape del pulgar izquierdo suelta las dos cartas superiores (en el instante que la mano derecha hace de pantalla para tomarlas); los dedos índice y mayor de la mano derecha se introducen en la separación y las dos cartas se tornan en la pinza de tres, pero cogidas por la esquina superior izquierda (el dorso de la mano y los dedos tapan el mayor grosor); el pulgar **izquierdo** sigue hojeando las cartas hasta que llega al tercio inferior del mazo y por esa separación se introduce la carta doble, húndela hasta que quede totalmente cuadrada.

Con la maniobra anterior, aparentemente, has perdido por el centro el as de picas. Haz un gesto mágico y muestra que el as de picas ha subido encima de la baraja, volteándolo cara arriba sobre ella. Imita los gestos del levantamiento triple.

Diciendo que lo vas a repetir, haz un nuevo triple para volverlo cara abajo, y un doble para introducirlo esta vez en medio de la baraja. Nuevo gesto mágico y muestra que el as de picas ha subido.

Repite una tercera vez el triple, el doble y lo pierdes en el tercio superior del mazo. Muestra que el as sube.

Di: "*Si dejo el as cara arriba y chasqueo los dedos, los otros ases se vuelven cara arriba.*" Deja el as de picas en la mesa y extiende las cartas en las manos: se verá que se han vuelto tres cartas indiferentes. Comenta que algo ha ido mal y mediante el procedimiento del Larreverse vuelve cara abajo las cartas indiferentes y secretamente vuelves cara arriba los ases que están encima de ellas. El público ve que extiendes todas las cartas y que no hay ninguna más vuelta.

Explica que ya sabes lo que ha ocurrido, el as debe pasarse así: introduce el as en cruz a través del mazo, y lo sacas por el extremo opuesto al de la introducción. Déjalo sobre la mesa. Extiende la baraja en una cinta revelando los ases que están vueltos. Fin.

Si lo prefieres, en lugar de aparecer vueltas tres cartas indiferentes pueden ser, por ejemplo, los reyes o las reinas. Es más visual, pero tiene el inconveniente de que la preparación es más lenta, cosa que carece de importancia si es tu juego de apertura.

CAPITULO 12

Las cuentas falsas 1.^a parte

Se puede decir que las cuentas falsas junto con los usos del doble "lift" y la multitud de juegos a los que se aplica, es la gran aportación de los magos del presente siglo a la cartomagia. Cuando tomamos las rutinas modernas es extraño que no contengan alguna cuenta falsa o algún doble.

La cuenta Bucle

Ideada por Dai Vernon pertenece al grupo de cuentas de ocultación. Reporta una grandísima utilidad al mago, ya que sirve para contar o enseñar menos cartas de las que realmente tenemos.

Supondremos que tienes cinco cartas y las quieres contar como cuatro. La carta que se oculta ocupa el cuarto lugar desde arriba. El procedimiento es el mismo cuando tengas que ocultar más de una carta (siempre se oculta un grupo que ocupe el penúltimo lugar).

La sujeción de las cartas con la mano izquierda es muy importante para conseguir su invisibilidad. Mira la foto 1.



Foto 1

Analiza la colocación del dedo mayor izquierdo, está en la esquina superior derecha, la esquina diagonalmente opuesta a ella se apoya contra la palma de la mano izquierda. Se puede decir que las cartas se sostienen por esos dos puntos.

