

las cartas se enseñaban desde un principio diferentes; realizado como te he descrito, como el público cree que las tres cartas son iguales se consigue un efecto de transformación.

MINI AGUA Y ACEITE

El tema del agua y el aceite consiste en que se toma un grupo de cartas rojas y otro de cartas negras, se colocan en alternancia roja-negra-roja-negra-roja-negra... Se explica que las cartas son como el agua y el aceite y que no pueden mezclarse; irremediablemente se separan. El mago reparte las cartas en dos paquetes, las cartas siguen alternadas, se espera un poco y... luego, se muestra que un paquete está compuesto por cartas negras y el otro por cartas rojas.

El efecto, en general, se ha convertido en un clásico de la magia y se debe a una idea de E. Mario. En español podrás encontrar muchísimas versiones de "agua y aceite" en el libro de Juan Tamariz "La Vía Mágica", libro que no debería faltar en la biblioteca de todo aficionado a la magia. En él se explica la teoría de la pistas falsas, es buenísimo.

El juego que seguidamente explico es una deliciosa y simple versión reducida a cuatro cartas original del mago japonés Shigeo Futagawa.

EFFECTO: El mago muestra cuatro cartas de un mismo número, por ejemplo, los cuatro dieces. Entrega los dieces rojos a un espectador y él se queda con los negros. Invita al espectador a depositar un diez rojo sobre la mesa, cara abajo, y encima coloca el mago un diez negro, también cara abajo; en la misma forma se continúan colocando los otros dos dieces, alternando los colores. Sorprendentemente los dieces negros se encuentran juntos encima y debajo están los rojos. El efecto se repite una segunda vez. Para finalizar se alternan los dieces rojos cara arriba con los dieces negros cara abajo. ¡Los colores vuelven a agruparse!

TÉCNICAS: El levantamiento doble, el bucle.

MÉTODO: El mazo lo tienes cara arriba. Busca los cuatro dieces y los colocas en la cara de la baraja (en la cara los rojos, debajo los negros). Extiéndelos para conseguir una separación bajo la quinta carta (desde la cara). La mano derecha los coge robando al propio tiempo la quinta carta bajo ellos. Deja la baraja a tu izquierda, cara abajo, de momento no sirve.

Extiende las tres cartas superiores, manteniendo oculta la carta extra, los espectadores creen que sólo hay cuatro dieces. Entrega las cartas rojas a un espectador. Vuelve tus cartas cara abajo sobre la mano izquierda. Pide al espectador que coloque una carta roja boca abajo sobre la mesa. Tú depositas la carta de encima de tu paquete (la indiferente) cara abajo sobre la del espectador. El espectador coloca encima, su segunda carta roja y tú tomando por sus cantos cortos las dos cartas que te quedan, como una, las dejas encima de todo. Para el espectador los colores se han alternado.

Toma el paquete de la mesa, cara abajo, en la mano izquierda. Haz un gesto de vaivén. Distribuye lentamente las dos cartas, cara arriba, sobre la mesa: ¡las cartas negras se han juntado! Da la vuelta al paquete que te quedó en la mano, haz un bucle, toma las dos cartas de la cara como una en la mano derecha (pinza de tres), se verán dos cartas rojas.

La carta doble de la mano derecha se pone debajo del diez de la mano izquierda y gira el conjunto, bien cuadrado, cara abajo en la mano. Ya estás listo para repetir el efecto. Entrega al espectador las cartas de la mesa (esta vez son las negras). Se repiten exactamente los mismos movimientos para alternar los colores que la primera vez. Al mostrar el efecto, en esta fase, distribuirás sobre la mesa los dieces rojos. Tú tendrás los negros y, como antes, los mostrarás con bucle y pinza de tres. Al final, la doble también va debajo.

Vuelve cara abajo tus cartas. El proceso de alternancia se repetirá exactamente igual, pero con una pequeña e importante diferencia: el espectador colocará sus dos cartas cara arriba. Él coloca un diez rojo cara arriba y tú un diez negro cara abajo (la indiferente); él coloca el otro diez rojo cara arriba y tú las dos que te quedan cara abajo.

Haz el movimiento de vaivén y separa muy lentamente las dos cartas superiores ¡están cara abajo! Vuélvelas sobre la mesa, son las negras.

Espera unos instantes y muestra los dieces rojos, haciendo el bucle y la pinza de tres. Coloca relativamente deprisa la carta doble debajo del diez de la mano izquierda (se podría ver un descuadre al estar las cartas dorso con dorso). Toma los dieces negros y los pones encima de los rojos y todo el conjunto se deja cara arriba sobre la baraja, que está en la mesa. La carta indiferente queda en el mismo sentido que las demás y desaparece así la trampa. Ahora puedes tomar los dieces uno a uno para hacer otro juego.

En la rutina original se usan ases, yo creo que con ases ya hacemos demasiados juegos.

GIRANDO 1-2-3-4, CON SORPRESA

El juego "Girando los ases" de Dai Vernon se hizo muy popular. Se han ideado numerosas versiones. La que aquí te explico es la que Fred Kaps ideó empleando la técnica del culebreo, y explicaba en sus conferencias.

EFFECTO: Se cuenta la historia de que dos magos están comentando sus habilidades. El primero hace lo siguiente: de una baraja de dorso azul toma el A, 2, 3 y 4 de un mismo palo, por ejemplo de tréboles, y sin falsos movimientos las cartas se van girando cara abajo, de una en una, y por orden. El segundo mago toma las cartas dice que él no sabe hacerlas girar¹, pero sí otra cosa: vuelve las cartas con la mano de una *en* una y los dorsos se han transformado en cartas de fantasía.

TÉCNICAS: El culebreo.

MÉTODO: Necesitas una baraja azul con las cuatro cartas (A, 2, 3 y 4 de tréboles) con dorsos de fantasía, si no las tienes coge cartas de dorso rojo (es más bonito con los dorsos de fantasía). Saca el A, 2, 3 y 4 de dorso azul y quítalos de la baraja.

Extiende cara arriba la baraja, saca las cartas de fantasía y las dejas en la mesa (que no se vea el dorso). Gira el mazo cara abajo en la mano izquierda. Consigue una separación bajo la carta sup-1. Pon el as, cara arriba, sobre la baraja, luego el dos, el tres y el cuatro, el

pretexto es ordenarlas. Recoge las cuatro cartas con la mano derecha y roba bajo ellas una carta extra (la que estaba en sup-1). Deja la baraja sobre la mesa, cara abajo.

Cuenta la historia de los dos magos. Sin darle importancia, con el pulgar izquierdo arrastra hacia la izquierda, una a una, las dos cartas de encima del paquete, que caerán en la palma izquierda. Deja el grupo de la derecha sobre las dos de la izquierda. El orden será 4-3-X-A-2 (el dos en la cara).

Explica que es el turno del primer mago. Haz un culebreo vertical abanicando y enseñando todas las cartas otra vez. La mano derecha que sostiene la carta doble, la extrae por la derecha y la pasa, metiéndola de derecha a izquierda por debajo del abanico, entre el 4 y el 3. Cierra el abanico formado.

Dale un golpecito a la cara de las cartas. Haz un culebreo abanicando las cartas, se verá que se ha vuelto el as. Al extender el abanico la carta doble se extrae por la derecha y se pone encima de todo, en la cara del paquete. Cierra el abanico.

Nuevo golpecito, culebreo abanicando las cartas y se ha vuelto el dos. La carta doble va encima del paquete.

Golpecito, culebreo y se ha vuelto el tres. La carta doble va debajo del paquete.

Golpecito, culebreo y se ha vuelto el cuatro, la carta doble se pone entre el 2 y el 3.

Golpecito, culebreo y todas las cartas están cara arriba. La mano derecha deja la carta doble (el dos) debajo del paquete y deja el conjunto sobre la baraja, descargando la indiferente.

Ahora le toca el turno al segundo mago. Reparte sobre la mesa las cuatro cartas, (están cara arriba sobre la baraja), prueba un par de veces a dar el golpecito y que se vuelva una carta y no consigue nada. Comentando que el segundo mago no sabía volver las cartas, pero podía hacer otra cosa: sopla y gira lentamente, una a una, las cuatro cartas. ¡Se han transformado en dorsos de fantasía!

CAPITULO 13

Las cuentas falsas 2.- parte

Cuenta Elmsley

Original del mago británico Alex Elmsley, es una cuenta de ocultación que sirve para contar cuatro cartas como cuatro, pero hay una que nunca se enseña (la tercera), y la primera se muestra dos veces. Las aplicaciones que se le han buscado son numerosísimas.

Al haber una carta que se enseña dos veces es preferible utilizar cartas de puntos indiferentes, o todas figuras. Es perfecto cuando se muestran por el dorso.

Para que compruebes el efecto, toma cuatro cartas cualesquiera, dorsos arriba. Gira, cara arriba, la carta que ocupa el tercer lugar. Al realizar la cuenta parecerá que todas las cartas están mostrando su dorso, la carta vuelta permanecerá oculta. Supongamos que la primera carta, que se contará dos veces es el 7 de corazones.

Cuenta de la primera carta: el paquete está en la mano izquierda, sujeto en la punta de los dedos, muy cerca del lado largo (la foto 1 muestra la cuenta en acción), la mano derecha se acerca y retira la carta superior (7 de corazones) con el dedo pulgar derecho que la arrastra por su dorso y se ayuda con los dedos mayores por debajo.

Cuenta de la segunda carta y robo de la primera: la mano derecha va hacia la izquierda a tomar la segunda carta, en ese momento el pulgar de la mano izquierda empuja hacia la derecha, juntas {similar al "push off"}, las dos cartas superiores de su paquete (foto 1). La mano derecha siguiendo su movimiento va a recoger esas dos cartas (para el público una) situando el siete de corazones bajo las tres cartas (foto 2), e igualado con el grupo de dos.

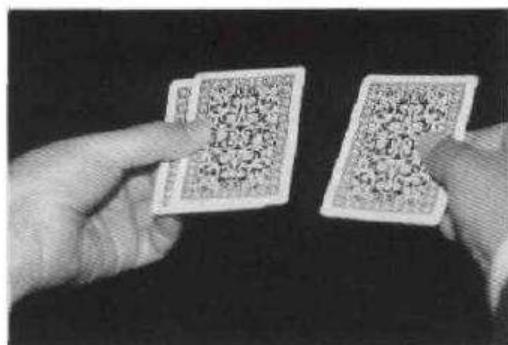


Foto 1

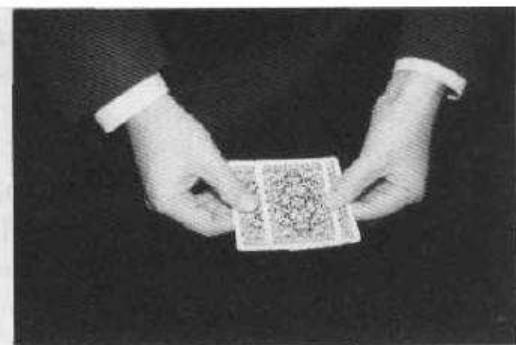


Foto 2

La yema de los dedos mayores izquierdos se apoyan en la cara del siete de corazones y replegándose lo roban (foto 3, vista por debajo). La mano derecha se aleja con el grupo de dos cartas que tomó (fotos 4 y 5). El público ve dos cartas en cada mano, como debe ser, y la carta que está cara arriba no se ha visto.



Foto 3



Foto 4

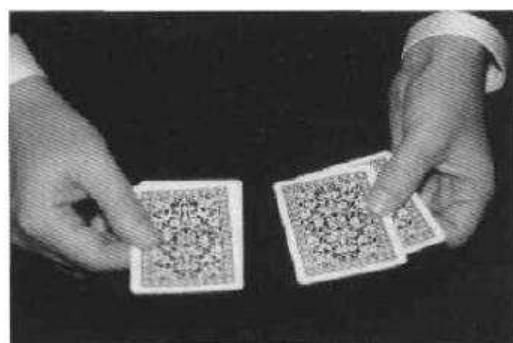


Foto 5

Cuenta de la tercera y cuarta cartas: El pulgar izquierdo empuja hacia la derecha la carta superior y se toma sobre las dos de la mano derecha. Para terminar se cuenta encima la última carta (el siete de corazones). Si la última carta en lugar de ponerla encima la colocas debajo de las de la derecha estarás en posición de volver a repetir el conteo falso.

La cuenta queda más natural y es más engañosa si la mano izquierda, que es la que sujeta las cartas, no se mueve nada. La atención se centra en la derecha que es la que toma las cartas para enseñarlas.

Esta forma de sujetar las cartas para contarlas la popularizó Dai Vernon, y a mí me parece la mejor. Pero no todo el mundo piensa igual.

Hay magos que realizan esta cuenta con la sujeción inversa: las cartas se sujetan con la punta de los dedos derechos y se pasan a la palma de la izquierda con el pulgar izquierdo (fotos 6 y 7)

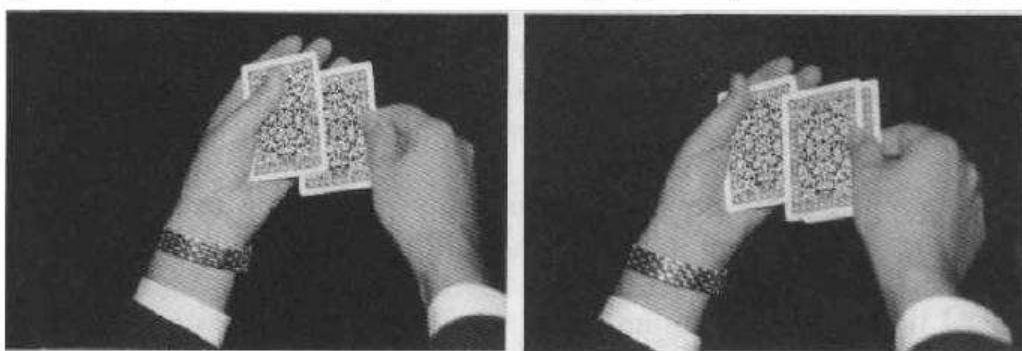


Foto 6

Foto 7

El procedimiento es igual al explicado, sólo que al revés. El pulgar izquierdo arrastra la primera carta a la izquierda que cae en la palma. El pulgar derecho empuja las dos cartas superiores hacia la izquierda y la mano izquierda va a recogerlas, palma arriba, coloca su carta debajo del paquetito, alineada con el grupo doble de la derecha y en un mismo movimiento los dedos mayores derechos se repliegan robándola debajo de su paquete. Simultáneamente al robo de la inferior, el pulgar derecho empuja hacia la izquierda el grupo doble para que sea pinzado entre el pulgar y la base del índice de la mano izquierda. Las dos cartas restantes, se cuentan de la misma manera que la primera.

La cuenta queda mejor si la mano izquierda (que es la que se desplaza) se mueve en diagonal, obsérvalo en la foto 6, y la mano derecha permanece totalmente estacionaria, el movimiento de los dedos derechos debe reducirse al mínimo.

En esta postura, tal vez sea más sencillo ejecutar bien la cuenta, pero es más artificiosa. Tiene la ventaja de que se adapta fácilmente a otras cuentas y por eso hoy en día está muy de moda y es la más utilizada.

Otros, entre ellos los españoles Luis H. Trueba y Pablo Domenech, realizan la cuenta con la sujeción básica de la mano izquierda, la habitual para repartir (ver la cuenta por empuje). La diferencia es que las cartas contadas siempre se sitúan al ir a recoger la siguiente entre las cartas de la izquierda y la palma y todo el trabajo lo hacen los dedos derechos, los izquierdos no trabajan.

Es importante que la mano izquierda no se balancee mucho (en la postura invertida es lo contrario) y la atención se centra en la mano derecha que es la que las muestra a medida que las recoge. No suele ser muy conveniente contar una, dos... Yo prefiero decir, por ejemplo: "Aquí tengo unas cartas de dorso azul, son cuatro" y las paso de una mano a la otra sin contarlas específicamente.

El mago sevillano Paco Rodas me enseñó una **variante de la cuenta Elmsley** y es así: supongamos que tienes cuatro cartas, tres cartas de puntos negros y una roja en tercer lugar, están cara arriba. Al llegar al instante en que acabas de hacer la transferencia y tienes dos en cada mano, gira las cartas de la mano derecha (si las has contado en la punta de los dedos) cara abajo sobre la mesa y las abanicas dejándolas allí. Las dos cartas siguientes se cuentan de forma clara, invirtiéndolas y se dejan las dos juntas, cara abajo, sobre las de la mesa. Parece que se han visto muy bien las cartas y la carta oculta queda en un lugar diferente al sistema normal, cosa que puede ser conveniente para ciertos juegos.

La cuenta Elmsley permite contar tres cartas como si fueran cuatro, la técnica es idéntica a la explicada, pero aquí no hay el empuje doble, es simple. También permite contar cinco cartas como cuatro (permanecen ocultas la tercera y la cuarta). Una vez más la técnica no varía, en la maniobra de la transferencia el pulgar izquierdo empuja un bloque de tres cartas y sale automáticamente.

Volteo angular de Fred Kaps

Se emplea como continuación de la cuenta Elmsley. Supongamos que tienes tres cartas de dorso azul y una roja, las cuentas para que parezcan todas azules con la cuenta Elmsley. Después de la cuenta las cartas te han quedado juntas en la punta de los dedos de la mano derecha. La carta de dorso rojo, a ocultar, ocupa la posición inferior. Las vas a mostrar una a una, depositándolas en la mesa, sin que se vea el dorso de la carta roja. Se dejan las cartas en la punta de los dedos izquierdos, en ese instante los dedos largos de la mano derecha extraen unos milímetros la carta inferior, la derecha (la de dorso rojo). Nada más el pulgar derecho pueda tomarla, la coge y le da un giro de 180 grados colocándola cara arriba sobre la mesa (fotos 8 y 9). Si no lo haces muy despacio y cuidando un poco los ángulos de visión peligrosos, la carta puede ser girada sin que se vea su dorso. Simultáneamente al giro, los dedos de la mano izquierda extienden sus cartas (foto 9),



Foto 8



Foto

De igual manera y sin pausa se retiran las siguientes cartas, una a una, comenzando por debajo, pero esta vez más despacio, para que los espectadores puedan ver el dorso y la cara de las cartas mientras se vuelven y se dejan encima de la de la mesa.

La ilusión de que se han visto todas las cartas por el dorso y por la cara es total.

Cuenta Jordán

Original de Louis Jordán, se ideó unos veinticinco años antes que la cuenta de Elmsley, pero pasó casi completamente desapercibida. Sus aplicaciones son idénticas a las de la cuenta Elmsley y puede decirse que son dos cuentas complementarias ya que se pueden realizar indefinidamente una detrás de otra; es decir, al terminar una cuenta las cartas quedan en disposición de realizar la otra cuenta. Las sujetaciones básicas posibles también son las mismas. Supondremos que las tomas en la postura "ortodoxa": en la punta de los dedos.

Tienes tres cartas negras y una roja, ocultarás la roja que debe estar en la parte inferior, la última.

Al igual que en la cuenta Elmsley la mano derecha toma la carta superior. Despues el pulgar derecho arrastra la segunda, tomándola sobre la que cogió antes (para ello la carta que cogiste en primer lugar la llevas sobre el dorso de los dedos izquierdos). Hasta ahora la mano izquierda permanece completamente inmóvil.

Ya tienes dos cartas en cada mano, viene ahora el movimiento trámposo que es muy parecido al de la cuenta Elmsley. Las dos cartas de la mano derecha se dirigen hacia las de la izquierda, se introducen bajo ellas y sobre las yemas de los dedos mayores, que se han separado un poco, no se cuadran totalmente, falta un poco.

En ese punto se produce la transferencia, para ello el índice y mayor de la derecha deslizan hacia la izquierda la carta inferior de las dos que sujetan, que se cuadra bajo las de la izquierda. Tendrás tres cartas en la mano izquierda, el pulgar izquierdo empuja las dos de encima hacia la mano derecha, sobre la carta que allí permanece. La mano derecha se lleva las tres cartas. Recuerda que todo el proceso de transferencia y empuje de cartas se hace en un todo fluido, sin pausa; la mano izquierda permanece inmóvil, es la derecha la que muestra las cartas contadas.

Finaliza contando la carta que te queda sobre las otras.

En esta cuenta en particular, aunque te la he explicado para la posición "ortodoxa," a mí me gusta más emplear la invertida, resulta mucho más fácil y es más engañosa. No te la explico, porque una vez que has comprendido la mecánica no representa ningún problema desarrollarla.