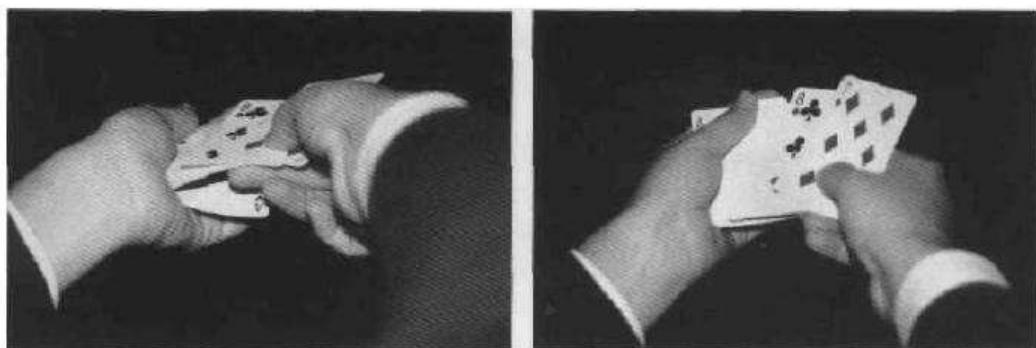
El pulgar izquierdo desplaza la primera carta y es cogida por la mano derecha con el pulgar encima y los otros dedos debajo. Igualmente toma la segunda y la colocas debajo de la primera. Al llegar a la tercera carta la yema del dedo mayor izquierdo hace presión hacia el interior de la mano bajo la esquina de la carta inferior. Dicha carta se arqueará por su esquina interior derecha, formando un bucle (de ahí el nombre de la cuenta) foto 2.



Foto 2

La mano derecha, con las cartas que recogió, se acerca a retirar las dos siguientes. Los dedos mayores de la mano derecha se introducen dentro del bucle (que se forma en ese mismo instante y no antes) toman las dos cartas y se las llevan perfectamente cuadradas, parecerá que has cogido sólo una (fotos 3 y 4). Finalmente, coge la última carta.

cuentas falsas !.^a parte



Foto

Foto 4

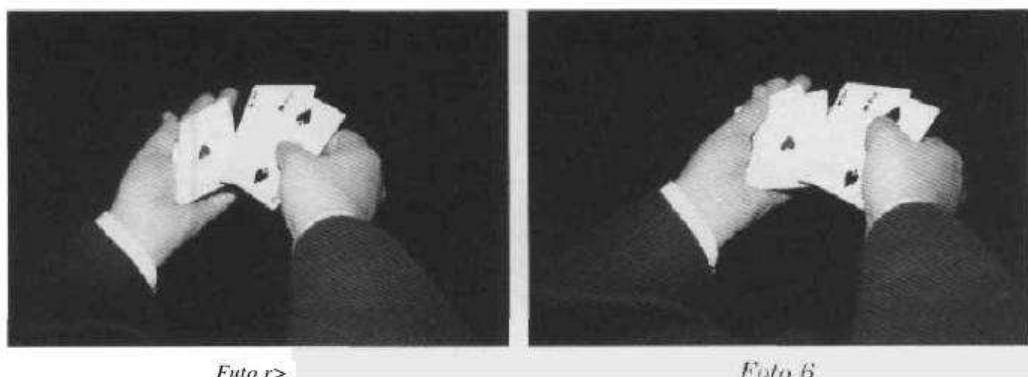
Cuando se cuentan las cartas, el dedo pulgar izquierdo las empuja hacia la derecha; al tomar las cartas con el bucle, no se empujan con el pulgar, pero tú debes aparentar que sí se empujan para no perder el ritmo de la cuenta. Lo conseguirás acompañando con el pulgar las dos cartas, imitando el movimiento del empuje, ver fotos 3 y 4. Cuesta trabajo hacer bien el movimiento de acompañar con el pulgar, pero si no lo haces se produce un pequeño parón en la cuenta al tomar el grupo doble.

Las cartas pueden contarse en abanico, como se ve en la foto o colocándolas en un paquete. Se pueden contar invirtiendo el orden o no.

La cuenta por empuje

También es original de la fétil mente de Dai Vernon, se le conoce con el nombre de "push-off". Sirve para lo mismo que la cuenta bucle, la diferencia reside en que no se realiza el bucle sino que se empuja el grupo de cartas a ocultar con el pulgar, todas juntas.

Supongamos, como en la anterior, que tenemos cinco cartas y queremos ocultar la cuarta carta. Mira las fotos 5 y 6.



La foto 5 te indica dónde se debe colocar el pulgar izquierdo para repartir las cartas: en la esquina superior izquierda, tocando el lado largo. La foto 6 te muestra el momento en que has empujado con el pulgar la carta tercera y con ella la cuarta, perfectamente alineadas y la mano derecha va a tomarlas. Para posibilitar un empuje correcto se necesita la acción combinada del dedo pulgar y del índice de la mano izquierda. El pulgar empuja todas las cartas por encima de la inferior y el índice izquierdo (sin cambiar de posición) empuja la carta inferior hacia la izquierda. El empuje debe hacerse relajado, sin tensión. Tardarás un poco en pillarle "el aire", en tus comienzos te parecerá sobrehumano que puedan salir cuadradas.

Si las cartas, en lugar de dejarlas abanicadas, las dejas superpuestas en la mano derecha no es necesario que en el empuje queden totalmente cuadradas, con las cartas en movimiento es imposible ver el descuadre.

Este empuje, que posiblemente otros autores también idearon, se utiliza en cuentas como la Elmsley, Jordán... con otras cogidas y que verás en el capítulo siguiente.

El culebreo

Maniobra mundialmente conocida como "Ascanio's spread", porque es original de nuestro admirado Arturo de Ascanio, el "padre" de la moderna cartomagia española. Es una maniobra de ocultación, se enseñan cinco cartas como si fueran cuatro. Más que una cuenta, es un despliegue estético y fluido de las cartas donde permanece oculta la carta que ocupa la posición central mientras

las cartas se frotan unas con otras (puede ocultarse la carta cuarta modificando el movimiento).

Las cartas se pueden sujetar de dos formas distintas según las necesidades del juego, vertical u horizontalmente. La técnica de despliegue es la misma en ambas cogidas. Comenzaré describiendo la sujeción horizontal porque fue la que Arturo ideó en sus comienzos.

Recuerda que tienes cinco cartas y quieres ocultar la que está en el centro.

1.- Culebreo horizontal

Las fotos 7 y 8 te muestran la posición de partida.

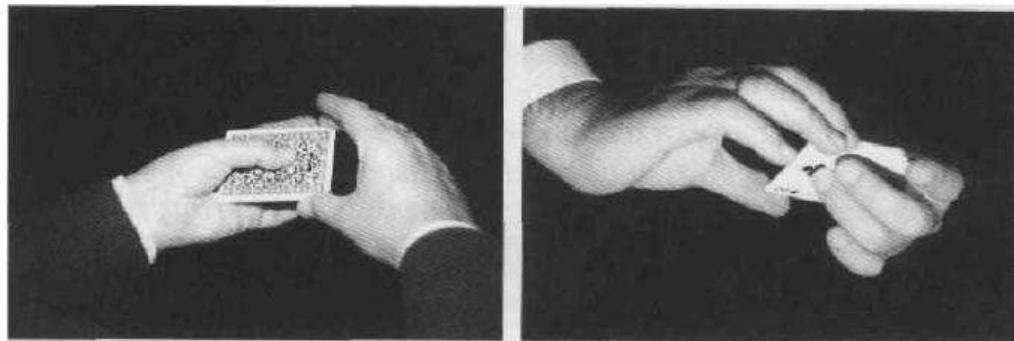


Foto ~

Foto 8

La mano derecha sostiene las cartas por sus lados largos, la yema del anular izquierdo se apoya sobre la última carta arrastrándola hacia la izquierda y hacia atrás, foto 9. El índice de la mano izquierda entra en contacto con la penúltima carta y tira de ella hacia la izquierda, foto 10.

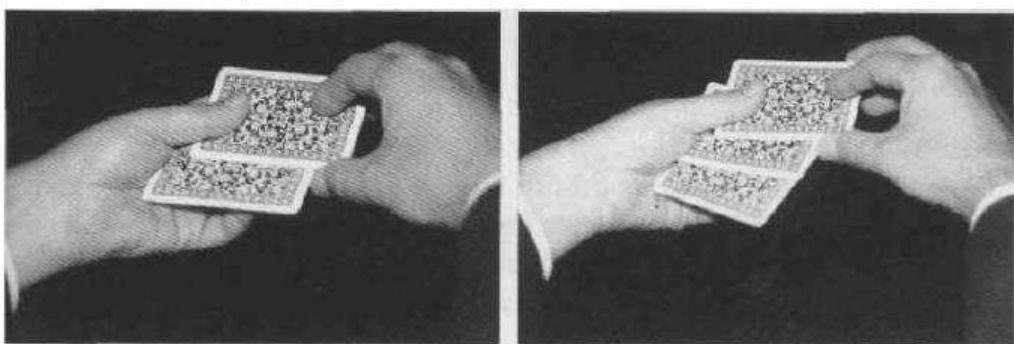


Foto 10

El pulgar de la mano izquierda se apoya sobre la carta de encima y se retrae tirando de ella hacia la izquierda, la mano derecha conserva la segunda y tercera cartas perfectamente cuadradas, foto 11.