Cuenta Biddle

Es original de Elmer Biddle, es una cuenta muy versátil y útil: con ella puedes contar cartas de menos, de más, enseñar cartas que desaparecen y alterar el orden. Mundialmente se conoce con el nombre de "Biddle move". Es tan popular que a la sujeción básica de las cartas con la mano derecha, a menudo, en las revistas la llaman posición Biddle.

En su origen se creó **para hacer desaparecer una carta de un grupo, al contarlas**. Describiremos esta aplicación en primer lugar: tenemos sobre la baraja los cuatro ases, el de corazones en segundo lugar por las caras, los contamos uno a uno sobre la mano izquierda. Al terminar la cuenta, el as de corazones ha desaparecido del grupo y está sobre la baraja.

Con la baraja cara arriba, deposita encima de ella los cuatro ases. La mano derecha la toma en la posición básica. La mano izquierda se acerca, palma arriba, a la baraja y con el pulgar arrastra hacia la izquierda el primer as (foto 10) que cae en su palma, en posición de repartir y se separa para mostrarlo.

La mano izquierda con el as se acerca de nuevo a la derecha y el pulgar arrastra hacia su palma el as de corazones que caerá sobre el as que allí había, momento en que el meñique izquierdo obtiene una separación entre las dos cartas (foto 11).

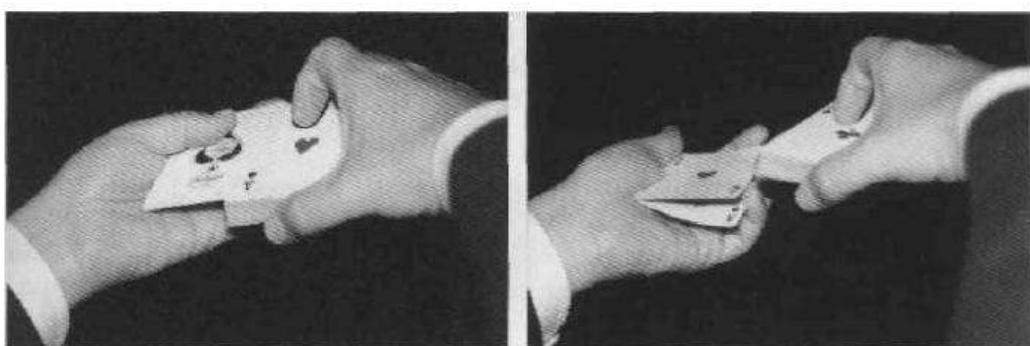


Foto 10

Foto 11

El robo: la mano izquierda muestra la nueva carta arrastrada y vuelve, al igual que antes, hacia la baraja para tomar otro as. Las cartas de la mano izquierda se colocan completamente debajo de las de la derecha y ocurren dos cosas al mismo tiempo: el as de corazones se

añade debajo del mazo y es sujeto por la punta de los dedos derechos (foto 12) y el pulgar izquierdo arrastra hacia la izquierda el siguiente as (foto 13). La mano izquierda se separa para mostrarlo (pero ahora, desconocido por el público llevarás sólo dos cartas, en lugar de tres). La última carta se cuenta como las demás, sin trampa.

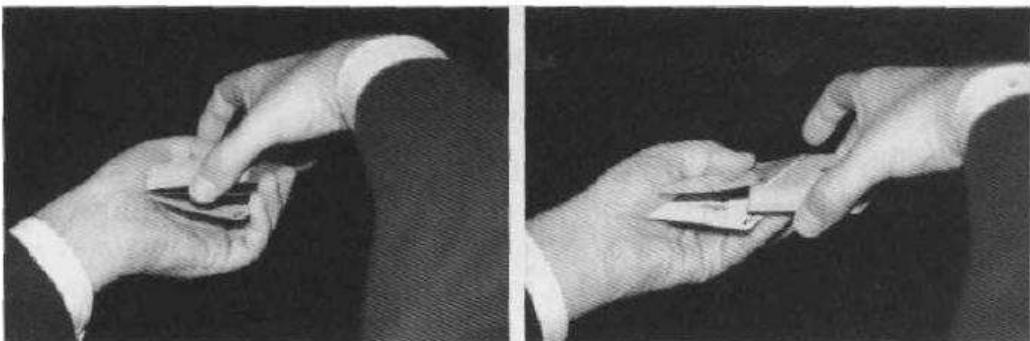


Foto 12

Foto 13

Para los espectadores tienes en la mano izquierda los cuatro ases, pero en realidad hay uno en el dorso de la baraja. Si la baraja está cara abajo y los ases encima de ella, cara arriba, al hacer el robo el as te quedará vuelto. Después de un corte puedes hacerlo aparecer girado. El robo también puede hacerse con la tercera carta.

Al comienzo te dije que podías darle otras aplicaciones. **Para contar cartas de más** es muy sencillo, por ejemplo, si quieres contar cinco cartas como si fueran siete toma las cinco cartas y deja el resto de la baraja a un lado. Realiza la cuenta, una, dos (y separación bajo ella), tres (sin hacer el robo y manteniendo la separación bajo las dos cartas), cuatro y robo de las dos cartas por encima de la separación y cuenta individualmente todas las cartas que te quedan en la mano derecha, incluidas las robadas. Habrás contado siete cartas.

Para contar de menos, por ejemplo siete como cinco, opera así: las siete cartas en la mano derecha, el pulgar mantiene una separación por encima de las dos últimas. Cuenta: uno, sin trampa; al contar la segunda carta el meñique izquierdo roba, llevándose las cartas separadas por el pulgar derecho debajo de la carta número dos; sigue la cuenta de tres, cuatro y cinco. Habrás contado sólo cinco permaneciendo ocultas las dos últimas.

Con lo que te he explicado ya tienes material para poder idear múltiples variaciones combinando las tres técnicas, variando el lugar del robo o del añadido, añadir unas y robar otras, etc.

La cuenta Hamman

Magnífica cuenta falsa que te permite contar un grupo grande de cartas donde se ocultan muchas, a pesar de que se cuentan todas. Por ejemplo, tienes cuatro rojas y tres negras: se enseñan como siete rojas. También te permite contar de más o de menos.

Esta cuenta ha sido ideada por Bro. Hamman y se basa en un único momento trámoso que consiste en un cambio de paquetes. Técnicamente es la más difícil de las cuentas estudiadas, no por su manipulación, sino porque su dificultad estriba en no perder el ritmo de la cuenta. Por ello es menos usada que las otras, pero los maravillosos efectos que permite hacen que merezca la pena su estudio.

En nuestro ejemplo, siete cartas: cuatro rojas y tres negras. Con las cartas cara arriba, pon sobre la mesa las tres negras, sobre ellas las cuatro rojas. Las cartas rojas deben ser de puntos anodinos (6, 7, 8, 9 ó 10), porque se verán dos veces.

El punto de partida es la posición básica de la mano derecha, con el dedo anular en la esquina superior derecha, casi fuera; el meñique fuera (no interviene), el índice apoyado sobre la cara; el dedo mayor está tocando al anular y es el que sujetas las cartas junto con el pulgar en el otro lado.

La forma de contar es idéntica a la cuenta Biddle. El pulgar arrastra sobre la palma la carta primera, luego la segunda, la tercera, y al ir a tomar la cuarta se produce el intercambio de paquetes de la forma siguiente:



Foto 14

La mano izquierda se acerca a la derecha para tomar la cuarta carta, en lugar de quedarse corta o alinearse con las cartas de la mano derecha pasa de largo, sobresaliendo por la derecha, de forma que el pulgar izquierdo, cerca de la horca, pueda aprisionar el grupo de cartas de la mano derecha, foto 14.

El dedo anular derecho sujetas las cartas que provienen de la mano izquierda, no debe moverse, sólo las aprisiona presionando hacia el pulgar derecho. Y la mano izquierda, simulando que arrasta la carta de encima se lleva hacia la izquierda todo el paquete que el pulgar ha pinzado contra la base del índice.

Después sigue contando las cartas de la mano derecha.

Conseguirás contar cartas de más o de menos dependiendo del momento donde realices el cambio.

Consejos: El propio Hamman recomienda, porque resulta más fácil, hacer un movimiento de vaivén con ambas manos, que se alejan y se acercan describiendo un semicírculo (el eje es tu cuerpo).

Es importante: la atención se centra en la mano izquierda, el movimiento debe ser fluido. En tus comienzos practica despacio, ya irás cogiendo velocidad, poco antes de hacer la trampa dirige tu mirada hacia los espectadores, probablemente ellos te mirarán a ti en ese momento, hecho el cambio vuelve a mirar las cartas, conseguirás apartar la atención de los espectadores en el momento crucial. Bien realizado, el intercambio de paquetea es imperceptible.

Si después de mucha práctica (meses) sigue sin salirte puedes utilizar ciertos trucos: todos consisten en romper el ritmo de la cuenta de forma deliberada. Uno de ellos es que al realizar el cambio no sigues contando, sino que con el índice de la mano izquierda {y las cartas} señalias a alguien o algo para hacerle un comentario o pregunta. Inmediatamente reanudas la cuenta. Esto es particularmente útil cuando la carta central es una carta llamativa y distinta, comodín, figura, de otro color..., en que el comentario se dirige a ella, como en algunas versiones del famoso y excelente juego de "la Wild Card" y aunque no lo estudiamos en esta obra, lo encontrarás fácilmente en otros libros y en tiendas de magia.

Arturo de Ascanio propone romper el ritmo de forma cadencia! así: 1-2, 3, 4-5, 6, 7-8, 9... los guiones representan movimientos continuados y las comas una ligera pausa. Compóntelas cambiando el

comienzo para que el intercambio se realice siempre en el primero de dos movimientos seguidos. En nuestro ejemplo, el 4. Esta técnica facilita mucho el aprendizaje y disimula perfectamente el cambio de ritmo que se produce en la permuta de paquetes.

Con esta técnica siempre se cuenta un número impar de cartas. Si trabajas con ocho cartas y pretendes que son de puntos rojos, simplemente muéstralas sin contarlas, diciendo: "Aquí tengo unas cartas rojas..." Cuando quieras que quede claro que son ocho cartas, primero las cuentas por el dorso, sin trampa, después di que son todas rojas y las muestras, con trampa, por las caras sin contarlas.

Juegos

CONCURSO DE BELLEZA

EFFECTO: El ilusionista enseña las cuatro damas, dice que son las cartas más hermosas de la baraja y con ellas va a hacer un concurso de belleza. Lo primero que hará es darles nombres. ¡Qué mejor que de artistas de cine! Después las damas se guardan debajo de la mano de un espectador, en espera de la decisión del jurado. Otro espectador elige al azar una carta cualquiera, el palo de dicha carta dará la dama ganadora, supongamos que la carta es el cinco de tréboles: la dama ganadora es la de tréboles. Se pide al espectador que la coja para mostrarla. Al buscarla comprueba sorprendido que ha desaparecido. ¿Dónde habrá ido? Como es agradecida y la ha elegido un cinco, se cuentan cinco cartas de encima de la baraja y allí aparece la dama de tréboles.

Este juego lo creé hace años para formar parte de una secuencia más larga, con las damas como tema principal.

TÉCNICAS: Una descarga con cuenta Biddle y un forzaje,

MÉTODO: No se necesita ninguna preparación previa. Mezcla la baraja y la enseñas, saca las damas y busca (en secreto) una carta de puntos no muy alta, un cinco o un seis. Supongamos que es el cinco de tréboles, corta para llevarlo a la segunda posición desde la parte inferior (será la carta que forzarás).

Gira la baraja cara arriba y deposita las damas encima, también mostrando su cara (la de tréboles va en tercer lugar, es la que se corresponde con el palo de la carta a forzar). Toma la baraja en posición de hacer la técnica de la cuenta Biddle. La mano izquierda pela la primera y le das un nombre, pela la segunda y le das otro nombre, lo mismo con la dama de tréboles y mantienes una separación con el meñique izquierdo bajo ella, al pelar la cuarta dama roba bajo la baraja la dama de tréboles.

Deja las tres damas (para el público son cuatro) boca abajo sobre la mesa y pide a un espectador que ponga su mano encima.

Toma la baraja para hacer una mezcla por arrastre. Corta medio paquete inferior y mezcla pelando dos cartas menos que el número de la carta a forzar, en nuestro caso se pelan tres cartas ($5-2=3$). Lanza el resto del paquete y lo dejas en salida interna. Corta por la salida y lanzas el paquete inferior encima del superior. Recuerda que siempre que lances paquetes completos es conveniente simular una mezcla por falsa imbricación. El resultado final de todo esto, por si te has confundido, es: tres cartas indiferentes, la dama de tréboles, el resto de la baraja, la penúltima es el cinco de tréboles y la última una indiferente. Termina las mezclas subiendo por doble corte las tres cartas inferiores.

Ahora se trata de forzar el cinco de tréboles, hay muchos procedimientos. Uno muy adecuado es por "Volteo dos veces de paquete" (otra alternativa es el forzaje bajo el abanico, en ese caso no haces el doble corte para subir). Primero efectúas una demostración de lo que el espectador debe ejecutar, por eso colocaste una carta indiferente encima del cinco. Haciendo el forzaje correctamente y pasando las cartas cara arriba debajo del resto de la baraja el montaje no desaparece, la carta que te sale en la demostración la pasas debajo, para que no interfiera.

El espectador sigue tus instrucciones y elegirá el cinco de tréboles. La baraja recompuesta se deja a un lado. Sólo queda vender el efecto, habla sobre la libertad de elección, di que la elegida es la de tréboles. Pide al espectador que la saque, no la encuentra. Pregunta si sabe dónde ha ido. Toma la baraja, cuenta cinco cartas de encima y en quinto lugar aparece.

VIAJES DE DAMAS UNA A UNA

He aquí un excelente efecto debido a la prodigiosa mente creativa de Peter Kane, publicado bajo el título de "Jazz Aces". La presentación que te propongo es diferente y he cambiado algunos detalles de manejo para darle más variedad y no hacerlo tan repetitivo como ocurre en el original. Yo suelo hacerlo a continuación del truco anterior.

EFFECTO: El mago enseña las cuatro reinas diciendo que son muy presumidas y sensibles y las coloca cara abajo en la mesa, una de ellas la deja adelantada sirviendo de líder. También usa cuatro cartas que representan a unos maleantes (cuatro cartas de puntos negros). Coloca una carta de puntos sobre la dama líder y una dama la pone entre las cartas negras. La dama no aguanta estar entre los maleantes por lo que desaparece y reaparece sobre la carta líder (intercambia el lugar con la carta negra que allí estaba). Esto lo repite con cada una de las restantes reinas, juntándose las cuatro.

TÉCNICAS: Cuenta Elmsley, el añadido de Braue, variante de la cuenta Elmsley y carta corrida.

MÉTODO: Las reinas puedes sacarlas de la baraja o hacerlas aparecer mágicamente por alguno de los procedimientos que ya conoces. Extrae de la baraja los dos seis negros y los dos nueve negros. La técnica que usarás es la cuenta Elmsley y se ve la cara de una carta repetida dos veces, con estas cartas es imposible que el espectador lo pueda detectar.

Muestra las cuatro cartas negras y las dejas cara abajo sobre la mano izquierda, obtén una separación debajo de la carta negra de encima. Recoge las cuatro damas, cara arriba y las cuadras sobre las negras, robando de camino bajo ellas la carta negra. Realiza el añadido de Eraue al enseñar las damas y volverlas cara abajo. Al terminar te habrá quedado una carta negra entre las damas, concretamente en segundo lugar por encima.

Toma la primera dama, la giras cara arriba y la dejas sobre la mesa, adelantada, será la carta líder. Las siguientes tres cartas (dos damas y una indiferente) las dejas en una hilera horizontal debajo de la carta líder, Incidentalmente y sin llamar la atención sobre ellas puedes dejar ver la cara de las damas.

Cuenta cara abajo las tres primeras cartas de puntos negros sobre la mano derecha sin invertir su orden y la cuarta la dejas en la mano izquierda. Cerrando los dedos izquierdos volteas cara arriba la carta de esa mano que cae sobre la palma. Vuelve sobre ella, bien cuadradas, las tres cartas de la mano derecha. Sin mucha pausa, realiza una cuenta Elmsley diciendo que ahí tienes las cuatro cartas negras. Y ya estás listo para los viajes.

Gira el paquete boca abajo, toma la carta de encima y la dejas cara abajo sobre la reina líder (será la dama). Toma una de las damas de la hilera de abajo, sin mostrarla, y la colocas entre el paquete de las negras en segundo lugar por encima.

Coge el paquete de las negras cara abajo como si fueras a hacer una cuenta Elmsley, sujeto con las dos manos. Comba hacia arriba y hacia abajo produciendo un chasquido con las cartas. Di que si oyen como viaja. Voltea la carta que está sobre la líder y se verá una dama. Gira el paquete de cartas negras, realiza una nueva cuenta Elmsley y se verán todas negras.

Gira el paquete boca abajo, toma la carta de encima y la dejas sobre la dama líder. Toma otra dama de la hilera y repite las mismas operaciones anteriores hasta el momento de hacer la cuenta Elmsley que la harás con la siguiente variante: haz la cuenta con las dos primeras cartas (y el intercambio) y te detienes, tienes dos cartas en cada mano. Gira las dos cartas de la mano derecha cara abajo sobre la mesa, dejándolas extendidas. Cuenta independientemente las otras dos de la izquierda y las dejas cara abajo sobre las de la mesa. La dama te queda la segunda por debajo.

Recoge el paquete de la mesa con la mano izquierda en posición de hacer la carta corrida. Enseña la carta de debajo, nómbrala, simulas tomarla, pero haces la carta corrida y coges la dama que está bajo ella. La dejas sobre el grupo de damas líder. Las cartas negras las arrojas sobre la supuesta dama de la mesa (es una carta negra).

Repite los movimientos del viaje, pero ahora enseña primero las cartas negras, vuelve tres negras y te quedas en último lugar la carta negra que mostraste. Dale un papirotazo y la enseñas: supuestamente ha viajado. Después volteas la reina.

VIAJE INSOSPECHADO

EFFECTO: Un espectador elige una carta. El mago muestra los cuatro ases, los pone en las manos del espectador y ocurren los siguientes efectos:

1º El mago ordena que un as se vuelva. Efectivamente, un as se da la vuelta y es del mismo palo que la carta elegida.

2- Diciendo que, por mimetismo, a la carta elegida le habrá ocurrido lo mismo, extiende las cartas cara arriba y una carta aparece vuelta en medio de la baraja.

3º Gira la carta vuelta de la extensión y no es la carta elegida, resulta ser el as que se había vuelto.

4- Gira la carta vuelta que hay entre los ases y es la carta elegida.

¿Se puede pedir más? Y encima es fácil de hacer. El tema del juego es clásico y hay muchas versiones, algunas muy complicadas. Este juego, según idea de Verne Chesbro y detalles de Aleix Badet, es delicioso. Te lo explico tal como yo lo presento.

TÉCNICAS: Un control, una descarga simple que se explica, la cuenta Elmsley.

MÉTODO: Saca los cuatro ases de la baraja y déjalos en la mesa. Da a elegir una carta a un espectador y la controlas encima de la baraja, usando cualquier procedimiento. Le echas un vistazo y te enteras de qué carta es, supongamos el tres de corazones.

Recoge los ases, cara arriba, dejando en la cara el as cuyo palo se corresponde con el de la carta elegida, en nuestro caso el de corazones. Consigue una separación con el meñique izquierdo bajo el tres de corazones.

Siempre cara arriba, deposita un momento el grupo de ases sobre la baraja, la mano derecha los recoge, bien cuadrados, en la posición básica robando bajo ellos la carta elegida. Te dispones a hacer el cambio de cartas con la excusa de presentar los ases.

Sin soltar la baraja el pulgar izquierdo pela el as superior de la mano derecha (el as de corazones) arrastrándolo sobre la baraja. Este caerá sobre el mazo, cara arriba y bien cuadrado. Sobre él pela el segundo as, ahora no lo dejas totalmente cuadrado, sino que lo dejas un poco abanicado hacia la derecha. Repite lo mismo con el tercer as, dejándolo abanicado. El cuarto as lo dejas encima, completando el abanico, pero sin soltarlo. Se verán los índices de los cuatro ases abanicados. Recuerda que estas maniobras las justificas haciendo algunos comentarios de las cualidades de los ases.

Los dedos mayores están en contacto con el segundo as que pelaste y lo levantan un poco. Cierra los ases como si los cuadraras apoyándote contra la base del pulgar izquierdo. Esto iguala todos los ases sobre la baraja, los dedos izquierdos han hecho una separación sobre el primer as (el de corazones) y los restantes.