Foto 11

Hasta aquí ha sido la extensión propiamente dicha, ahora viene el movimiento de frotación "culebreo" para darle movilidad a las cartas y que parezca imposible que lleves dos cartas juntas.

La mano izquierda despliega al máximo sus cartas. Al mismo tiempo la mano derecha, mediante el movimiento de su índice, gira la carta doble en el sentido de las agujas del reloj, llevándola a una posición casi vertical, foto 12.

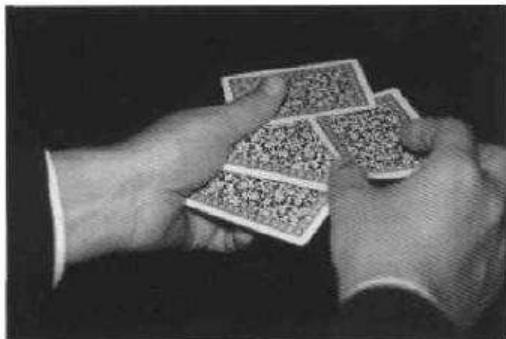


Foto 12



Foto 13

El siguiente paso es llevar las cartas a la posición de la foto 13, el pulgar izquierdo arrastra hacia atrás su carta hasta situarla sobre el meñique; simultáneamente, moviendo únicamente los dedos, la mano derecha lleva la carta doble a dicha posición.

Repite los movimientos de las fotos 12 y 13. Ahora puedes optar por dos posibles continuaciones: una, cuadrar las cartas; otra, dejarlas abanicadas en la mano izquierda (foto 14).

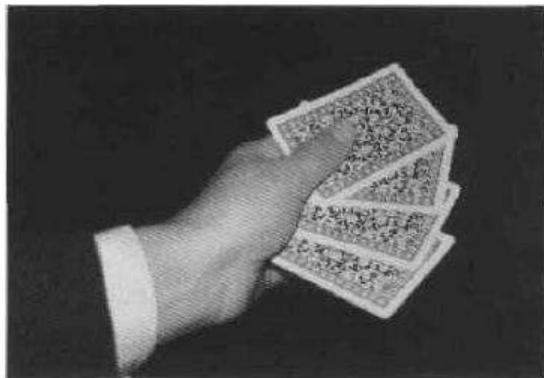


Foto 14

2.-Culebreo vertical

La foto 15 te muestra el punto de partida:

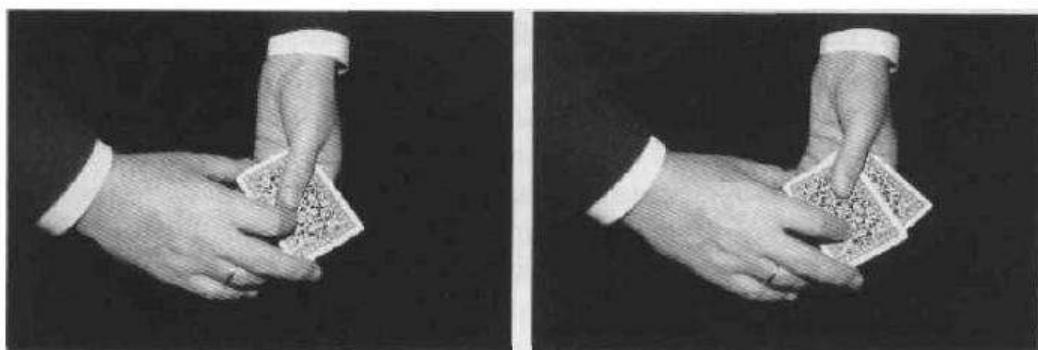


Foto 15

Foto 16

La foto 16 te muestra el índice sacando hacia la izquierda la carta inferior. Con el mayor extraes hacia la izquierda la penúltima. El pulgar tira de la carta de encima hacia la izquierda y el grupo de la mano derecha se desplaza ligeramente hacia la derecha, foto 17. La frotación se produce como antes, moviendo *ei* pulgar, con su carta, de arriba hacia abajo y la carta doble con los dedos derechos en dirección opuesta.

Se puede concluir cuadrando las cartas o dejándolas abanicadas. Para dejarlas abanicadas, la carta de encima pivota sobre el pulgar derecho para ir directamente a la situación de abanico, fotos 17 y 18.

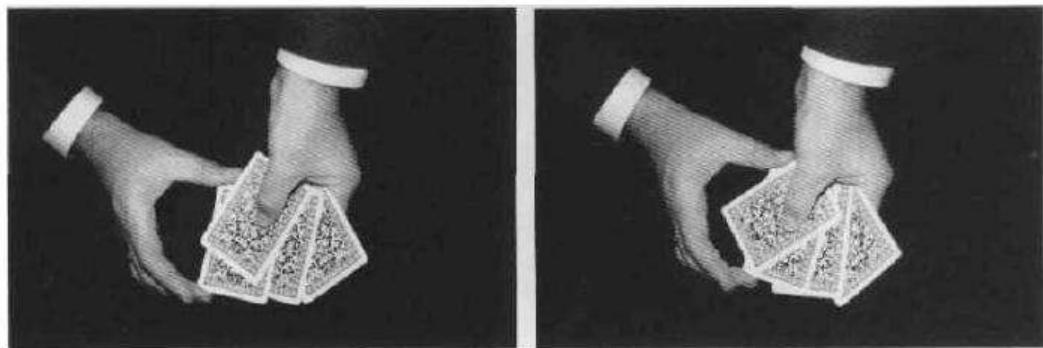


Foto 17

Foto 18

Illustration Count

He aquí una interesante y curiosa maniobra de Bro. Hamman. Su objetivo es conseguir que un grupo de cartas diferentes parezcan todas iguales. Es una cuenta sencillísima de ejecutar; pero hay que hacerla cuando el público está convencido de lo que túquieres demostrar, no te lo cuestiona y viene a ser como una confirmación. No resiste una observación atenta, hay que hacerla "de pasada" y con despreocupación. Ahora bien, cuando está bien colocada en un juego, la ilusión que crea en la mente de los espectadores es perfecta. Si no la has visto ejecutar antes, creerás que no puede funcionar, pero te garantizo que es muy buena y todos los magos la usamos en algunos juegos.

Supongamos que tienes en las manos un grupo de cinco cartas, cara abajo, en la sujeción básica con la mano derecha, la inferior es un comodín. Parecerá que las cinco son comodines.

Gira la palma de la mano hacia arriba enseñando el comodín que está debajo; vuelve de nuevo la palma hacia abajo y el pulgar de la mano izquierda arrastra sobre su palma la carta de encima del grupo (no es el comodín, es otra). Sin pausa alguna, gira de nuevo la palma de la mano derecha hacia arriba y vuelve a enseñar el comodín; gira la mano derecha palma abajo y, como antes, el pulgar izquierdo arrastra la carta superior del paquete sobre la que tiene en la palma. Esto se repite hasta que te quedas sin cartas.

En esta técnica la atención se concentra en la mano derecha, la izquierda apenas se mueve, ni siquiera para arrastrar las cartas, ya que apoyas el pulgar en el dorso y es, principalmente, la mano derecha la que al apartarse para volverse cara arriba provoca el arrastre de la carta superior.

La ilusión óptica es tan fuerte que el público no "cae" en el detalle de que enseñas la carta de abajo y retiras la de arriba. Tienes que actuar con indiferencia, con ritmo rápido, sin correr.