Sin dejar ninguna pausa con el movimiento anterior ocurren dos acciones simultáneas: una, la mano izquierda se gira palma abajo y deja la baraja, cara arriba, sobre la mesa llevándose todo el mazo y el as de corazones que está en sentido inverso al resto de la baraja; dos, la mano derecha se separa con el resto de los ases y la carta elegida, dirigiéndose hacia un espectador de la derecha para pedirle si quiere ayudarte. El as de corazones no se puede ver, aunque está cara arriba, porque los demás ases hacen de pantalla en el momento del giro de la muñeca, además, pones una fuerte desviación de la atención al dirigirte hacia un espectador de la zona de la derecha.

Gira los ases cara abajo y realiza una cuenta Elmsley, la última carta no la pongas arriba, la pones directamente debajo. Se verán cuatro cartas de dorso. Pide al espectador que extienda palma arriba su mano y le colocas los cuatro ases cara abajo sobre la palma, a continuación que ponga su otra mano sobre ellos, tapándolos.

Toma la baraja y anuncia que lo mismo que ocurra con los ases ocurrirá con la baraja. Aprovecha la ocasión para cortar o mezclar la baraja y llevar el aa de corazones a la zona de la mitad.

Pomposamente pregona que conseguirás que el as correspondiente al palo de la carta elegida se vuelva en las manos del espectador sin que él las abra. Como el espectador está con las manos juntas como si rezara devotamente, pero con las manos paralelas al suelo, es fácil tomar sus manos y darles la vuelta provocando un

giro de su muñeca. Sonríe por la broma, mientras dices: "*Bueno, creerás que esto ka sido sencillo, porque los he vuelto todos, pero no creas...*" Pregunta el palo de la carta elegida, te dirán que de corazones. Ordena que separe una de las manos, con cuidado le coges los ases y los extiendes cara arriba sobre la mesa. Uno se habrá vuelto, por deducción parecerá que es el de corazones.

Ahora, te diriges a la baraja diciendo que a la carta elegida le ocurre lo mismo. La extiendes en una cinta, cara arriba, y una carta aparece vuelta. La sacas un poco hacia delante, pero sin extraerla del todo.

Preguntas qué carta es y le das la vuelta a la extensión mediante la fioritura clásica, diciendo: "¡Aquí está!" Estarán todas las cartas cara abajo menos una carta que sobresale, cara arriba, de la extensión. Resulta ser el as de corazones. Sorpréndete, mira a la carta vuelta entre los ases diciendo: "Ya comprendo, se ha venido aquí..." Muestra triunfalmente el viaje insospechado.

AGUA, ACEITE Y... DAMAS

Hay magos que han buscado finales sorprendentes para el juego del agua y el aceite. En éste, de Roy Walton, se consigue plenamente. Es un efecto ideal para iniciar una secuencia contando una pequeña narración sobre las damas de la baraja y que puedes crear con algunos de los que se han explicado en este capítulo.

EFFECTO: Empieza como un juego típico de agua y aceite, con las cartas rojas y negras alternadas, son cartas de puntos. Se separan en dos montones con los colores alternados. Un pase mágico, se enseña el primer paquete y están las cartas negras. Lógicamente las rojas estarán en el otro montón,, cuando éste se gira se ve que las cartas rojas se han transformado en las cuatro reinas.

TÉCNICAS: Cuenta Hamman, cuenta Elmsley y cuenta Bucle.

MÉTODO: Se usan nueve cartas: las cuatro damas, tres cartas de puntos negros y dos cartas de puntos rojos. Las cartas de puntos deben ser cartas que se parezcan unas a otras, difíciles de recordar, de puntos altos. Por ejemplo, ve poniendo, cara abajo sobre la mesa las siguientes cartas: 7T, 9C, 8P, 7C, 6T y encima de ellas las

cuatro damas. Los espectadores no deben saber que tienes nueve cartas, por lo que no las debes contar y debes sacarlas sin darle importancia.

Tómalas cara arriba en la posición de realizar la cuenta Hamman, di que has tomado un grupo de cartas y que las has arreglado con los colores alternados. Haz la cuenta diciendo: "*Negra, roja, negra, roja...*" El cambio de paquetes lo haces en la quinta carta. Tienes que llamar la atención sobre la alternancia de colores, sin mencionar en ningún momento los valores de las cartas, ni el número de cartas que son. Cuéntalas manteniendo siempre las manos en movimiento.

Iguala las cartas y las vuelves cara abajo en la mano izquierda. Reparte sobre la mesa las cuatro cartas superiores en una pila cara abajo, diciendo: "*Roja, negra, roja, negra..., lo que nos deja con una roja, una negra, una roja y una negra*". Al ejecutar la segunda parte de la frase, transfieres las cartas restantes a la mano derecha así: la mano izquierda toma la primera carta normalmente, la siguiente se pone encima de la primera, después haz un bucle en la carta inferior de las tres que restan en la mano izquierda de forma que las dos primeras puedan ser tomadas como una y dejadas sobre las de la mano derecha, por último, pon la carta que queda debajo de las que contiene la mano derecha. Aparentemente has colocado cuatro cartas sobre la mesa, alternadas rojas y negras, lo que nos deja en la mano con otras cuatro cartas dos de cada color.

Se hace un gesto mágico por encima de las cartas que están en la mano y se gira el paquete cara arriba. Se ejecuta un contaje Elmsley para mostrar cuatro cartas negras. Aquí cuentas cinco cartas como si fueran cuatro, para ello opera exactamente igual que con sólo cuatro cartas (en el cambio, el pulgar empujará tres cartas, en lugar de dos). Terminado el contaje, deposita indiferentemente las cartas de la mano sobre la baraja, que está a un lado, mientras desplazas la atención sobre las cartas que hay en la mesa señalándolas con la mano, y dices: '*Y aquí tendremos las...*' *deja una pausa para que el público pueda decir o pensar que son las cartas rojas y tú terminas la frase volviéndolas y diciendo:* "... *las cuatro reinas*".

DE PAQUETE A PAQUETE

Para finalizar estos capítulos dedicados a las cuentas falsas, te ofrezco un curioso juego de E. Mario, ese prolífico escritor que lo ha inventado y reinventado todo. Tanto es así que, en broma, los magos, cuando no sabemos el autor de un juego decimos: eso será de Mario; o bien, ante una técnica nueva comentamos: pero Mario ya la había inventado.

EFFECTO: Se toma un paquete de 21 cartas. Un espectador elige una carta y se pierde entre ellas. El mago hace tres paquetes de 7 cartas cada uno.

Pregunta dónde está la carta elegida. Le indican uno de los paquetes. Entonces dice que va a hacer viajar la carta de ese paquete a uno de los otros dos. Se cuenta el paquete inicial y tiene 6 cartas, se cuenta el otro y tiene 8 cartas. Ahora se dice que va a viajar al tercer paquete, se cuenta el segundo paquete y tiene, nuevamente, 7 cartas, se cuenta el tercer paquete y tiene 8 cartas. Se toma la carta de encima y se comprueba que es la carta elegida, realmente ha viajado allí.

TÉCNICAS: Mezcla clasificadora y la cuenta **Biddle**.

MÉTODO: Saca de una baraja 21 cartas y deja a un lado las restantes. Pide que elijan una carta de entre ellas y cuando la devuelvan la controlas por mezcla clasificadora a la cuarta posición por debajo (**inf-4**). Toma las cartas en la mano derecha, cara arriba, preparadas para hacer la cuenta Biddle. Explica que vas a hacer tres paquetes de 7 cartas cada uno. El espectador debe fijarse en qué paquete cae la carta elegida (al igual que en el juego tradicional de las 21 cartas). Supongamos que la carta seleccionada es el seis de diamantes.

Mediante el procedimiento de la cuenta Biddle, arrastra la primera carta sobre la mano izquierda, igual con la segunda y la tercera; arrastra la cuarta (el seis de diamantes) y mantén una separación con el meñique izquierdo bajo ella; al arrastrar la quinta carta, la mano derecha roba el seis de diamantes bajo su paquete, sin guardar separación; arrastra la sexta y una séptima. Deja el paquete cara abajo a la derecha de la mesa (le llamaremos paquete A).

Reparte, en la misma forma que el paquete anterior, otras siete cartas sobre la mano izquierda, pero esta vez sin hacer trampa, deja el paquete sobre la mesa, cara abajo, al lado del primero (paquete B). Reparte las cartas restantes, también sin variar la apariencia, al contar la sexta, te quedarán dos cartas en la mano derecha (para el público hay una), deja esas dos cartas bien cuadradas encima del paquete y dépósito sobre la mesa, a la izquierda de los otros dos, también boca abajo (paquete C).

Para los espectadores, la carta elegida está en el paquete A, sin embargo se encuentra en el paquete C, en inf-2. Y tú vas a sacar partido de ese hecho. Todas las cuentas se hacen del tipo Biddle, hagas trampa o no, para dar uniformidad.

Pregunta dónde está la carta elegida: te señalarán el paquete A. Tómalo y cuéntalo como si fueran siete cartas ("para ello tienes que robar una) y lo dejas en la mesa. Con la mano simula el vuelo de una paloma diciendo que es la carta elegida que viaja hacia el paquete B. Toma el paquete A y cuéntalo sin trampa, ahora se verán seis cartas. Toma el paquete B y cuéntalo como si fuesen ocho cartas (robando una).

Di que lo vas a repetir y haces el vuelo de paloma del paquete B al C. Cuenta el paquete B sin trampa y habrá siete cartas. Ahora cuenta el paquete C, pero esta vez varías la manera y las cuentas de una en una sobre la mesa, delante de ti, invirtiendo su orden: habrá ocho cartas. Toma la carta de encima y usándola como pala recoges el resto de cartas del paquete C y lo colocas donde estaba, al lado de B (al usar esa carta como pala y pasarla debajo del paquete la carta sup-1 de C será la elegida). Recapitula lo sucedido, la carta ha volado de A a B y de B a C; toma la carta de encima de C, pregunta el nombre de la carta elegida y enseña que efectivamente es la que tienes en la mano.

CAPITULO 14

Empalmes en la mano izquierda y otros

Empalmes de cartas de debajo en la mano izquierda

El empalme en la mano izquierda tiene la ventaja de que es más insospechado y permite una mayor cobertura para tener la carta empalmada durante un tiempo prolongado; queda muy natural que esta mano sujeté la baraja y la carta empalmada está completamente cubierta.

1.- Empalme con desplazamiento previo en diagonal

Indicado para una o varias cartas. Tal vez este procedimiento sea el más sencillo de hacer. Es mi preferido, y siempre hay un motivo para justificar el cambio de paquete de una mano a otra que se requiere.

Para una carta basta desplazar la carta inferior con los dedos de la mano izquierda en diagonal, para que quede sujetada entre el dedo anular de la mano derecha por su esquina superior derecha y el pulgar en su lado inferior (la carta queda totalmente cubierta por el dorso de la mano derecha, foto 1).



Foto i

La mano derecha se aleja un instante con la baraja, mientras haces algún comentario. Déjala, de nuevo, en la mano izquierda y termina de cuadrarla como habitualmente se hace, pero con las siguientes matizaciones: lleva el mayor izquierdo junto a la esquina superior derecha, donde entra en contacto con la carta que está desplazada por su lado corto superior. La esquina izquierda inferior se lleva cerca del nacimiento del pulgar izquierdo, en el lugar donde quedará cuando esté empalmada (compruébalo teniendo previamente una carta empalmada). Cerrando los dedos en la acción de coger la baraja conseguirás dos cosas: coger la baraja y que la carta se sitúe correctamente en el empalme de la mano izquierda, fotos 2 y 3 (la mano derecha se ha retirado para una mayor claridad).

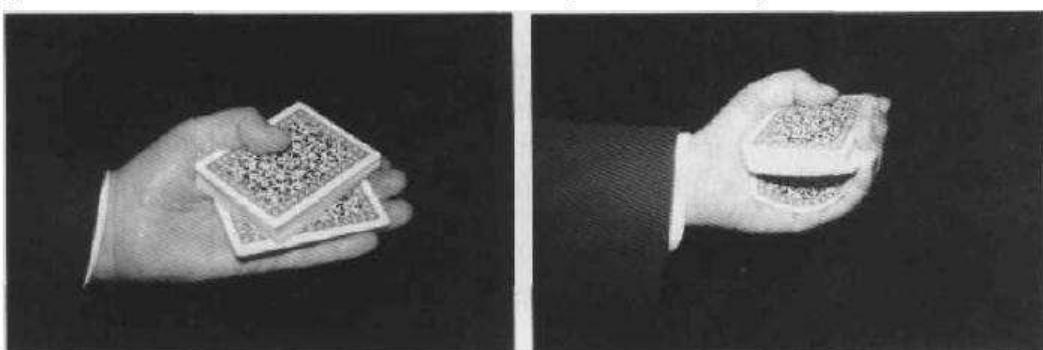


Foto 2

Foto 3

La carta en el empalme de la mano izquierda y tapada por la baraja sólo podría ser vista por un espectador situado detrás de ti.

Para empalmar varias cartas el procedimiento es idéntico, la única diferencia es que debes tener una separación sobre las cartas a empalmar con el meñique izquierdo. El desplazamiento del grupo se produce moviendo el meñique izquierdo hacia el cuerpo.

En todos los empalmes con la mano izquierda hay que evitar un "rebaneo" con los dedos de esa mano que resulta visible por delante. El habilísimo mago madrileño Miguel Gómez recomienda apoyar la punta del dedo índice izquierdo con la punta del dedo meñique derecho mientras haces el empalme, consiguiendo con ese apoyo que no se mueva el dedo índice y de frente resulta invisible el movimiento de los demás dedos. Así mismo, Miguel realiza de forma perfecta el empalme descrito, pero sin hacer la fase intermedia de

cambiar las cartas de mano: desplazadas las cartas, el anular se dirige directamente al extremo corto superior y hace el empalme. En sus manos es instantáneo y totalmente invisible.

2.- Método de Erdnase para una o varias cartas, con el meñique derecho

Al igual que en los procedimientos anteriores debes tener una separación por encima de las cartas a empalmar. La sujeción de la baraja en este sistema varía un poco de la forma habitual. La mano derecha toma la baraja en la posición básica, el dedo meñique está fuera de la baraja, al lado de la esquina. La mano izquierda también la coge muy cerca del extremo corto inferior con el dedo pulgar atravesado junto al dedo pulgar derecho. La altura en que debes situar la baraja en la mano izquierda la podrás saber así: empalma una carta en la mano izquierda, mira dónde cae la esquina que está junto al nacimiento del pulgar. En ese punto es donde situarás la esquina inferior izquierda de la baraja (naturalmente sin la carta empalmada) y será el punto de pivote.

En la foto 4 se ve el dedo anular izquierdo manteniendo la separación, dóbalo hacia tu cuerpo provocando un desplazamiento del ángulo superior derecho de las cartas hacia la derecha, donde son cogidas por el meñique derecho en su lado superior, foto 5.

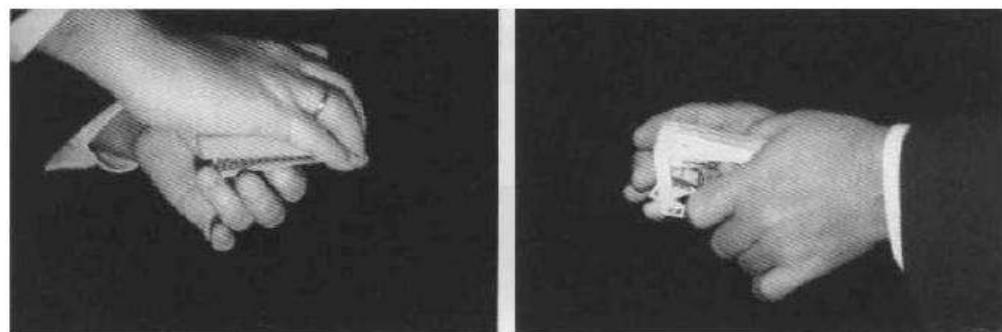
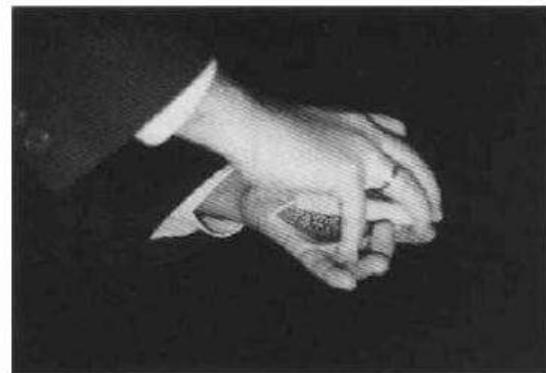


Foto 4

Foto 5

Es el meñique derecho el que trabaja deslizándose junto al lado largo derecho, dicho movimiento hará pivotar las cartas a empalmar contra el punto de pivote de la palma y se colocan en el ángulo adecuado para ser empalmadas por los dedos izquierdos, foto 6.



Futa ti

3.-Empalme del tahúr para la carta de debajo en la mano izquierda

Este empalme es conocido en los medios mágicos por "The Gambler's Palm". Tiene muchísimas aplicaciones, sobre todo cuando necesites una acción rápida y sin preparación. Es muy sencillo de hacer, pero..., todo tiene un pero; cuesta trabajo atreverse con él y te parecerá que se ve, pues parte de la carta queda fuera de la mano. No es así, el día que te lo hagan te darás cuenta de que tú no has visto nada. Te lo describiré para una carta (fácilmente lo adaptarás para varias cartas).

Se sostiene la baraja en la mano izquierda en la posición de repartir, pero la baraja algo más hacia el interior de la mano de lo normal, el índice en el lado corto superior y el mayor en la esquina superior derecha. Con el dedo anular haz un bucle en la carta inferior, foto 7.

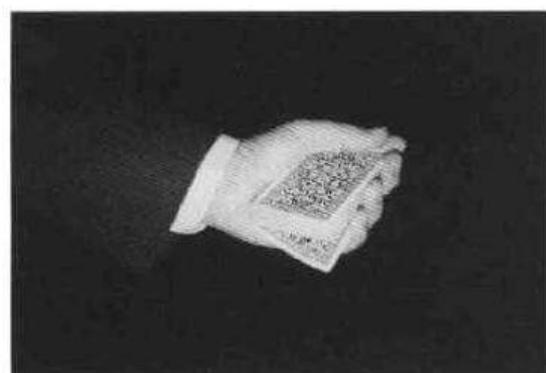


Foto 7

La mano derecha coge el paquete dejando en la izquierda la carta inferior y, a la vez, gira la mano izquierda palma hacia abajo con el pulgar sobre la esquina izquierda superior; sin pausa, gírate hacia la izquierda quedando de perfil a los espectadores y lleva la mano izquierda con la carta semiempalmada al bolsillo izquierdo para sacarla de allí o dejarla y coger otro objeto.

La carta semi-empalmada queda en la misma posición que se ve en la foto 7 si quitamos la baraja. Al girar la mano sólo puede ser visible una esquina por el lado izquierdo, por eso te giras de perfil, para ocultar ese ángulo peligroso.

Si tienes delante una mesa hay otras posibilidades para mantener la carta empalmada (la carta siempre queda por debajo del nivel de la mesa): estando sentado puedes llevar la mano al borde interior de la mesa y dejarla descansando con el pulgar apoyado en él y el resto de la mano debajo; otra posibilidad, en ese mismo borde, es apoyar los dedos mayores descansando encima y el pulgar va debajo, la carta se sostiene, bajo la mesa pinzada entre el pulgar y la palma; estando de pie puedes llevar la mano al borde lateral izquierdo y dejar encima el pulgar e índice (juntos) y demás dedos debajo del borde, etc. La elección de la postura idónea a adoptar dependerá de cómo tengas los ángulos de visión de los espectadores.

Es sencillo devolver la carta empalmada a la baraja, arrastrándola hacia el borde de la mesa donde es cogida por la mano izquierda (añadiendo la carta).

Empalme del centro: El deslizamiento o robo lateral

Para terminar el capítulo de los empalmes nada mejor que hacerlo con el deslizamiento lateral ("Side Steal"). Esta bellísima y difícil manipulación permite empalmar en la mano derecha una carta que está en el centro de la baraja. Para conseguirlo se han ideado numerosos métodos, todos ellos de una perfección increíble cuando están bien ejecutados. Como este libro no es una enciclopedia te describiré, únicamente, el procedimiento más clásico de todos, que además es el que la mayoría de los magos realizamos.

La carta que quieras empalmar está en el centro de la baraja, el dedo meñique izquierdo mantiene una separación por debajo de ella. La baraja la sostienes en la posición de repartir, el dedo pulgar izquierdo modifica su ubicación habitual y se coloca a lo largo del lado largo izquierdo, foto 8. Esto se hace para cubrir la pequeña separación que se producirá cuando se haga el empalme. La mano derecha está encima de la baraja, en la forma habitual, los dedos derechos cubren todo el frontal de la baraja, índice derecho junto a la yema del pulgar izquierdo.



Foto 8



Foto 9

La baraja se abre haciendo bisagra en el lado largo izquierdo (y el pulgar izquierdo), permitiendo que el dedo meñique izquierdo entre en contacto con la cara de la carta elegida (la abertura queda totalmente cubierta por la pantalla que forman los dedos).

Los dedos, primero el meñique y después el anular izquierdos ejercen presión hacia la derecha sobre la cara de la carta elegida, desplazándola hacia afuera en diagonal. Al salir en diagonal, la esquina superior derecha pivotará en el meñique derecho, foto 9. Inmediatamente el dedo mayor izquierdo se suma al empuje y terminan de sacar la carta dejándola alineada con la palma de la mano derecha, lista para ser empalmada.

Para llevarla a la palma se combinan dos movimientos: uno, la acción de cuadrar las cartas que hace el pulgar de la mano izquierda, a la vez que se levanta la baraja subiéndola a la punta de los dedos (igual que aprendiste en el empalme de una carta a dos manos); y el otro, son los dedos mayores que ejercen presión sobre la carta que sale diagonalmente hacia la palma de la mano derecha, foto 10.



Foto 10

Durante todo el proceso los dedos de la mano derecha permanecen inmóviles. Ahora, tienes que separar las manos buscando un pretexto plausible a las necesidades del juego: señalar a alguien, terminar de cuadrar las cartas, etc. La mano derecha sujeta la baraja y oculta la carta hasta que pueda ser cómodamente empalmada por presión del meñique derecho contra la base del pulgar (con ayuda, si es necesario, del anular izquierdo). Y la baraja la retiras presionando con la yema del pulgar izquierdo en el dorso y contra la base del dedo índice de la misma mano, debajo, y la extraes hacia la izquierda. Yo encuentro más fácil separar las manos en diagonal y retirar el pulgar derecho por debajo de la baraja e inmediatamente hacer el simulacro gestual de una mezcla por arrastre con la mano derecha (que se lleva la carta empalmada), esto se aderezá con algún comentario oportuno.

Una muy buena cobertura: El mayor problema que tienes para lograr la invisibilidad de este empalme es que las manos están demasiado tiempo en una posición cerrada. Una forma fácil y eficiente de evitarlo es descomponiendo el movimiento en tres partes distanciadas en el tiempo: primera, después del control y separación con el meñique izquierdo, la mano derecha se aleja de la baraja; segunda, haz una pausa justificada por la charla y, mientras hablas, cuadra indiferentemente las cartas con ambas manos, momento que aprovechas para desplazar diagonalmente la carta elegida; tercera, separa la mano izquierda de la baraja y señala a alguien del público con cualquier pretexto, por ejemplo, pregúntale si quiere ayudarte (la carta en salida diagonal no se ve porque la tapa la mano derecha y la atención está sobre el espectador al que te diriges), sin mirarte las manos, mirando al espectador, toma la baraja con la mano izquierda y se la das para que baraje (o la pones encima de la mesa, u otra cosa) y en ese acto la mano derecha retiene la carta elegida en el empalme.

El deslizamiento lateral es una de las continuaciones más naturales para llevar una carta elegida encima en el control por el "Peek" (ver capítulo 11). La impresión que se crea es que el espectador echa un vistazo y no hay más maniobras adicionales de cortes o mezclas, es muy limpio.

Juegos

VUELO DE ASES

Se trata de un juego que no es nuevo: el efecto clásico de los cuatro ases, pero tiene una presentación diferente a la que hoy en día normalmente se ve y el final es inesperado. Es mi versión a un juego antiguo que aprendí en uno de los libros de J. Hugard.

EFFECTO: Cuatro ases se colocan en la mesa. Sobre cada uno de ellos se ponen tres cartas indiferentes. Los paquetes se agrupan en un montón, un espectador A los envuelve en un pañuelo y otro espectador B sujetá la baraja. Con la fuerza mental de A, viajarán los ases desde el pañuelo a la baraja. Se hace la prueba, y el espectador A saca las cartas del pañuelo, las cuenta y encuentra que faltan cuatro cartas: sólo hay doce y los ases no están entre ellas. El otro espectador busca en la baraja y ... sorpresa, ¡los ases tampoco están allí! Tal vez no haya calculado bien con la mente el lugar del viaje, le pides a B que busque por los bolsillos del pantalón: nada. Por último le pides que mire en el bolsillo interior de la chaqueta... ¡Allí encontrará los ases!

TÉCNICAS: Empalme de un grupo de arriba, otro de debajo y el cambio por Add-on de Braue. No te asustes con los empalmes, están en momentos en que el espectador no te mira las manos.

MÉTODO: En la baraja necesitas tener tres ases perdidos por el centro y un cuarto as encima de ella. También necesitas tener cuatro ases más, duplicados de los anteriores y que has tomado de otra baraja; estos ases los pones encima del mazo.

Mezcla manteniendo las cinco cartas superiores en su lugar y consigue una separación bajo la sup-5 con el meñique izquierdo.

Dirígete hacia un espectador de tu izquierda, que tenga chaqueta, y le preguntas si quiere ayudarte (le llamaremos espectador B), mientras empalmas en la mano derecha las cinco cartas de encima. Entrégale la baraja para que saque los cuatro ases. Entre tanto, o cuando te diga que no encuentra el último as, de repente, le introduces la mano en el bolsillo interior de la chaqueta diciéndole: "*Te pillé, me querías gastar una broma...*" Al meterle la mano en la chaqueta le metes todas las cartas empalmadas dentro del bolsillo y sacas el as que falta, dejando **allí** los otros cuatro ases. La gente reirá la broma y tú has cargado sutilmente los ases en su bolsillo.

Cuando el espectador ha terminado de sacar los ases, pide que te los entregue, junto con la baraja. Al enseñarlos cambia tres de ellos por cartas indiferentes mediante la técnica "Add-on" de Braue. Reparte uno a uno los supuestos cuatro ases en una hilera sobre la mesa, lógicamente cara abajo. Habrás colocado tres cartas indiferentes y un as.

Di que vas a hacer cuatro paquetes de cuatro cartas. Cuenta sobre la mesa doce cartas. El resto del paquete se lo entregas al espectador B que lleva "cargados" los ases en la chaqueta. Toma las doce cartas y reparte tres de ellas sobre cada supuesto as, y los tres ases sobre el as que realmente pusiste. Recalca que hay dieciséis cartas, es importante que el público lo recuerde para realizar el efecto posterior. Recoge los paquetes, uno a uno, sobre la mano izquierda empezando por el de los ases. Ten cuidado al recoger los otros tres que no se vean las cartas de debajo (no son los ases). Al dejar el segundo paquete sobre el primero, manten una separación entre ellos con el meñique izquierdo.

Pregunta al público si tiene un pañuelo limpio y, con esa distracción, haz el empalme de las cuatro cartas de debajo en la mano izquierda y deja momentáneamente el paquete sobre la mano izquierda. Palpa por fuera tu bolsillo derecho con la mano derecha, luego, esta mano vuelve a coger las cartas y la mano izquierda, con las cartas empalmadas, va al bolsillo descarga las cartas y saca el pañuelo. Si algún espectador te ofrece uno, úsalo y guarda el tuyo.

Entrega tu paquete y el pañuelo a un espectador de tu derecha (le llamaremos espectador A). Pídele que envuelva las cartas en el pañuelo y que lo mantenga en alto, a la vista. Ahora viene una pantomima divertida; el espectador A fingirá lanzar cartas invisibles hacia el paquete que tiene el espectador B, pero no unas cartas cualesquiera, lanzará los cuatro ases. Ruégale que extraiga el primer as "en estado invisible" a través de la tela y que lo lance, igual se hace con los otros tres. Bromea con él para cada lanzamiento de una forma diferente, puedes preguntar a B si siente el lanzamiento, a A si ve la carta, riñele diciendo que no apunta bien, que ha tirado una carta al suelo, etc. Terminado el lanzamiento de los ases dirás a los espectadores que parecen escépticos y que no se creen que realmente han viajado, pues vamos a comprobarlo. Recuerda al auditorio que había 16 cartas, si se ha producido el viaje ahora debe de haber 12. Pide a A que saque las cartas del pañuelo y las cuente; efectivamente, faltarán cuatro. Ruégale que mire a ver si lo que ha lanzado son los ases: los busca y no estarán. Pide al espectador B que compruebe que han viajado al paquete que tiene entre las manos. Sorprendido te contestará que allí no hay ases, en este punto tienes que fingir extrañeza: '*¿Cómo es posible eso! a lo mejor fallaste en el lanzamiento*', dices mirando a A. Insiste a B que busque por los bolsillos del pantalón, tampoco, y... finalmente, que los extraiga del bolsillo interior de la chaqueta.

La carga de los ases ya hiciste hace un buen rato y han pasado tantas cosas que el público habrá olvidado que metiste la mano en la chaqueta y la sorpresa será mayúscula. Es un juego que se presta a mucha comedia y lo puedes hacer en escenario.

ALGUNOS CONSEJOS: Todavía mejor sería cargar el duplicado de los ases en un efecto anterior, empleando la misma excusa, diciendo que el espectador te gasta una broma, etc. Así, aún habrá pasado más tiempo desde la carga hasta su producción, pero como está descrito también funciona perfectamente. También funciona muy bien el truco siguiente: lleva la mano al bolsillo de la chaqueta del espectador carga las cartas y saca la mano como si nada hubieses encontrado allí, sin darle importancia a la acción; lleva la mano con el as que falta, empalmado, a la oreja del espectador y le dices que la tenía allí. Con estas acciones es menos probable que el espectador pueda recordar que en algún momento le metiste la mano en la chaqueta, debes mirarle a los ojos en ese momento e inmediatamente sale una carta de su oreja, se siente un poco ridículo y esto provoca un efecto obnubilante.

VIAJE HACIA EL ESTUCHE

Este es otro de mis juegos preferidos, para su creación me basé en principios clásicos y en un juego que Pepe Domínguez me hizo. Tratando de adaptarlo a mi forma de actuar resulta que cambié totalmente la presentación y bastante la técnica. Este es el resultado, el efecto que produce en el público es muy bueno. Pruébalo y te convencerás de ello.

EFECTO: De un grupo de doce cartas, un espectador piensa un número del uno al doce y una carta. El mago adivina el número pensado y la carta, pero aún hay más: la carta pensada se ha vuelto invisible. Dicha carta se materializa apareciendo dentro del estuche que siempre ha estado a la vista.

TÉCNICAS: Falsa mezcla para mantener una carta en su lugar, un forzaje automático y un empalme.

MÉTODO: Necesitas una carta duplicada, por ejemplo, el tres de picas: la guardas en el estuche. El otro tres de picas lo pones encima de la baraja y ya estás listo. Lo mejor es sacar las cartas del estuche y dejar el tres de picas dentro.

El mago habla de las propiedades mágicas del número doce: doce eran las tribus de Israel; doce los signos del zodíaco, doce, las divisiones de la esfera de un reloj; doce, los meses del año... Veámoslo con una experiencia. Conviene repetir el número doce para que se grabe en la mente de los espectadores.

Mezcla pasando el tres de picas abajo. Entrega la baraja a un espectador y le dices que saque de arriba o del centro doce cartas cualesquiera y que las deje en un paquete. Le ruegas que mezcle el paquete y tú se lo ilustras tomando la baraja y mezclándola, momento que aprovechas para pasar el tres de picas encima de la baraja, deja la baraja en la mesa, cara abajo.

Luego, con el mago vuelto de espaldas, para obtener un número pequeño, al azar, el espectador corta un grupo de cartas del paquete de doce y las deja sobre el resto de la baraja. Después cuenta las cartas que le quedan y ese será el número dictado por el azar, que no lo olvide. Dichas cartas debe guardarlas en el bolsillo.

Vuélvete cara al público y toma la baraja. De encima de la baraja vas a tomar doce cartas. Las cuentas una a una sobre la mesa, en voz alta. Deja la baraja en la mesa, cara abajo, a tu derecha, pero cerca de ti. El espectador debe fijarse y pensar en la carta que se corresponde con el número que salió al azar y está pensando; por ejemplo, si al azar pensó el cinco, se fijará y pensará en la carta que al repartir ocupa el quinto lugar. Toma el paquetito, cara abajo. Coge la primera carta, la vuelves cara arriba sobre la mesa y cuentas*, uno. Coge la segunda, la giras y la dejas sobre la primera contando: dos. Haz lo mismo con las restantes, depositalas bien cuadradas. Al ir repartiéndolas debes observar en qué momento cuentas el tres de picas (es la carta en la que el espectador se fijará), supongamos que es en la que hace seis. Al repartir la siguiente carta, en nuestro ejemplo la que hace siete, la dejas sobre la sexta pero en salida externa, adelantada como un centímetro respecto a las anteriores. La octava la dejas sobre la anterior, algo adelantada pero no tanto, y así, que parezca de una forma descuidada, vas depositando el resto de las cartas hasta llegar a doce.

Terminada la cuenta, recoge el paquetito de la mesa tomándolo por los lados largos con la mano derecha en la misma posición que para hacer la cuenta Elmsley. Gira la palma de la mano derecha hacia abajo y hacia tu cuerpo, volviendo el paquete y dejando las cartas en la mano izquierda. Verás una carta en salida interna (o un grupo), al cuadrar las cartas obtén una separación por encima de la salida interna. La carta que está por encima de la separación es el tres de picas, la elegida. Ahora tienes dos opciones:

Primera: la más simple y directa es hacer un deslizamiento lateral para empalmar la carta en la mano derecha. El paquete se le da a un espectador situado a tu izquierda para que lo mezcle y la carta empalmada la descargas sobre la baraja, al tomarla para apartarla, con el fin de dejar libre la mesa. Si trabajas sentado detrás de una mesa alta, puedes descargarla en el regazo, o entre las piernas al acercar la silla, como vimos en el capítulo 8.

Segunda: mediante corte o mezcla clasificadora llevar la carta elegida encima o debajo y empalmarla allí para descargarla después. En este procedimiento no es necesaria la salida externa en el momento de elegir la carta, como sabes el número, por mezcla la llevas al lugar del empalme. Por ejemplo, si está la sexta, pelando cinco cartas y pasándolas debajo te queda encima.

Sea como sea, has llegado al mismo sitio. El espectador está mezclando el paquetito y tú has robado la elegida. Infórmale de que por mucho que mezcle, la carta elegida siempre se mantiene en su sitio. Te mirará extrañado. Pídele que, para demostrarlo, vaya depositando despacio cartas sobre la mesa, una a una. Tú cuentas mentalmente las cartas que reparte y antes de dar la que corresponde al número elegido le paras diciendo: "Aí, ¡ahí! esa es la carta elegida". Señala al paquete y extiende las cartas de la mesa diciendo: "¿Ves?, es la sexta. ¿A qué pensaste el número seis?". El espectador te responderá afirmativamente. Sigue diciendo: "Lo sé, porque se nota mucho, se ha vuelto invisible". Haz la pantomima de tomar la carta del paquete y dejarla a un lado sobre la mesa. Recoge las cartas y se las entregas al espectador, continúa diciendo: "No te crees que la carta se ha vuelto invisible, ¿verdad?, pues cuéntalas, a ver si hay doce". El espectador cuenta las cartas y se encontrará que sólo hay once cartas, falta una. Tú prosigues: "Bueno, sabemos que una carta se ha vuelto invisible, pero aún no sabemos si realmente es la tuya, porque tu carta es..." Simulas tomar la carta invisible, la miras y la nombras: "...El tres de picas". Esto causa sorpresa y risas. Pide al espectador que compruebe que esa carta no está entre las demás.

El juego continúa. Di que para deshacer el embrujo vas a montar un círculo con las cartas. Reparte las cartas en forma circular y en el centro colocas el estuche, que debería haber estado en la mesa, a la vista todo el tiempo. Pide que pongan la carta invisible sobre el estuche. Recapitula lo sucedido: el espectador pensó una carta que se volvió invisible, la ha puesto sobre el estuche y... di que las cartas invisibles atraviesan la materia. Toma el estuche, agítalo, ábrelo y deja que caiga cara arriba, suavemente, en el centro del círculo el tres de picas que estaba en su interior.

No olvides pedir las cartas que el espectador guarda en el bolsillo.

CARTAS VIAJERAS

El viaje de cartas de un paquete hacia otro que tiene el espectador en sus manos ha sido, desde hace muchísimos años, uno de los efectos favoritos de los magos y del público. Una versión de esta experiencia ya aparece en el célebre libro de Ponsin "Nouvell Magie

"Blanche Devoilee", era también uno de los predilectos del celeberrimo mago francés Robert-Houdin. Desde aquella época hasta nuestros días, este efecto, revistiendo múltiples variantes, forma parte del repertorio de los grandes magos. La versión que sigue me fue mostrada por Juan Tamariz, es muy simple de ejecución, pero de una fuerza mágica impresionante. Hasta que no la realices en público no te darás cuenta del impacto tan fuerte que tiene.

EFFECTO: De una baraja mezclada un espectador corta un pequeño paquete de cartas, lo cuenta y pone su mano encima del paquete. Otro espectador elige un número, por medio de la elección de una carta. Supongamos que el número que ha salido es el tres. Entonces, el ilusionista hace viajar, mágicamente, tres cartas desde el resto del mazo hacia las cartas que guarda el espectador en las manos. El espectador cuenta las cartas y se comprueba el viaje. El espectador guarda el paquete contado e inmediatamente se repite el viaje de cartas del mazo al paquete del espectador,

TÉCNICAS: Un forzaje y el empalme de un grupo de cartas de encima.

MÉTODO: Toma una baraja cualquiera, la mezclas, la extiendes entre las manos para que se vea que está barajada y corta para que quede en inf-1 una carta de puntos bajos, por ejemplo, un tres. Pide al espectador que corte un pequeño paquete de encima (de unas diez cartas). Toma el resto de la baraja y di al espectador que cuente las cartas que tiene en las manos, en alta voz. Hazle una demostración con la baraja dorsos arriba, reparte una a una, sin contarlas, tres cartas sobre la mesa. Las recoges y mantienes una separación bajo ellas.

Mientras el espectador cuenta las cartas, empalma en la mano derecha las tres cartas de encima y deja la baraja a un lado. Cuando el espectador haya concluido la cuenta, las cartas estarán en la mesa. Le preguntas: "¿Cuántas cartas tienes?", supongamos que te contesta: "Doce cartas". Inmediatamente le dices: "Pon la mano encima".

Ilustrando con hechos tus palabras, coloca tu mano derecha sobre el paquete descargando las cartas empalmadas. El espectador no sospechará nada porque no sabe aún lo que va a ocurrir.

Di que vas a elegir un número al azar, para ello fuerza por el método que prefieras el tres de debajo de la baraja a un segundo espectador. Ahora viene la pantomima de ir pasando las cartas de una en una. Échale un poco de imaginación para hacer distraído el viaje imaginario de cada carta.

Diciendo que ya han pasado las cartas, extiende un poco el mazo y consigue una separación bajo las tres primeras. Pide al espectador que cuente las cartas de debajo de la mano, como antes, sobre la mesa. Mientras lo hace, empalma en la mano derecha las tres cartas y deja la baraja a un lado. Cuando el espectador cuente el número de cartas que inicialmente tenía (en nuestro ejemplo el doce), le pones la mano encima del paquete (descargando las tres cartas allí) para separarlo a un lado, diciendo: "*/^ van doce!*" y le pides que cuente al lado el resto de las cartas que serán tres. Recibe el aplauso.

Parece que el juego ha acabado, y tú ya llevas un paso por delante. Comenta que lo puedes repetir. Enseña las manos vacías, recoge las supuestas doce cartas (en realidad quince) diciendo que las guarde y se las colocas bajo su mano.

Di que vas a pasar otras tres cartas... y sólo te queda presentar el final, todo está hecho. El espectador cuenta las cartas y se encontrará que mágica e incomprensiblemente se ha vuelto a producir el viaje.