Juegos

NO PUEDE SER ESA

En la mayoría de ocasiones, los juegos que de concepto son la sencillez en grado superlativo, causan un fuerte impacto de cara al público profano. Éste que sigue es uno de ellos. Yo, por primera vez, se lo vi realizar a Paco Rodas actuando en un "Pub". La reacción de los espectadores fue clamorosa. He aquí lo que sucede:

EFFECTO: Antes de comenzar, el ilusionista dice que tiene una carta gafe y que por ello siempre la retira de la baraja y se la guarda en el bolsillo. Luego, los espectadores eligen una carta y se pierde entre las demás. El mago toma un grupo de cuatro cartas que, según dice, le informarán acerca de la carta elegida. Se van enseñando una a una, las cartas del paquetito y los espectadores ven con asombro que todas son la carta seleccionada, pero el mago actúa como si no lo fueran. En la última carta pregunta el nombre de la carta elegida, cuando se la dicen replica que es imposible que sea esa, porque es su carta gafe. Da la vuelta a las cartas que enseñó y resultan ser los cuatro ases. La carta elegida la extrae del bolsillo.

TÉCNICAS: Control, doble volteo, bucle, empalme.

MÉTODO: Antes de empezar debes tener los cuatro ases sobre la baraja. Siguiendo las directrices de la presentación toma una carta indiferente y, sin enseñarla, la guardas en el bolsillo, explicando que es tu carta gafe. Da a elegir una carta, supongamos el cinco de picas. Corta el paquete superior, mediante desplazamiento del índice derecho en la mano izquierda, ofrece ese paquete superior para que pongan sobre él la carta seleccionada. Al reponer el paquete inferior encima, mantén una separación y por doble o triple corte la pasas encima.

Diciendo que vas a tomar un grupo de cartas que te dirán cosas acerca de la carta del espectador, toma las dos primeras, como una, mediante un levantamiento doble en la mano derecha, sin enseñarlas; sobre ellas, pones las tres cartas siguientes. Habrás cogido cinco cartas y la cuarta será el cinco de picas.

Deja la baraja a un lado y toma el paquete en la posición de realizar la cuenta bucle. Di: "*Esta nos va a decir el color de tu carta*". Haz un bucle en la última carta y la mano derecha volteá las cuatro cartas superiores de golpe, sobre la única carta que te ha quedado en la mano. Hecho con cierta rapidez y decisión parecerá que has vuelto sólo la carta de arriba. Se verá el cinco de picas, pero tú ni te inmutas y dices: "*Tiz carta es negra*". Sin detenerte, haz un nuevo bucle y volteá las cuatro cartas cara abajo (siempre como si fueran una). Mientras comentas que la siguiente carta te indicará el palo de la carta elegida, deja la carta superior sobre la mesa, boca abajo. Sin pausa, con ayuda del bucle en la carta inferior volteá las tres cartas de encima, como antes, se verá otro cinco de picas, tú continúas con cara de jugador de poker, nombrando únicamente el palo de la carta que has girado. Voltéalas cara abajo y deposita la carta de encima sobre la mesa, al lado de la primera que pusiste. Repite una tercera vez el proceso, ahora girando dos cartas, y diciendo que esa te dirá el número, también se deja sobre la mesa. En este instante tienes que tener cuidado en que no se descuadren las dos cartas que te quedan en la mano, para el público nada más hay una. Y dices: "*¿Sabes dónde está la carta elegida?*" Probablemente te señalarán a la carta que tienes en la mano.

Haz una pequeña pausa y pregunta por el nombre de la carta elegida. Te contestarán que es el cinco de picas. Mira a los espectadores con cara de incrédulo y dices: "*Imposible, si esa es mi carta gafe...*" Haz un volteo en la mano con chasquido, tal como te expliqué en el doble de Le Paul, pero aquí sin baraja. Y enseña que lo que tienes en la mano es un as. Di que las cartas de la mesa también son ases, las vuelves una a una depositándolas sobre la carta que tienes en la mano izquierda.

Recibe los aplausos, pero aún no has acabado, mientras la gente se relaja al ver los ases, gira el paquete cara abajo y empalma la carta indiferente que está encima por uno de los métodos explicados anteriormente. Recupera la atención recordando al público que el cinco de picas lo guardaste en el bolsillo antes de empezar el juego. Lleva la mano al bolsillo, con el cinco de picas empalmado, y sácalo de allí.