CAPITULO 15

El enfile

Ha llegado el momento de tratar al "Rey de los cambios", el enfile. Si quieres hacer una magia potente, espectacular y comercial, como dirían los catálogos de las tiendas de magia, estamos ante una maniobra fundamental. No se ha inventado, hasta la presente, ningún método que sea superior a éste. Fíjate en lo que los espectadores ven cuando un actuante lo realiza correctamente: el mago tiene una carta en su mano derecha, lejos de la baraja, un soplo mágico y ... se ha transformado en otra; por ejemplo, la elegida. ¿Se puede pedir más?

Los ilusionistas anteriores a la generación de los años sesenta la consideraban una maniobra fundamental, junto con el empalme, el forzaje y el salto. No había nadie que se preciara de mago y no supiera hacer estas técnicas. Desgraciadamente, a partir de esa generación comenzaron a sustituir el enfile por otras técnicas menores, más sencillas de hacer, pero de menor impacto mágico y visual, hasta que llegó un momento en que algunos ni la usan, especialmente en el campo de los aficionados. Afortunadamente, ahora, en los años noventa, en el fin del siglo, hay un resurgir de esta técnica y esperemos que siga ocupando el lugar que se merece.

Su ejecución manual no es complicada, lo comprometido es elegir el momento de hacerla, ya que si los espectadores te miran a las manos podrían ver el cambio. Se requiere un buen dominio del control de la atención de los espectadores ("misdirection"), ¡No te asistes!, el dominio de la misdirection se adquiere con la práctica (y no muy larga) y es absolutamente indispensable dominarla si quieres seguir avanzando en la magia. Es igual que aprender a nadar o montar en bicicleta, hay que echarle valor. Hay juegos en los que por su estructura resulta muy sencillo ejecutarlo y te servirán para ir cogiendo confianza.

Existen dos tipos de enfile: por encima y por debajo.

Enfile por encima

En la mano derecha tienes, por ejemplo, un comodín y en la mano izquierda la baraja, cuya carta superior es la elegida. Vas a cambiar el comodín por la carta elegida. El comodín está cara al público, perpendicular al suelo, sujeto entre el pulgar por el dorso de la carta y el mayor e índice por la cara, muy cerca de la esquina inferior derecha. La baraja se sostiene con la mano izquierda en la posición de repartir, a la altura de la hebilla del cinturón, relajada, no pegada al cuerpo.

Te describo primero en qué consiste el cambio propiamente dicho, luego te explicaré la expresión corporal que es indispensable y quizás más importante a la hora de conseguir la invisibilidad.

El cambio: Llama la atención sobre el comodín, después te relajas y juntas las manos a la altura del ombligo, la derecha sobre la izquierda (en ese momento y no antes como he visto hacer en ocasiones) empuja la carta elegida unos centímetros hacia la derecha; la carta de la mano derecha, se coloca encima de ella y debajo de la yema del pulgar izquierdo; el índice derecho va a situarse debajo de la carta elegida (foto 1).



Foto 1

Inmediatamente y sin pausa, las manos se separan intercambiando las cartas así: el brazo izquierdo se extiende hacia la izquierda llevándose la baraja y, sobre ella, el comodín, arrastrado por el pulgar. La excusa es que señalaras con el índice izquierdo a un espectador de esa zona. La carta elegida se ha quedado sujetada entre los dedos índice y pulgar derechos, inmóvil. El cambio debe hacerse sin que las cartas hagan mucho ruido por rozamiento, debe ser prácticamente inaudible.

Expresión corporal y de miradas: Al comenzar enseñas el comodín, llevándolo a la altura de tu cabeza, dirigiéndote a los espectadores de la zona de la derecha y llamas la atención sobre él, tu cuerpo se inclina hacia adelante apoyado sobre la pierna derecha para aumentar la tensión. La mano izquierda, con la baraja, se sitúa a la altura del pecho, a la derecha, como si fueras a señalar el comodín (esto se hace para que la distancia que recorran las manos al juntarse sea más cortita y además ayuda a concentrar la atención sobre el comodín).

Haz un comentario o broma y después, toda tu actitud se relaja (la del público también) y el cuerpo descansa yendo hacia atrás, apoyándose en la pierna izquierda. Las manos derecha y la izquierda caen a distinta velocidad, la derecha más deprisa, y se juntan a la altura del ombligo.

Instantes antes de juntar las manos mira hacia un espectador de tu izquierda, dirigiendo la atención de los espectadores hacia allí y apartándola de tus manos. Se produce el cambio. Con el brazo izquierdo, que para eso lo has separado, señalas a ese espectador diciendo algo.

El brazo derecho, como el que no quiere la cosa, se ha abierto hacia la derecha. La distancia entre la baraja y la carta es enorme. Gírate de nuevo hacia tu derecha dirigiendo y recuperando la atención hacia la carta (traslada el peso del cuerpo hacia delante), le soplas y la vuelves cara a los espectadores mostrando triunfalmente el cambio.

Comentarios: Toda la expresión corporal que te he descrito, está basada en las técnicas clásicas que llevan más de un siglo funcionando, es todo una garantía. En el "Expert Card Teehnic" de J. Hugard y F. Braue se propone un método distinto, consúltalo. Juan Tamariz aconseja, cuando ello sea posible, dejar la baraja en la mesa antes de recuperar la atención para revelar el cambio, conseguirás que el público olvide que tuviste la baraja en las manos.

Las acciones de juntar ambas cartas, cambiarlas y separarlas duran poquísimo y son continuadas. Se te debe olvidar que las cambias, no tienes que pensar en ello, afloja los brazos, es un momento de relajación, de pausa. Cuando el cambio está bien hecho los espectadores no perciben que las manos se han juntado unos instantes, porque han relajado su atención y aunque miren no ven.

Lo malo del enfile es que no se puede practicar en casa, sino delante del público; para que lo puedas practicar ante los espectadores, sin riesgo de que te pillen, te propongo que hagas estos ejercicios:

Ejercicios de entrenamiento: Das a elegir una carta, la controlas y luego la encuentras por el procedimiento que sea. Después de mostrarla, una vez que el juego ha terminado, la enfilas por otra indiferente, verás como nadie te ve hacerlo. Cuando ganes confianza di: *"Te preguntarás cómo la he localizado, se hace así: la carta estaba en medio de la baraja, perdida entre las demás. Basta chasquear los dedos y la carta se viene encima."* Acabas de enñlar la carta, la elegida está encima de la baraja y en la mano tienes una carta indiferente, pero que el público cree que es la elegida. Introdúcela de forma clara y lenta en medio de la baraja, chasquea los dedos y enseña la carta de encima, parece que instantáneamente ha subido. El juego lo harás muy tranquilo, porque el truco ya ha acabado y estás jugando con las cartas. Si tienes miedo y crees que te han visto el cambio, no hagas la continuación y no pasa nada. Practicando este ejercicio te irás dando cuenta de las reacciones del público y comprenderás lo que arriba te he explicado. Más adelante prueba lo siguiente: da a elegir dos cartas, que controlas encima; encuentra la primera (puedes sacarla buscando la carta o hacerla aparecer mediante una de las florituras explicadas en el capítulo 16) y la enseñas; en el pequeño instante de relajación que se produce enfila la carta por la del segundo espectador e indiferentemente deja la baraja en la mesa. Luego, diciendo: *"B[eí]í, ya hemos encontrado la primera; ¿y la segunda carta?"*, es suficiente hacer esto... Ejecuta la fioritura del "boomerang" y al recogerla muestra la transformación.

Hazme caso, anímate a probar los dos juegos de entrenamiento que te he propuesto, comprueba la reacción del público y ya me dirás si merece o no la pena dominar el enfile. ¡Ah!, y una cosa más, da igual que la baraja esté nueva o vieja.

Enfile por debajo

El enfile por debajo tiene las mismas aplicaciones que el enfile por encima, varía la posición final de las cartas cambiadas en la baraja

por lo que puede resultarte muy útil conocerlo. Técnicamente es fácil y la misdirection que requiere es la misma para los dos, lo dicho allí, sirve aquí.

Expliquemos un ejemplo parecido al anterior. Quieres cambiar un comodín por la carta elegida. La carta elegida está en sup-1.

El comodín está en la mano derecha, como antes, pero pinzado entre los dedos índice y mayor (índice por el dorso y mayor en la cara). Para que no se note la variación de sujeción que se producirá después del cambio es preferible que el dedo pulgar no esté estirado, sino que se coloque en el dorso del comodín, junto al índice,

La mano derecha, cae relajada hacia la baraja. El comodín no se lleva sobre la baraja, ver foto 2, se pone entre el espacio que hay entre el índice y los demás dedos izquierdos, que a tal efecto se han separado. En ese mismo instante, la carta elegida es empujada por el pulgar hacia la izquierda y es pinzada entre el índice y pulgar derechos.

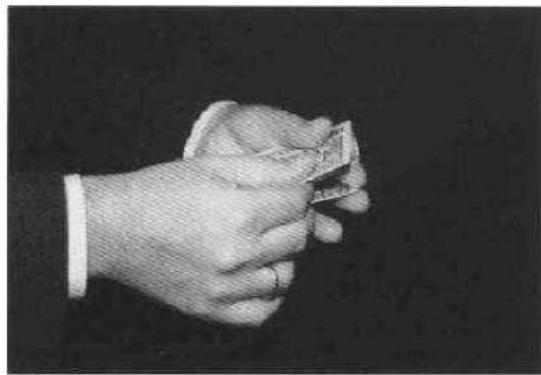


Foto 2

Las manos, al igual que en el procedimiento anterior, se separan. Durante la acción gestual de separar las manos (la mano izquierda se mueve, la derecha permanece inmóvil), el índice izquierdo se saca por delante y se lleva debajo para que la baraja quede sujetada en una posición natural. Pon atención a que la carta cambiada te quede bien igualada debajo de la baraja. Si inclinas el dorso de la baraja hacia el público, el movimiento de dedos queda muy oculto.

Toda la expresión corporal, posición inicial y final de manos, etc. explicados para el enfile de encima valen para el de debajo. La posición en que quedan los dedos varía antes y después del enfile.

Una manera de reducirla al mínimo es que, cuando centras la atención sobre la carta, todos los dedos estén delante (sobre la cara), excepto el pulgar. Al inicio de la relajación, al ir bajando la mano, el dedo índice se lleva al dorso de la carta en la posición de hacer el enfile. Actuando de esta manera la posición inicial y final de los dedos no tendrá diferencia alguna.

Juegos

ILUSIÓN ÓPTICA

EFFECTO: El mago tiene los cuatro reyes sobre la mesa. El espectador elige una carta y se pierde entre la baraja. Diciendo que son cuatro reyes muy especiales los presenta al público y los deja cara abajo en una hilera sobre la mesa. El público elige uno de ellos. Los reyes eliminados se giran cara arriba y se comprueba que el palo del rey elegido se corresponde con el de la carta elegida. Se le da la vuelta al rey y resulta que se ha transformado en la carta elegida. Instantes después se dice que todo ha sido una ilusión óptica y que esa carta siempre ha sido un rey. Se muestra y, efectivamente, se comprueba que vuelve a ser un rey.

Éste es uno de los mejores efectos que conozco para perder el miedo al enfile y practicarlo con toda impunidad. El segundo cambio de la carta elegida en el rey se hace fuera de la atención del público que cree que el efecto ha terminado y de hecho así es. Si piensas que te han visto el enfile no lo muestres, no pasa nada. El juego es bueno con enfile y sin enfile. Ahora bien, cuando te anime a mostrar el enfile verás lo que mejora y lo fácil que es hacer un enfile en esas condiciones. Ya nunca más le tendrás miedo y lo usarás sin reservas.

TÉCNICAS: Control de una carta, vistazo, forzaje por control verbal, el enfile y el cambio "Add-on".

MÉTODO: Saca los cuatro reyes de la baraja, o bien ya los tenías de antes. Da a elegir una carta a los espectadores y la controlas

encima de la baraja. Mediante uno de los métodos conocidos le echas un vistazo para ver de qué carta se trata.

Recoge los cuatro reyes cara arriba sobre la baraja, el rey del palo elegido encima de todo. Al cuadrar añade debajo la carta elegida y realiza el cambio "Add-on" (de una sola carta) con los cuatro reyes al enseñarlos. Reparte en una hilera de izquierda a derecha las cuatro cartas de encima. Para el público serán todos reyes pero en realidad son tres reyes y en segundo lugar la carta elegida. El rey cuyo palo se corresponde con el de la carta elegida está sobre la baraja.

Di que elegirás un rey por eliminación y haz que escoja la carta elegida mediante la técnica del forzaje por control verbal. Le das la vuelta a los reyes eliminados diciendo que no elegiste una carta del palo... (nombra los palos que vas volviendo), luego elegiste una carta cuyo palo es... (nombra el palo que falta).

La baraja la tienes en la mano izquierda. Diciendo que no sólo ha elegido el rey correcto, que si se le frota con el tapete se transforma en... ¡La carta elegida!

Haz una brevíssima pausa y relájate, realiza el enfile con el rey que está sobre la baraja y lanza esa carta, cara abajo, en medio de los otros tres reyes (que siguen en hilera, cara arriba). Retoma la atención del público y diciendo que todo ha sido una ilusión óptica frota la carta que has lanzado sobre el tapete, la vuelves y resulta ser de nuevo el rey. Inclínate para recibir los fervorosos aplausos.

COMENTARIOS FINALES: La técnica de enfile que te he explicado anteriormente está especialmente indicada para situaciones en las que tú estás de pie con el público alrededor o enfrente. Cuando estás sentado, en circunstancias que la movilidad es más escasa o tienes pocos espectadores, es conveniente hacer la expresión corporal del enfile un poco diferente. Actúa de la siguiente manera: la carta a enfilar se enseña a la altura de tu cara. La baraja se mantiene al nivel de la boca del estómago. Ambas manos caen verticalmente juntándose en el ombligo en una situación de descanso. Cuando se juntan haz el enfile y sin pausa, la mano izquierda se levanta hacia arriba recuperando la atención con el dedo índice extendido hacia el techo, mientras haces algún comentario ingenioso (no digas nada aún de que piensas transformar la carta) y posteriormente, con la carta alejada de la baraja muestra la transformación.

SINTONÍA MENTAL Y SORPRESA

EFFECTO: Comenta que en ocasiones los espectadores están en buena sintonía mental, y cuando ello ocurre, pasan cosas curiosas. Un espectador elige una carta y se pierde por la baraja, el mago le pide que piense en ella. Otro espectador toca otra carta y resulta ser la misma carta que el espectador está pensando. Dicha carta se deja sobre la mesa. El mago pregunta qué hubiera pasado si hubiese tocado otra carta. Se saca otra cualquiera del centro, se frota sobre la mesa y se transforma en la carta elegida por los dos espectadores. Se vuelve la carta que antes se puso en la mesa y resulta ser una carta indiferente.

La versión que sigue se la debemos a Juan Tamariz. Este es otro de los juegos ideales para practicar el forzaje clásico y el enfile, y perderles el miedo, no pasa nada si fallas.

TÉCNICAS: Control de una carta, un forzaje y el enfile.

MÉTODO: Un espectador elige libremente una carta cualquiera y se le pide que piense en ella. La devuelve al mazo y el mago la controla arriba de la baraja. Puedes continuar después con una mezcla en salida interna para llevar la carta a la mitad de la baraja. Obten una separación por donde está la carta elegida y le dices a un segundo espectador que toque una carta. En ese momento le fuerzas por el método clásico la carta que tomó el primer espectador (no tengas miedo a fallar, en el supuesto de que no la tome, como el espectador no conoce cómo sigue el juego, te limitas a controlarla y después adivinas las dos cartas en la forma que prefieras). Supongamos, como es normal, que el espectador toca la carta que te interesa. La tomas sin enseñarla, recapitulas que un espectador piensa una carta, el otro espectador ha tocado una carta cualquiera, la enseñas... y se comprueba que el espectador ha localizado la carta pensada. Parece que el juego ha terminado y en la relajación que se produce (ya te va siendo familiar esta frase, ¿verdad?) enlla la carta elegida por una indiferente y la lanzas, cara abajo, sobre la mesa. Corta la baraja manteniendo la separación. Di: "*¿Qué hubiera ocurrido si hubieses elegido otra cualquiera?*", extiende la baraja y, gracias a la separación, puedes extraer la carta elegida como si fuese una cualquiera al azar. Comenta que ello no hubiera importado, porque te basta frotarla y se transforma en la carta del espectador. Muestra el cambio y posteriormente vuelve la primera carta que dejaste en la mesa para que se vea que se ha transformado en una indiferente.

EL ERROR SUBSANADO

EFFECTO: Un espectador elige una carta que se pierde por el mazo. Otro espectador tocará una carta de la baraja y el mago asegura que será la elegida. Cuando se extrae y se enseña la carta tocada el espectador dice que no es la suya. El mago pregunta el nombre de la carta elegida y, cuando se la nombran, dice: "¿Cómo que no es ésta?" Enseña la carta que tiene en las manos y se ha transformado en la carta elegida.

Este es uno de los juegos clásicos del enfile. Requiere un perfecto dominio de la misdirection, ya que se hace en un momento delicado y sólo una buena presentación consigue la relajación necesaria para que no sea visto, pero como todos los clásicos el efecto merece la pena de ser trabajado.

TÉCNICAS: Un control y un enfile.

MÉTODO: En este juego debes tener un espectador colocado a tu izquierda y otro a tu derecha. Dirígete al espectador de tu izquierda para que escoja una carta, pídele que la enseñe al resto del público (es importante que todo el auditorio la vea para la conclusión del efecto). Devuelta a la baraja la controlas a sup-1, supongamos que escogen el dos de picas. Haz un abanico, cara abajo, y dirígete al espectador de la derecha pidiéndole que toque una carta cualquiera, mirando al público aseguras que la carta que tocará será la carta elegida. Cuando la señale, no permitas que la saque, te limitas a sacarla y la colocas encima de la baraja, sobre el dos de picas. Toma la carta señalada, en la posición de hacer el enfile te vuelves hacia el espectador de la izquierda y le enseñas la carta, diciendo que el espectador ha encontrado su carta; sin pausa alguna te giras hacia el espectador de la derecha y se la enseñas, en el giro el resto del público verá claramente la cara de la carta, di al espectador: "*Efectivamente ésta es la carta elegida, ¿verdad?*" Ve relajando las manos y el cuerpo en posición de espera, cuando te diga que no, muestra extrañeza, mira al espectador de tu izquierda, haces el enfile y le preguntas si él también cree que no es la carta elegida, responderá que no lo es. Separa ambas manos, aún sin enseñar la carta cambiada y pídele que te nombre la carta que eligió, te dirá que es el dos de picas. Tu miras la carta que tienes en la mano y sorprendido comentas: "*JÉrífia no es el dos de picas?*" Levanta la carta enseñándola por sectores lentamente, recorriendo de derecha a izquierda, sin decir nada. Se oirá un murmullo de risas y asombro.

Bien, así de simple y efectivo es el juego. Depende de tu personalidad y de la charla que digas elegir el momento exacto del enfile. Está dentro de lo posible, que por tus características personales no te encuentres a gusto haciéndolo de la manera que te he explicado. Prueba lo siguiente, si tu forma de trabajar es teatral te funcionará de mil maravillas: cuando el espectador toca la carta, la tomas y la enseñas a todo el público extendiendo los brazos en actitud triunfal diciendo: "*¡Y por increíble que parezca has señalado la carta elegida!*" Relájate, y junta ambas manos en la acción de inclinarte para saludar, dando las gracias al público. Separa ambas manos e interroga: "*^Qué pasa, acaso ha fallado?*" Mira al espectador de tu derecha diciendo: "*Vaya, esperaba más de ti*". Pregunta el nombre de la carta y termina como antes se ha explicado o transformándola soplando sobre ella.

CAPITULO 16

Apariciones de cartas y pintajes

Apariciones de cartas

En numerosas ocasiones, para dar belleza estética a los juegos, en lugar de sacar las cartas buscándolas se puede hacer que salgan de una manera inesperada. Sus aplicaciones son variadas y siempre encontrarás alguna ocasión para adornar tus juegos con estas pequeñas fantasías. Dar a elegir una carta, perderla por la baraja y hacerla aparecer de una forma exótica ya es en sí mismo un experimento interesante.

1.- Lanzamiento del paquete inferior a distancia

La carta que va a aparecer se encuentra en inf-1. La baraja se sujetá en la punta de los dedos de la mano izquierda (foto 1). El índice izquierdo está en el lado corto, desde ahí puede separar el medio paquete inferior y de un fuerte impulso hacia la derecha (sin mover la mano, sólo el dedo) lanzar dicho paquete hacia la mano derecha que lo espera palma arriba a unos treinta centímetros de distancia (incluso pueden ser más), ver foto 2. La aparición se hace diciendo: "Ven bonita". Simultáneamente chasquea los dedos derechos y la mano izquierda lanza el paquete. Parecerá que ha saltado al llamarlo.

Vicente Canuto

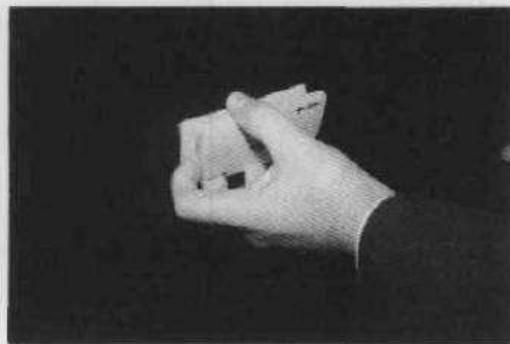


Foto 1

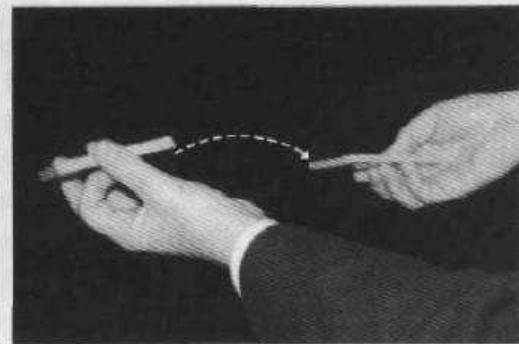


Foto 2

Cuando el paquete ha aterrizado en la mano derecha, el de la mano izquierda se deja caer en la palma y la mano derecha traslada su paquete a la punta de los dedos izquierdos, girándolo cara arriba, separado del otro (foto 3). Gira la mano izquierda palma abajo y con los dedos derechos extrae la carta objeto de la aparición y la dejas sobre la mesa (foto 4).

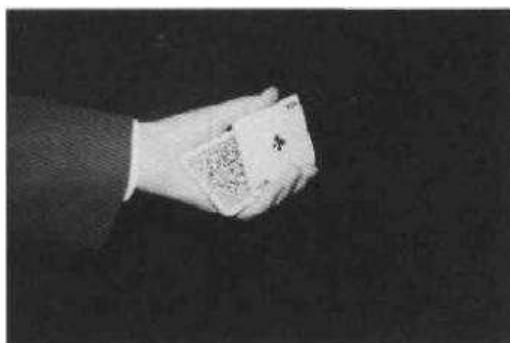


Foto 3



Foto 4

La posición de las manos es similar a la carta corrida, por lo que podrías ejecutarla si te interesara. La mano derecha toma el paquete inferior (de donde ha sacado la carta) y lo deposita sobre la mesa. El otro paquete se pone encima y el orden total queda restablecido.

2.- Apretando el pulso

Las cartas ascendentes "Rising cards" es uno de los grandes clásicos de la cartomagia. El efecto consiste en que las cartas suben solas de la baraja. La mayoría de los procedimientos para producir la ilusión son mecánicos o con hilos. El que sigue pertenece al grupo de los que únicamente emplean la habilidad del mago.

La baraja se sostiene en la mano izquierda, cara arriba. La pequeña ilusión consiste en que cuando el dedo índice derecho prensiona el pulso de la muñeca izquierda, una carta sale hacia arriba (puede ser la elegida).

El índice izquierdo está en el dorso de la baraja, las cartas están algo biseladas para que el índice izquierdo pueda separar la carta sup-1 por su canto corto (foto 5), es la carta que aparecerá. Observa en la foto que la esquina superior del lado corto interior está en contacto con la base del pulgar, será el punto de giro de la carta.

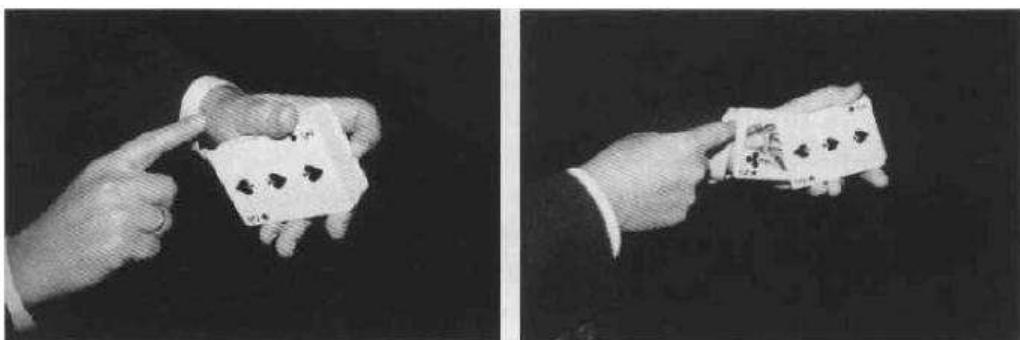


Foto 5

Foto ti

El índice empuja la carta separada hacia el cuerpo. La carta saldrá y cuando haya salido la mitad, aproximadamente, por el rozamiento con la base del dedo pulgar se inclinará hacia arriba (foto 6). Si sigues empujando (forzando el índice) llegarás a la posición final de la foto 7.



Foto 7

Es curioso comprobar que si al principio separaste dos cartas con el índice, éstas se desplazarán hacia arriba perfectamente aliñeadas, pudiendo hacer un "doble" y tomarlas con la mano derecha en la pinza de tres. También puedes conseguir que la carta salga vuelta: al comienzo colócala vuelta en inf-1 y toma la baraja dorso arriba.

3.- Aparición uno, dos, tres

Si colocas una carta vuelta en sup-2, la puedes hacer aparecer con un doble corte, bajando la carta de encima a la parte inferior. Para darle más gracia, di que la carta aparecerá en tres tiempos. Consigue una separación bajo la sup-1 con el pulgar derecho. Cuenta: ¡uno!, corta el medio paquete inferior con la mano izquierda y lo colocas encima del paquete, manteniendo la separación entre la carta vuelta. Toma con la mano izquierda todas las cartas por debajo de la separación. Hasta aquí es lo normal del doble corte para bajar una carta, la diferencia está al contar ¡dos!, en lugar de llevar el paquete encima del otro, la palma izquierda se gira hacia abajo, dando una sacudida hacia el suelo con su paquete, y luego, cuenta ¡tres!, y lleva el paquete encima del de la mano derecha. La carta quedará a la vista cara arriba, encima de la baraja. Al describirlo he cortado la secuencia pero debe ser seguido: Uno, primer corte; dos, corte y golpe hacia el suelo; tres, se coloca el paquete cortado encima y la carta aparece.

Si antes de empezar la aparición pusiste una segunda carta cara arriba, en **sup-3**, puedes hacer un doble al volver cara abajo la carta aparecida, lo que te permite hacer un cambio secreto de una carta por otra; esto es muy engañoso.

4.- Por el volteo de paquetes

Es una aparición basada en el mismo principio que la anterior, pero está un poco más elaborada. La carta que debe aparecer, por ejemplo un as, está en sup-2 vuelta.

Gira la baraja cara arriba. Consigue con el pulgar derecho una separación por encima de la carta de debajo. El índice derecho corta el medio paquete superior hacia la izquierda. La mano izquierda toma el paquete y lo pasa debajo, manteniendo la separación sobre el as. Observa las fotos 8 y 9. El pulgar y el mayor izquierdos se desplazan a las esquinas interiores del medio paquete inferior y, basculando contra el dedo mayor y anular derechos, lo voltean hacia adelante. El paquete de la mano derecha se lleva al lado largo derecho del otro paquete y se voltea cara abajo apoyándose en él, como si fuera la página de un libro. El as aparecerá vuelto, cara arriba.



Foto 8

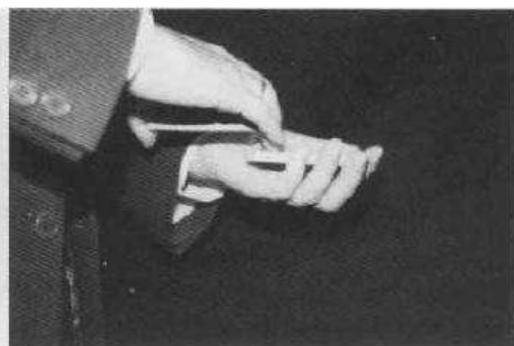


Foto 9

5.- Aparición deslizante

En ocasiones tienes que hacer aparecer cuatro cartas de una manera muy rápida, esta que te ofrezco es muy interesante. Supongamos que quieres sacar los cuatro ases. Dos ases están encima de la baraja y dos ases están debajo.

La baraja se sostiene en la mano izquierda en la posición de la foto 10. La mano izquierda lanza el paquete hacia la derecha, que lo espera palma arriba, pero como los dedos de la mano izquierda no los has separado (sólo aflojado la presión) la carta superior e inferior quedarán retenidas en la mano izquierda (foto 11).

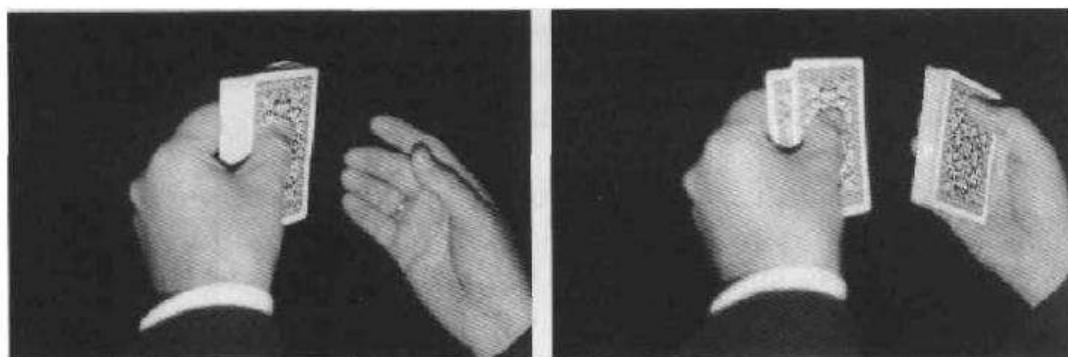


Foto 10

Foto 11

La mano derecha caza el paquete en la misma posición que lo sujetaba la mano izquierda y, sin pausa, lanza el paquete sobre la mesa (a la izquierda) reteniendo las cartas superior e inferior. El paquete ha quedado en la mesa y en cada mano tienes dos cartas.

Puedes volverlas cara arriba de muy diversas maneras, una muy fácil y elegante es así: con los pulgares empuja las cartas superiores hacia el otro grupo (la derecha hacia la izquierda y viceversa) y las apoyas en la mesa por sus cantos largos; con las cartas inferiores como pala las giras cara arriba (quedan ambas cartas juntas en el centro de la mesa). Vuelve, simultáneamente las dos cartas que te quedan en las manos, una a la derecha de las de la mesa y la otra a la izquierda. Procura que las cartas te queden cara arriba en una formación estética,

6.- Corte pivotante de Leipzig

Una aparición favorita del legendario Nate Leipzig. Se puede hacer de dos formas distintas. En ambos casos la carta que debe aparecer está en inf-1.

A) Primera versión

La baraja se sujetá, cara abajo, en la mano derecha. La izquierda extiende su índice y lo lleva a la esquina interior izquierda del mazo (foto 12).

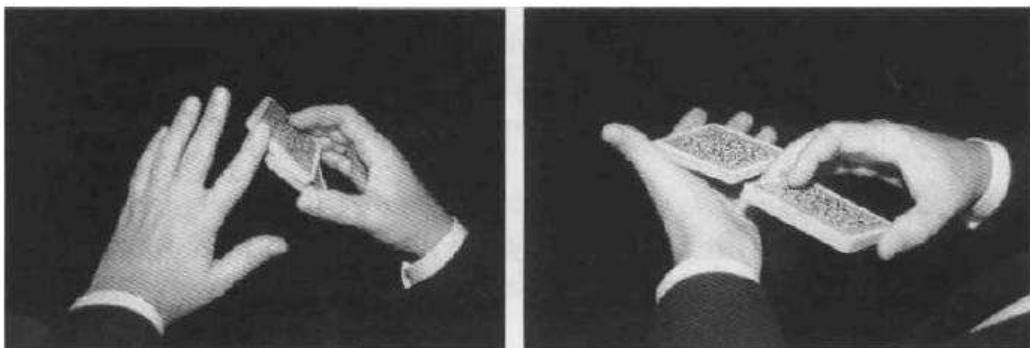


Foto 12

Foto 13

El índice presiona hacia adelante y a la izquierda el medio paquete superior, que pivotará en el dedo mayor derecho hasta situarse en la posición de la foto 13. Continuando el desplazamiento hacia delante el paquete superior caerá en la palma de la mano. El pulgar izquierdo se levanta y la mano derecha lleva su paquete y lo apoya en él. La mano izquierda se desplaza hacia la izquierda arrastrando la carta que está sobre el pulgar (foto 14).

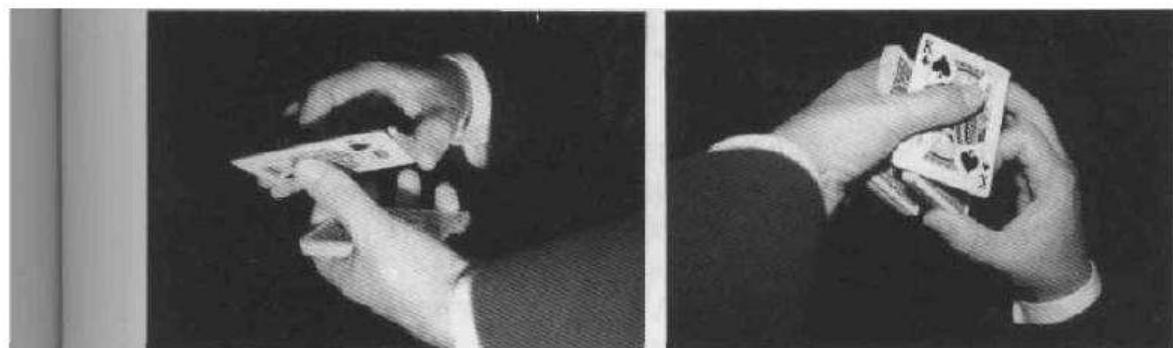


Foto 14

Foto 15

Cuando la carta ha salido la mitad de su anchura la mano izquierda se queda quieta y la mano derecha presiona hacia abajo para dejar su paquete encima del otro. La carta basculará girándose cara arriba (foto 15) y caerá sobre el paquete superior, en el instante de recomponer la baraja.

La ilusión que se crea es que cortas por la carta elegida y ésta se voltea de una manera graciosa. Parece que sale del centro. El resultado final es que has dado un corte a la baraja.

B) Segunda versión

Lo que el público ve con este corte es idéntico a la primera versión.

Aparecerá la inf-1. La baraja se sostiene en la mano derecha casi igual que en la primera versión, pero en la posición de hacer la carta corrida con la cogida por los lados cortos. El dedo índice izquierdo separa y desplaza un paquete central (las cartas superiores e inferiores quedan en la mano derecha). El paquete central pivotará en el mayor derecho y girándose caerá en la palma de la mano izquierda. El resto es igual a la versión precedente: el pulgar izquierdo arrastra la carta del paquete de la derecha y se volteá sobre el paquete superior.

La diferencia principal con el anterior, es que puedes tener un montaje encima de la baraja y no lo perderás.

7.- Por corte o salto Charlier

Se basa en el mismo principio que el control del mismo nombre y aprovecha la propiedad de que el corte se produce por el punto donde hay una diferencia de curvatura.

En una serie de apariciones, es la continuación ideal a la versión primera del corte pivotante de Nate Leipzig. La secuencia sería: una carta va en inf-1 y la otra en sup-1. Haz la fioritura del acordeón.

Después haz aparecer la inf-1 por el corte pivotante y la dejas en la mesa. Como has cortado las cartas, te queda entre los dos paquetes una separación natural y podrás cortar por allí mediante el corte Charlier, levantando la carta de encima aparece la otra carta.

8.- Pop-up de Piel Forton

Ésta es una de las apariciones más mágicas que se han ideado. La carta se materializa a la vista entre dos paquetes. Se la debemos al mago Pict Forton, de ahí su nombre.

Supongamos que queremos hacer aparecer un as. Coloca el as, cara arriba, en el fondo de la baraja (que está cara abajo). El paquete está en las manos, en posición de iniciar la mezcla hindú. El dedo pulgar de la mano derecha deja escapar el as para conseguir una separación por encima de él. La mano izquierda, adoptando una postura idéntica a la de la mano derecha, se lleva el medio paquete superior, y las manos se colocan como muestra la foto 16.

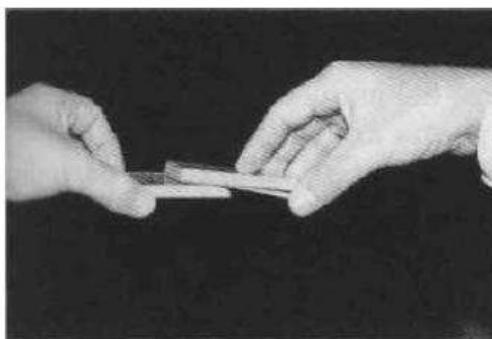


Foto 16

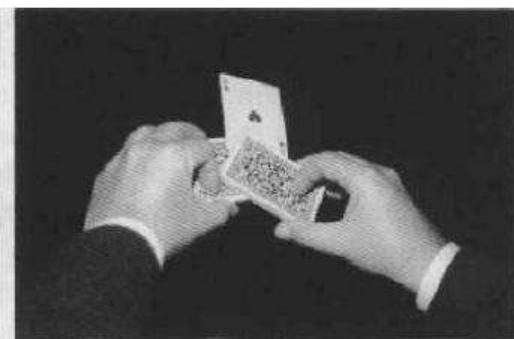


Foto 17

El pulgar derecho mantiene la separación. Haz unos gestos hacia adelante y hacia abajo, los paquetes se separan ligeramente en el movimiento hacia adelante y en el final se vuelven a juntar. La acción es como si atrapases algo. A la tercera vez, al iniciar el movimiento hacia adelante, suelta el as, que pivotará en el dedo mayor derecho y quedará atrapado entre los dos paquetes {foto 17}.

Si al recomponer, colocas el paquete de la mano izquierda sobre el de la derecha, la baraja permanece igual.

Algunos magos hacen el gesto de lanzar la carta un poco diferente, tal vez te resulte más fácil. Es así: estás en la situación de la foto 16. La mano derecha resbala su paquete hacia adelante y la izquierda un poco hacia atrás (chocando uno con otro). Repite el movimiento, pero ahora es la izquierda la que golpea por encima al paquete de la derecha. La tercera vez, la derecha sube para golpear el paquete de la izquierda y es cuando se suelta, hacia adelante el as, que quedará atrapado en la posición de la foto 17.

Tienes que practicar hasta conseguir el gesto exacto.

9.- Pop-up sin carta vuelta

La posición final de la aparición es idéntica a la anterior (foto 17). Pero todo el proceso para llevarla a cabo es distinto. El as que va a aparecer está en inf-1, cara abajo, igual que el resto de la baraja. La mano derecha se lleva el medio paquete superior y se sitúa en la postura de la foto 16. En esta aparición la mano derecha permanece estacionaria. La izquierda se gira palma arriba y golpea con las caras de su paquete el as (foto 18). La mano izquierda se vuelve cara abajo y golpea con sus cartas el dorso del paquete de la derecha. De nuevo, la mano izquierda se pone palma arriba y se sitúa como en la foto 18. El dedo mayor izquierdo entra en contacto con la cara del as. La mano izquierda se desplaza hacia la izquierda y arrastra al as (foto 19)



Foto 18



Foto 19

Cuando el as ha salido la mitad de su longitud, la mano izquierda se vuelve palma abajo para apoyarse en el dorso del paquete de la derecha y el as basculará en el lado corto superior de dicho paquete y quedará en la posición de la foto 17.

Pintajes

Los pintajes son transformaciones de cartas a la vista de los espectadores. Normalmente se realizan pasando la mano por encima de la carta a transformar, como si la pintaran.