En este juego, en lugar de emplear el empalme por encima, yo prefiero hacer el empalme del tahúr que se explica en el capítulo 14.

ASCENSOR CON TRES CARTAS

EFFECTO: El actuante saca de la cartera tres cartas sin enseñar sus caras. Voltea la de encima y se ve que es el as de picas. La vuelve cara abajo y la pasa debajo del paquete. Dice que el as sube, voltea la nueva carta superior y es el as de picas. Esto se repite varias veces. El mago pregunta a los espectadores si saben cómo se haceclaro, las tres cartas son ases de picas. Se enseñan tres ases de picas. Luego pide al espectador que toque una carta cualquiera de las tres, será un as de picas (es lógico), pero no tanto, se giran las otras dos cartas y se comprueba que son cartas diferentes, no son ases de picas.

TÉCNICAS: El doble volteo (con bucle o por empuje), frustration count y forzaje por control verbal.

MÉTODO: Antes de empezar el juego toma el as de picas y dos cartas de puntos rojos, pon el as debajo de las otras dos y las guardas en la cartera.

Ya delante del público coge la cartera, extrae las tres cartas, recalca que únicamente hay tres cartas abriéndolas por los dorsos, sin enseñar su cara. El público debe tocarlas (sin que tú las sueltes) para que se asegure de que sólo hay tres.

Di: "*Voy a mostrarte una curiosidad con el as de picas*". Toma el paquete con la mano derecha, gira la palma hacia arriba y enseña el as que está debajo. Mientras mezclas las cartas (controlando que al final el as quede situado en medio de las otras dos) di que por mucho que mezcles el as siempre va encima. Toma las cartas en la mano izquierda en la posición de hacer la cuenta bucle (o la push off).

Haz un bucle en la última carta (o un doble empuje), esto te permite tomar las dos primeras para volverlas cara arriba, como una, sobre el paquete: se verá el as de picas.

"No está mal, ¿eh? Y lo puedo hacer más complicado". Nuevo bucle y vuelve las dos cartas cara abajo. Toma la carta superior y de forma clara la introduces debajo del paquete (puedes separar ligeramente las cartas para que se vea bien). Di que a pesar de estar debajo, si le das un toque mágico el as sube. Levanta la carta superior (imitando el doble volteo) y parecerá que el as ha subido.

"Esto lo puedo repetir cuantas veces se quiera". Toma el as y lo giras cara abajo. Haz un bucle y pasa las dos cartas de encima (como una) debajo de la que te queda en la mano izquierda. Nuevo toque mágico, haces un bucle y un doble volteo: se ve el as arriba.

"Hasta el infinito". Gira las dos cartas cara abajo, toma la superior y la pasas debajo. Nuevo toque mágico, voltea la carta superior y el as sube.

En este instante pregunta: *"¿Tenéis idea de cómo se hace?"* Probablemente el espectador te dirá que cree que las tres cartas son iguales. Mientras hablas con el espectador, gira el as cara abajo, lo pasas debajo y deja las cartas en la mesa. Vuelve a tomarlas y haz la Illustration Count, afirmando que el espectador tiene razón. El público creerá que realmente ha visto los tres ases de picas (y como mentalmente ya está convencido...) Al terminar la cuenta pasa el as de picas al medio, abanicas en las manos las cartas y pide al espectador que toque una. Lo lógico es que señale la del centro (el as). En caso contrario deberás hacer el forzaje por control verbal para tres cartas: tiene que elegir el as.

Vuelve la carta señalada y será el as de picas. *Di: "Parece que esto es fácil, ¿verdad? Pues no lo es tanto."* Gira las otras dos cartas para que se vea que son cartas indiferentes.

Este juego es muy popular entre los magos actuales. Es raro que haya una reunión de magia, a la que asistan varios magos, y alguien no lo haga. Es uno de los juegos que Juan Tamariz presenta con frecuencia en televisión. El juego es clásico, pero Juan cambió el concepto de presentación; antes era únicamente un juego de carta ambiciosa con tres cartas {que sube repetidas veces}, porque