En sus orígenes se presentaba fingiendo una equivocación del mago al localizar una carta elegida, para arreglar el fallo, pasaba la palma de la mano sobre ella transformándola en la carta correcta. Posteriormente se ha presentado como efecto puro, para demostrar que, a pesar de estar los espectadores sobre aviso, la metamorfosis se produce. Se han ideado multitud de métodos diferentes para conseguir esta bonita ilusión: unos usando las dos manos y otros con una sola mano. En esta obra estudiaremos algunos métodos para las dos manos.

Método 1

Es lo primero que a uno se le ocurre si intenta idear un procedimiento: consiste en tener de antemano una carta empalmada en la mano derecha, figura contra la palma. La baraja se sostiene mostrando la carta inferior a los espectadores. La mano derecha se coloca encima de la baraja, dejando caer sobre la baraja la carta empalmada, mientras se simula frotarla.

El problema que tiene este método es que no se puede enseñar la mano derecha vacía antes del pintaje. Para solucionarlo se han ideado ciertas maniobras que ayudan a crear la impresión de que se enseñan las manos vacías:

Una de ellas es así: la baraja está cara arriba en la mano izquierda. La mano derecha se muestra vacía y toma la baraja en la posición

básica. La mano izquierda se muestra vacía y viene a retomar el mazo, pero se acerca con la palma hacia arriba y los dedos mayores entran en contacto con la carta de debajo. Continuando el movimiento de acercarse, dichos dedos empujan hacia la derecha y en diagonal (como en el deslizamiento lateral) esa carta hacia la palma de la mano derecha. La mano izquierda toma la baraja y la derecha empalma la carta desplazada. Finalmente se procede al pintaje.

Otro procedimiento del maquiavélico Dai Vernon, genial por su sencillez, es: la carta la tienes en el empalme de la mano derecha. Comienza a pasar la mano derecha sobre la baraja, la carta empalmada se deposita en salida interna sobre la cara de la baraja (unos tres centímetros)... mira a los espectadores, sonríe y di: "*No, la palma está limpia*". Gira las dos manos simultáneamente, la izquierda se pone palma abajo y la derecha palma hacia arriba, el dedo índice izquierdo señala el interior de la palma derecha (foto 20). La posición de la mano izquierda recuerda a la de la carta corri- da y cubre la carta desplazada.

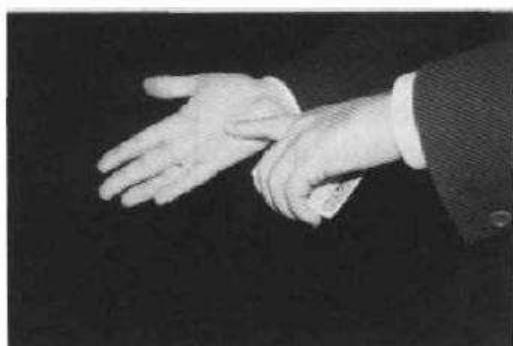


Foto 20



Foto 21

Invierte las acciones llevando las palmas de las manos a la posición inicial (izquierda palma arriba, derecha palma abajo sobre la baraja). Presionando con la palma el lado corto que sobresale, la carta basculará y podrá ser empalmada (foto 21). Sin pausa, levanta la mano derecha, muestra nuevamente la cara del paquete y cúbrela con la mano derecha. Levanta lentamente la mano derecha, abre los dedos, separa la mano y revela el cambio.

Juan Tamariz, en su libro "Magicolor", recomienda que en lugar de levantar la mano derecha, se separe la mano izquierda (la derecha queda estacionaria). Cuando las manos se han separado unos siete u ocho centímetros es cuando se entreabren los dedos y luego se aparta la mano. La ilusión creada es que el pintaje se ha realizado a distancia de la baraja.

En estos pintajes la baraja puede estar mirando al techo o perpendicular al suelo, depende de como estén situados los espectadores.

Queda gracioso si al depositar la carta y acariciar la baraja finges que te llevas la carta original en la mano derecha. En un momento dado, viendo las sospechas y sonriendo enseñas la mano vacía. Hay una broma que consiste en fingir que oyes algún rumor, lleva la mano a la oreja en actitud de escucha enseñando la palma de la mano vacía y comenta: "*¿Cómo dices?*"

Método 2

Supongamos que han elegido el seis de corazones y tú enseñas la J de tréboles. El seis de corazones lo tienes en supl y la J de tréboles en **inf-1**.

La baraja se sostiene en la mano izquierda en la punta de los dedos mayores por un canto largo y el pulgar la sujetta por el canto largo opuesto, cerca de la esquina interior, el índice está apoyado en el dorso de la baraja.

Pregunta si se trata de la carta elegida, te responderán que no. Di: "*Hay algo peculiar con esta carta, si yo paso la mano en esta dirección no pasa nada*". Pasa la mano sobre la baraja, desde tu cuerpo hacia el exterior y vuelve al punto de partida. Deja ver la palma de la mano vacía y vuelve a decir que en esa dirección no pasa nada. Al poner la mano sobre la baraja, el índice de la mano izquierda desplaza hacia la mano el seis de corazones (foto 22) de tal manera que pueda ser sujeto entre el pulgar y la segunda falange del dedo meñique (la carta se sostiene por las dos esquinas superiores). La mano derecha sigue su desplazamiento hacia afuera, llevándose la carta robada (foto 23).



Foto 22

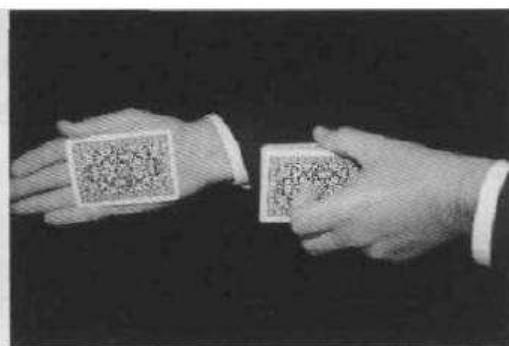


Foto 23

En el robo no debe haber ninguna pausa ni precipitación. Cuando la carta ha salido del todo, sepárala y deja la J de tréboles al descubierto. Puedes, si quieras, señalar la carta como muestran las fotos 24 y 25.

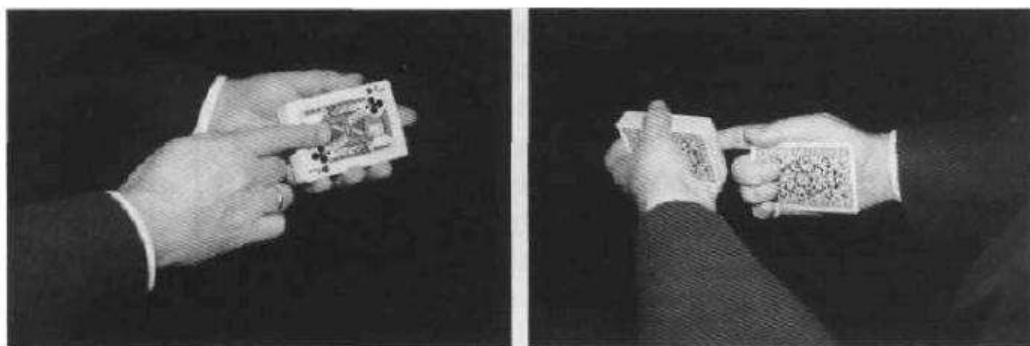


Foto 24

Foto 25

Di: "Pero si muevo la mano en esta dirección..." Lleva la mano de fuera hacia dentro para colocarla sobre la baraja, deja la carta robada y muestra la transformación.

Puedes conseguir una ilusión muy simpática si muestras un cinco de corazones y detrás tienes un cuatro del mismo palo, puedes simular que quitas el punto central. Para ello, cuando has descargado la carta robada (el cuatro) sobre el cinco, en vez de retirar la mano, agrupa los dedos en el centro de la carta y simula quitar el punto central, que tiras al aire. Evidentemente también puedes crear la ilusión contraria: ponerle el punto.

Método 3

Llegamos a un método que es enormemente popular entre los manipuladores. Para magia de cerca tiene muchos ángulos peligrosos, pero en salón o escena es una excelente solución del efecto. Se le conoce con el nombre "El Cajoncillo" o "El Tirador" ("Le Tiroir", en francés).

La baraja se sostiene en la mano izquierda, como se ve en las fotos 26, 27 y 28. La baraja está perpendicular al suelo, cara a los espectadores. El dedo índice izquierdo, al igual que en el método anterior, está libre en el dorso del mazo. La mano izquierda se gira para enseñar unos instantes el dorso de la baraja y que se vea que no

hay ninguna preparación y regresa a la posición inicial. La mano derecha se enseña vacía y tapa la cara de la baraja en la forma habitual del pintaje, así: la primera articulación de los dedos se pone sobre el lado corto derecho, esto te permitirá separar los dedos hasta el último momento y la mano se verá vacía. El índice izquierdo se lleva al lado corto izquierdo, con la uña separa la carta del dorso (para facilitarlo biselaste ligeramente la baraja) y empuja la carta separada hacia el pliegue de la base del pulgar derecho (foto 27).

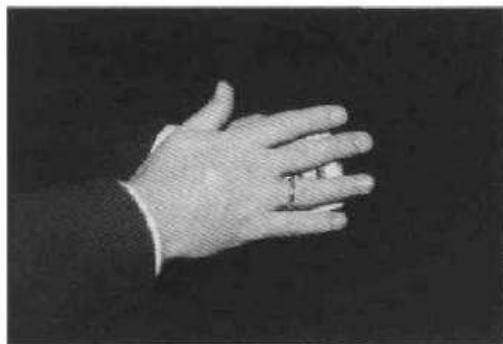


Foto 26



Foto 27

Una vez la carta llega a la horca del pulgar, los dedos largos se juntan y el pulgar pinza la carta desplazada contra el índice. La mano derecha se retira a la derecha y nada más ha superado el obstáculo del pulgar izquierdo se desplaza hacia arriba extrayendo la carta robada. La carta únicamente se sostiene pinzada por el pulgar y lleva una inclinación de unos cuarenta y cinco grados. Vuelve a pasar enseguida la mano derecha, sin apoyarla, sobre la cara de la baraja, descargando la carta robada (foto 28). Se separa la mano y la metamorfosis se ha producido.

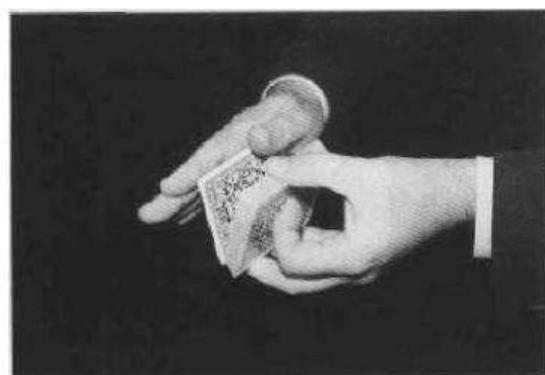


Foto 28

Hay que tener precaución a los ángulos para que la carta que se roba no sea visible por debajo del dedo meñique derecho, cuida la inclinación.

Control múltiple de D. Vernon

Ahora le toca el turno a un control simultáneo de varias cartas. En rigor debería figurar en el capítulo de controles, pero su principal utilidad es como fase previa a una serie de apariciones, por eso te lo incluyo en éste.

Los cuatro ases se pierden de una vez y con una mezcla tipo hindú quedan controlados sobre la baraja. "El Profesor" se superó a sí mismo en esta ocasión.

Abre la baraja en abanico e introducelos hasta la mitad por cuatro sitios diferentes, al cerrar el abanico te habrán quedado como se ve en la foto 29: los cuatro están medio introducidos, separados unos de otros por unas diez o doce cartas (entre la cara de la baraja y el primer as también debe haber unas doce cartas).



Foto 2V

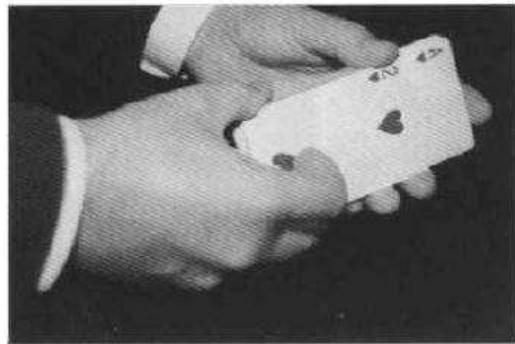


Foto 30

Observa la posición exacta de las manos en la foto 30, el pulgar y mayor izquierdos están en las esquinas superiores de la baraja (aprisionan el grupo de diez o doce cartas de la cara), el índice en el canto superior de los ases.

El índice izquierdo empuja hacia adentro los ases y, simultáneamente, los dedos pulgar y mayor de la mano derecha cortan por debajo hacia la derecha todas la cartas, excepto las pocas cartas (diez o doce) que están delante de los ases. Los ases no llegan a introducirse en la baraja, sino que se esconden detrás del grupo de diez o doce cartas de delante, que han quedado estacionarias (foto 31). A los ojos de los espectadores los ases están perfectamente perdidos entre la baraja. El paquete de la mano derecha se termina de extirpar (los ases se retienen por el pulgar y mayor izquierdos bajo el paquete de la izquierda, foto 32) y con él se hace una mezcla hindú, con las caras arriba, sobre las cartas de la mano izquierda: los ases habrán quedado juntos en el dorso de la baraja.

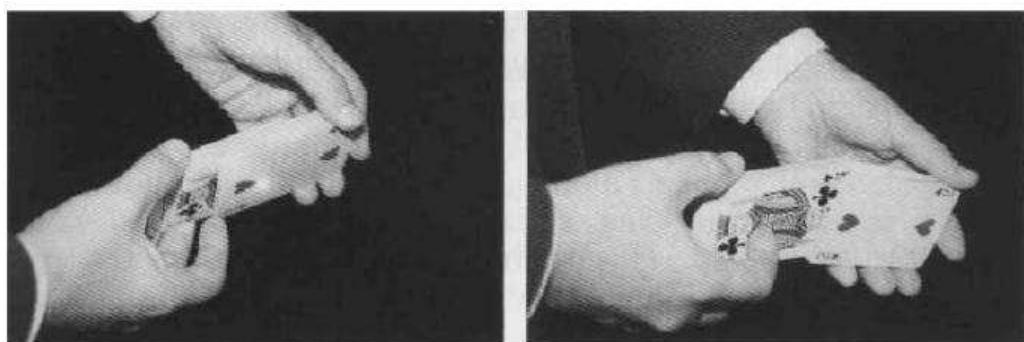


Foto 31

Foto 32

Juegos

SERIES DE APARICIONES DE ASEES

Normalmente se opera así: el mago tiene los cuatro ases en la mesa de un juego anterior. Los pierde aparentemente por la baraja pero los coloca en una posición conveniente mediante el Control Múltiple de Vernon, seguido de unas mezclas y otras manipulaciones. Posteriormente, hace la aparición de los ases de uno en uno por diversos procedimientos. Sabiendo varias apariciones y pintajes puedes crear a tu gusto las rutinas que quieras.

En lugar de perder a la vista los ases, puedes hacer el juego de apertura. Los ases o el grupo de cartas que quieras aparecer está ya listo mediante un montaje. Después de unas mezclas falsas se procede con las apariciones.

Normalmente, para hacer la secuencia más variada, en alguno de ellos se comete algún fallo y se arregla con un pintaje. También se suele simular un fallo y aparece una carta de puntos, por ejemplo un cuatro, se dice que no ha fallado el juego, que esta carta indica el lugar donde se encuentra el as; se cuentan cuatro cartas y allí está. Con la técnica que ya posees no debes tener problemas para hacer todas estas combinaciones usando tu imaginación.

A lo largo de la obra te he descrito muchos juegos de apariciones que puedes usar y modificar. Te recomiendo que releas el juego "El mago contra el tahúr" del capítulo 8 y trates de cambiarlo introduciendo otras apariciones para que sea más entretenido.

CONTROL DE ASES

EFFECTO: Los cuatro ases se pierden en lugares distintos de la baraja y con ayuda del espectador se van encontrando uno a uno de una forma variada.

Excelente juego de Dai Vernon que da una gran sensación de habilidad. Lo he adaptado al español y, como siempre, te lo cuento tal cual yo lo realizo.

TÉCNICAS: Control múltiple de Vernon, mezcla clasificadora por arrastre, doble corte.

MÉTODO: Tienes los cuatro ases encima de la mesa procedentes de un juego anterior. Explica al espectador que vas a hacer una demostración del método que emplean los tahúres para controlar los ases. Abre las cartas en abanico, caras arriba. Introduce los cuatro ases, por lugares distintos del abanico preparados para hacer

el control múltiple de Vernon. El orden en que los debes introducir, de izquierda a derecha, es: as de picas, as de rombos, as de corazón y as de tréboles. Observa el modo exacto en que están escritos los nombres de cada palo, así tendrás que deletrearlos; tienen la particularidad de que se deletrean con nueve, diez, once y doce letras respectivamente. Si utilizas una baraja española el orden será: oros, copas, bastos y espadas (que se deletrean con ocho, nueve, diez y once letras).

Comenta que los ases tienen que estar bien perdidos y mezclados y realiza el control múltiple con las caras hacia arriba. Los ases te quedarán juntos en el dorso de la baraja. Toma la baraja en posición de mezcla por arrastre, pela encima de los ases cuatro cartas, la siguiente la dejas en salida interna y termina la mezcla. Después corta por debajo de la salida interna. Los ases estarán en quinto, sexto, séptimo y octavo lugar por encima.

Diciendo que algunas veces con las mezclas algún as puede quedar por debajo, gira la baraja cara arriba, toma abanicadas las cuatro primeras cartas con la mano derecha y las echas en la mesa para que vean que no hay ases entre ellas (si usas baraja española sólo tienes que echar abanicadas las tres primeras cartas, necesitas una carta menos). Vuelve la baraja cara abajo, toma las cuatro primeras cartas de encima y las muestras para que se vea que allí tampoco hay ases, vuelve a depositarlas encima. Recoge las cuatro cartas que están sobre la mesa y las colocas encima del dorso de la baraja.

Con estas maniobras, a la par que se demuestra que los ases están totalmente perdidos, sutilmente los has dispuesto para su aparición por deletreo, en los lugares del nueve al doce por encima (del ocho al once con baraja española).

PRIMER AS, DELETREO:

Di que a pesar de estar perdidos vas a conseguir que el as que el espectador quiera aparezca deletreándolo. Pide que te indique uno, mientras los nombras en la forma adecuada para su deletreo: picas, rombos, corazón o tréboles. Supongamos que te dice el de corazón. Ve repartiendo en la mesa, en una hilera, una carta por cada letra. Al llegar a la última te la quedas en la mano, una pausa, la vuelves y será el as de corazón. Déjalo cara arriba, sobre la mesa, a un lado,

SEGUNDO AS, CON AYUDA DEL PRIMERO:

La situación actual, suponiendo que hayan pedido el as de corazones es la siguiente: tienes un as encima de la baraja, el de tréboles y los otros dos están boca abajo en la hilera. Para recomponer la baraja, torna, sin darle importancia, los dos ases que están en la mesa y los colocas sobre ella, luego, vas recogiendo el resto de las cartas de la hilera y las dejas debajo de la baraja. Con esto, los tres ases te habrán quedado encima del mazo recomposto.

Resumiendo, después de que aparezca el primer as, al recomponer la baraja, los tres ases restantes tienen que quedar encima. La recogida variará un poco según el as que te nombre el espectador al principio. Es pura lógica, pero te la explico: si eligieron el de picas, ya los tienes encima, deja las cartas de la hilera debajo de la baraja; si es el de rombos recoge el as de la mesa sobre la baraja y el resto debajo; si es el de tréboles, como los tres están sobre ta mesa, todas las cartas de la hilera irán sobre el mazo.

Explica que el as de corazones encontrará al siguiente as. Para ello que lo introduzca, cara arriba, por cualquier parte de la baraja (que tú ofreces en abanico con las caras hacia abajo). Cuando lo haga, cierras el abanico perdiendo el as de corazones. Extiende las cartas entre las manos y pregunta: "*¿Estás seguro de que quieres ponerla aquí?*" Abre la extensión lo suficiente para que se vea el as, podrás obtener una separación por debajo de él con el dedo meñique al cuadrar las cartas.

Diciendo que el as de corazones va a buscar a otro as con unos simples cortes... Corta un paquetito de cartas de encima, sin llegar a la separación, aproximadamente la mitad de las cartas que están por encima de ella y las dejas sobre la mesa. Luego corta todas las cartas que te quedan hasta la separación y las colocas encima de las de la mesa. Para terminar coloca el restante paquete que te queda en la mano izquierda también sobre las de la mesa.

Extiende en una cinta las cartas sobre la mesa, el as de corazones se verá cara arriba. Recoge todas las cartas que están encima del as y las dejas cuadradas a un lado. Toma el as y la carta que está debajo de él, vuélvela, es otro as. Cuadra el resto de la cinta y lo depositas sobre el otro paquete recomponiendo la baraja.

TERCER AS, SANDWICH:

Toma la baraja dorso arriba (los otros dos ases están encima) y consigue una separación con el meñique izquierdo debajo de la primera carta. Toma el as de corazones diciendo que este as ya ha buscado y lo perdemos, déjalo cara arriba encima de la baraja. Por doble corte pasa el as y la carta que está debajo de él a la parte inferior de la baraja.

Pide al espectador que corte la baraja, y coloca cara arriba el otro as sobre el paquete que inicialmente estaba arriba. Recoge el otro paquete y lo pones encima. Explica que los ases están separados y que se van juntando hasta llegar a un punto, donde hay otro as. Extiende las cartas en cinta sobre la mesa y se verán los dos ases juntos, cara arriba, entre ellos una carta cara abajo (atrapada en forma de sandwich). Recoge las cartas de encima, separa los ases, vuelve la carta de en medio y será otro as. Cuadra la cinta restante y la colocas sobre el paquete de la mesa.

CUARTO AS, UNO DE LOS TRES:

Di: "Ahora ¿o vamos a hacer mucho más difícil..." Eso dices y eso les parecerá a los espectadores, pero en realidad vas a repetir la segunda localización disfrazada. Abre un abanico y pide que te introduzcan por lugares diferentes, cara arriba, los tres ases, sin meterlos del todo. Pregunta al espectador cuál de los tres ases quiere que encuentre al que falta, que es... y lo nombras. Cuando te lo digan, supongamos que es el de picas, termina de igualar con la baraja los otros dos ases restantes y el de picas lo introduces sin llegar a igualarlo completamente, dejándolo un par de centímetros fuera del abanico. Si ahora lo cierras de izquierda a derecha, el as de picas sobresaldrá por el lado cercano a tu cuerpo. Al cuadrar la baraja, gracias a la salida interna del as, podrás obtener una separación debajo de él con el pulgar derecho, que luego pasarás al meñique izquierdo.

Corta la mitad de las cartas que están por encima de la separación y las dejas sobre la mesa, luego las de la separación y por último el resto del paquete recomponiendo el mazo. Extiende las cartas en una cinta. Saca el as elegido y la carta que está debajo de él, con misterio la vuelves y será el último as. El hecho de que haya tres cartas cara arriba en distintos lugares es muy visual y parece más complicada la localización.

CAPITULO 17

Cartas y barajas trucadas

Una importante rama de la cartomagia es la que se hace con las cartas y barajas trucadas. Con ellas se consiguen unos efectos preciosos y sorprendentes, especialmente cuando quien las maneja es un avezado manipulador. Generalmente no se requiere una técnica muy difícil de adquirir para poder realizar los juegos con las barajas trucadas; pero es más complicado saberlas usar como si fueran objetos normales e introducirlas en la sesión de forma insospechada por los espectadores, y aún más complejo es poder retirarlas para que todo pueda ser examinado. Por todo ello, yo no recomendaría al principiante que las utilice en sus comienzos, es preferible que primero aprenda bien los principios técnicos básicos de la cartomagia, los domine a la perfección y, una vez conseguido ese objetivo, que vaya incorporando a su repertorio aquellos juegos que realmente mejoran utilizando las cartas trucadas y no se consigue un efecto igual por pura habilidad.

Depender de] uso de cartas trucadas tiene el inconveniente de que si en un momento inesperado algún amigo te pide que le hagas juegos de manos y no vas preparado, no tendrás más remedio que disculparte con una sonrisa; si sabes hacer juegos que dependen de habilidad, sin trucar, siempre podrás hacer juegos muy divertidos y espectaculares con cualquier baraja que te presten.

Tampoco me parece bien la actitud de algunos magos "puristas" que rechazan el uso de las cartas trucadas, alegando que el mago de categoría debe servirse únicamente de su habilidad. Yo pienso que son una herramienta más a disposición del mago y si el efecto que se consigue merece la pena... ¿por qué no las vas a usar?

Hoy en día hay en el comercio mágico una gran variedad de cartas y barajas trucadas hechas de fábrica, por lo que no representa ningún problema hacerse con ellas. Habitualmente se venden con explicaciones de los juegos.

Como se sale del objeto que se pretende con este libro, que es explicar aquellos principios de la cartomagia basados en la habilidad, no me voy a extender en describir la inmensa cantidad de cartas y barajas trucadas o preparadas que se han ideado, me limitaré a explicarte las principales:

1.- Cartas de doble cara

Son aquellas en las que el dorso de la carta se ha cambiado y muestra una figura por sus dos lados, es decir, tiene dos caras (idénticas o diferentes.). Los efectos más populares con este tipo de cartas son: el famoso juego de los cuatro ases y el precioso juego de las cartas locas "wild card".

2.- Cartas de doble dorso

Son el caso contrario al anterior, muestran un dorso por los dos lados. Los dorsos pueden ser del mismo color o de colores diferentes. Entre sus aplicaciones más espectaculares figura el cambio de color de una carta o de una baraja completa.

3.- Cartas tratadas con antiderrapante

Son cartas que se han tratado total o parcialmente con un líquido, con la propiedad de que dos cartas que están en contacto se pegan cuando se hace un poco de presión y están separadas cuando no se ejerce dicha presión. Con ellas puedes conseguir apariciones y desapariciones de cartas, forzajes, cartas que se vuelven, etc.

4.- La baraja invisible

Se puede decir que es la mejor aplicación de las cartas tratadas con antiderrapante. El efecto básico consiste en que cualquier carta nombrada de la baraja automáticamente se podrá enseñar vuelta respecto a las demás. Se vende en dos modalidades: a) La carta vuelta tiene el mismo dorso que el resto de la baraja, b) La carta vuelta tiene un dorso distinto del resto de la baraja. Los magos han ideado muchas aplicaciones para esa baraja. No debe faltar en tu arsenal mágico.

5.- La baraja biselada

Es una baraja útilísima a pesar de que es conocida por parte del público profano. Viene incluida en muchas cajas de magia, pero en manos de un buen manipulador no será notada y rinde magníficos servicios. Consiste en que las cartas han sido recortadas en trapecio, es decir, uno de los lados pequeños es un poquitín más corto que el opuesto, así cualquier carta que se introduzca en sentido contrario puede ser localizada "al tacto" cuando convenga durante la actuación.

6.- La baraja radio

Otra muy buena baraja, que desgraciadamente se ha hecho popular entre el público profano, se incluye en las cajas de magia e incluso se vende en algunos grandes almacenes. Como en el caso anterior, cuando está bien utilizada engañará a los conocedores. Consiste en veintiséis cartas iguales y veintiséis diferentes. Las cartas que son iguales son un poco más cortas que las otras. Las cartas cortas se intercalan entre las largas para obtener pares de cartas (larga-corta), estando la carta corta delante de cada par. Con esta baraja se consiguen efectos espectaculares de forzar y localizar cartas de forma muy sorprendente, y se puede conseguir que la baraja parezca de cartas iguales o diferentes a voluntad.

7.- La baraja Mene Tekel

Es una variación de la baraja radio, las cartas cortas no son todas iguales, sino que son iguales a las cartas largas que están sobre ellas. Toda la baraja estará compuesta por pares de cartas una larga y una corta, y cada par lo componen dos cartas repetidas. Esta baraja no es conocida por el público profano y se consiguen muy buenos y milagrosos efectos.

8.- Las barajas ordenadas

No son, propiamente dichas, barajas trucadas, sino que son barajas que se ordenan de una forma especial y conocida por el mago. Dentro de este apartado se incluyen los montajes, que son ordenaciones parciales o totales de la baraja para realizar ciertos juegos. A lo largo de los capítulos anteriores ya has visto algunos juegos con ellos. Pueden ser muy simples, por ejemplo, tener secretamente los cuatro ases sobre la baraja.

A) Ordenación Si Stebbins

En este sistema la baraja está ordenada siguiendo una secuencia matemática, concretamente en una progresión aritmética de razón +3 para los valores de las cartas, es decir, cada carta es mayor que la anterior aumentada en tres unidades, y los palos distribuidos secuencialmente: corazones (C), picas (P), diamantes (D), tréboles (T). La ordenación queda así:

AC, 4P, 7D, 10T, KC, 3P, 6D, 9T, QC, 2P, 5D, 8T, JC,
AP, 4D, 7T, 10C, KP, 3D, 6T, ...
AD, 4T, 7C, 10P, ...
AT, 4C, ...

Como el número máximo de las cartas es trece (J=11, Q=12, K=13), cuando la suma da mayor que trece, le restas trece al resultado y ese será el término siguiente. Observarás que la secuencia es cíclica.

Con una ordenación así, cuando un espectador extrae una carta, si le echas un vistazo a una de las dos cartas contiguas sabrás cuál es la elegida, simplemente te basta con sumar o restar tres y ver el palo que le sigue o precede.

Esta baraja ordenada se puede enseñar mediante abanicos o extensiones, sin miedo a que los espectadores se den cuenta de la secuencia.

Se llama ordenación Si Stebbins, porque este mago americano la popularizó en su país. Muchos magos piensan que fue el creador del sistema, pero no es así. Él mismo lo desmintió en un panfleto donde decía que lo aprendió de un tal Salem Cid, y "el sistema es tan viejo como las colinas". El sistema ya viene reflejado en libros muy antiguos europeos. No es necesario que la progresión sea de tres en tres, puede usarse cualquier número, por ejemplo de cinco en cinco.

La ordenación Si Stebbins puede conseguirse a partir de una baraja nueva a estrenar, mediante unos cortes y dos mezclas faro (mezcla en que las cartas se entremezclan alternadas de una en una de una manera perfecta), lo que aumenta notablemente sus posibilidades.

B) La baraja Mnemónica

En su forma más simple consiste en que mezclas una baraja y, mediante un sistema mnemotécnico, te la aprendes de la una a la cincuenta y dos. Te podrán nombrar un número y tú sabrás de qué carta se trata. Este sistema tiene la ventaja de que la baraja puede estar en manos del espectador y no descubrirá ninguna ordenación. El inconveniente de aprenderse la baraja de memoria no es tan grande, si se tiene en cuenta que con los métodos mnemotécnicos modernos se puede aprender una baraja completa en un par de días, siempre que poseas una capacidad normal. Si eres algo lento, te la puedes aprender en una semana, que no es nada si se compara con las ventajas que con ella puedes tener.

He aquí en resumen algunos de los juegos más clásicos que se hacen con una baraja mnemónica:

- Cartas al peso: El espectador corta un paquete y tú finges adivinar cuántas cartas hay por el peso (sabes el numero mirando la carta inferior de las cortadas, su número de orden te lo indica). Por el mismo procedimiento puedes adivinar el número de cartas rojas y negras que hay, los palos, etc.

-Adivinación de cartas: Adivinación de cartas escogidas y no devueltas a la baraja (viendo sus cartas vecinas se saben cuáles son).

- Cartas a la orden: El mago localiza inmediatamente cualquier carta nombrada por un espectador, puede ser con ayuda de alguna fioritura (sabiendo el número de orden de la mnemónica es fácil calcular por dónde hay que cortar, y con la técnica del vistazo se comprueba si has cortado bien o tienes que subir o bajar alguna carta más para encontrar la carta nombrada).

- Viaje de cartas nombradas: Una carta nombrada viaja al bolsillo (igual al anterior y con empalme se saca del bolsillo)

- Coincidencia: Con dos barajas, un espectador nombra un número, tú fuerzas la carta que corresponde al número de la baraja sin preparar, el espectador cuenta el número en la mnemónica y ambas coinciden.

- Fingir una memoria prodigiosa: El espectador mezcla la baraja, la cambias en un momento propicio, prosigues con mezclas falsas y simulas aprenderla la baraja de memoria en un instante.

a) El sistema Nikola

Este mago dio un paso adelante en las barajas ordenadas. Louis Nikola, mago inglés, ideó una baraja mnemónica que no está distribuida al azar, sino que cumple una serie de características internas que permiten, además de los efectos clásicos, encontrar cartas por deletreos, demostraciones de poker, etc. Y como no hay ordenación matemática nada se puede descubrir. Nikola publicó su sistema en el año 1927, actualmente puedes aprenderlo en la "Encyclopedia of Cards Tricks" de Jean Hugard, donde se explica con detalle y vienen varios juegos con él.

b) La baraja Mnemónica de Tamariz

Nuestro gran maestro de la magia Juan Tamariz ha logrado la mejor baraja mnemónica que hasta la fecha se ha ideado.

Partiendo de una baraja nueva a estrenar, se ordena mediante una serie de mezclas. Mantiene la ventaja de poder realizar todos los juegos de mnemónica, los juegos de deletreo, demostraciones de poker, etc. Además permite hacer los juegos para la baraja espejo, que es una variante de las barajas ordenadas, y tiene además otras propiedades internas.

LA CARTA CON LA ESQUINA CORTADA

Esta es una carta trucada que rinde grandes servicios a los magos. Lo mejor de todo es que la preparación es rapidísima, incluso con una baraja prestada. El secreto consiste en que has cortado ligeramente las dos esquinas diagonalmente opuestas de una carta, pero manteniendo la forma redondeada original. El espectador que desconozca la preparación no podrá darse cuenta del truco, aunque tenga la carta en las manos (el corte no llega a un milímetro). Para efectuar el rebaje puedes usar unas tijeras, lo ideal es emplear un cortaúñas. Si estás en una casa de unos amigos y te traen una baraja, te puedes ausentar un momento, para ir al cuarto de baño llevándote en secreto una carta y con el cortaúñas cortar un poco las dos esquinas. Luego, al devolver la carta corta a la baraja tendrás un magnífico aliado infiltrado en casa ajena, "The Corner-Short".

La preparación: Toma la carta cara arriba, marca con un lápiz la línea de corte como guía, para no confundirte. Las esquinas que se cortarán son las que llevan el índice de la carta. Marca en primer lugar un corte de medio milímetro. Recuerda que debes marcar y cortar siguiendo la forma redondeada que tiene la esquina de una carta, en caso contrario se notaría mucho. Después del corte puedes pulir, los picos que te hayan quedado con una lima (el cortaúñas tiene una). Para comprobar si el corte ha sido suficiente, pierde la carta corta por el centro, toma la baraja, cara abajo, en la mano izquierda, bien cuadrada. La mano derecha se coloca sobre el mazo. Con la yema del pulgar derecho hojea hacia arriba la esquina interior izquierda (el pulgar izquierdo está atravesado, en medio del dorso y ejerce presión hacia abajo). En un momento dado, sentirás en el dedo "un parón" y escucharás un golpecito seco, deten el hojeo y corta por ese punto. Encima tendrás la carta corta.

Para poder sentir el parón es conveniente que el hojeo hacia arriba sea uniforme, con las cartas ligeramente biseladas. Requiere algo de práctica y cartas nuevas para poderlo sentir con un corte tan pequeño. Si no lo sientes ve aumentando gradualmente el tamaño del corte hasta que lo notes, cuando tengas experiencia ya reducirás la dimensión. El corte debe ser lo más pequeño posible. Como tú has cortado la carta, te parecerá que el espectador puede darse cuenta de la diferencia de tamaño de las esquinas, puedes estar tranquilo, si no se te ha ido la mano, nada verá.

El manejo de la esquina cortada: Hemos visto que uno de los procedimientos para localizar la carta cortada es por hojeo del pulgar. Después de algún tiempo de uso, el resto de la baraja estará más oscuro que la esquina corta, para suavizar el contraste acaricia con el pulgar las esquinas cortadas, para igualar el color. Dificulta el encontrar la esquina si está muy cerca de la zona superior o inferior. Un simple corte para llevarla al centro lo solucionará. Después de localizar la carta corta por hojeo no cortes enseguida las cartas, mantén una separación con el meñique izquierdo y luego haces algún corte o mezcla para llevarla encima o debajo de la baraja, según convenga.

La carta cortada se puede localizar (según nos explica Dai Vernon) sin hacer el hojeo de la siguiente manera: cuadra en las manos la baraja, lo mejor posible. La mano izquierda la toma en la punta de los dedos y golpea la esquina interior izquierda (la que tiene índices) sobre la mesa. Una carta habrá sobresalido en salida interna, como un milímetro: es la carta de la esquina cortada. Consigue una separación y por corte o mezclas la llevas al lugar que convenga.

Aplicaciones: Puedes forzar la carta corta y dar la baraja a mezclar, es fácil luego localizarla.

Da un carta a elegir, lleva la esquina corta a inf-1 y pide que te devuelvan la carta mientras haces una mezcla hindú. Cuando te paren, extiende la mano izquierda al espectador para que devuelva la carta y echa todas las de la mano derecha encima. La carta guía habrá quedado sobre la elegida y cortando por ella, la carta elegida queda en sup-2.

Lleva la carta corta a sup-1. Recoge la carta del espectador en medio de la baraja y mantén una separación sobre ella. Toma las cartas en posición de mezcla por arrastre, manteniendo la separación. Corta por la separación, arrastra la primera carta (la elegida) sobre la carta guía y mezcla normalmente. Un corte por la esquina cortada lleva la elegida a inf-1.

Lleva la carta corta a sup-1. Por "Peek" el espectador selecciona una carta y mantienes la separación bajo ella. Corta un paquetito de encima sobre la mesa, más o menos la mitad de las cartas que están por encima de la separación; luego, corta sobre el primer paquete todas las cartas hasta la separación y, por último, el resto de la baraja. La carta elegida estará sobre la carta guía. Cortando por la carta corta mandarás la carta elegida a inf-1.

La carta corta es un procedimiento magnífico para llevar una carta elegida a una determinada posición. Supongamos que queremos llevar la carta elegida a sup-8. Pon la carta guía en inf-1, mezcla por arrastre pelando una a una, dos cartas menos que el número deseado, en nuestro caso $8-2=6$, pela seis cartas y lanza el resto de la baraja en bloque, encima. Después de la elección se devuelve por el procedimiento de la mezcla hindú, lanzando el paquete que queda en la derecha, sobre el de la izquierda (donde está la elegida). Llevando la carta corta encima, la elegida estará en octava posición.

La esquina doblada

Realmente no es una carta trucada, porque se puede improvisar con cualquier baraja que te presten delante del público. En este caso, lo que haces es doblar, muy ligeramente, hacia arriba o hacia abajo, una cualquiera de las esquinas de una carta y con ella puedes hacer la mayoría de las técnicas explicadas para la esquina cortada, y para no repetirme, a ella te remito.

La esquina la puedes doblar en cualquier momento, para hacerlo delante del público, por ejemplo, con una carta elegida opera así: toma la carta como si fueras a hacer el enfile por debajo, entre el índice y el mayor, y el pulgar sobre la esquina interior derecha;

presionando con el pulgar hacia abajo, la esquina quedará un poco doblada al hacer palanca en el dedo mayor, que está debajo, y ya está. Si quieres doblar la carta en el sentido contrario, toma la carta en posición de hacer el enfile por encima, presiona hacia arriba con el dedo mayor (que está debajo a la altura de la esquina) contra el pulgar y ya está. También se puede doblar la carta cuando está en la baraja, desplazando la esquina un poco y presionando hacia abajo si está en sup-1 o presionando hacia arriba si está en inf-1.

Juegos

ADIVINACIÓN IMPOSIBLE

EFFECTO: El mago mezcla una baraja, se la da a un espectador y se vuelve de espaldas. Le pide al espectador que corte repetidas veces, completando el corte cada vez. Cuando le parezca bien que deje de cortar, tome la carta superior, la mire y se la guarde en el bolsillo. Después que guarde las cartas dentro del estuche. El mago se vuelve cara al público, recoge el estuche y se lo da al espectador para que lo tenga entre sus manos. Le pide al espectador que se concentre, que visualice la carta elegida en su mente, etc. Después de unos titubeos el mago nombra la carta elegida correctamente.

También puede presentarse como lectura a distancia, para ello el espectador no debe mirar la carta elegida, podría trasmirla por telepatía.

Este juego es muy sorprendente. La adivinación se realiza en condiciones imposibles para el mago. No dejes de probarlo, te merece la pena hacer la sencillísima preparación que lleva el estuche en la que únicamente se tardan unos pocos segundos. No sé quién es su autor, de todas formas, la utilización de una ventana en un estuche es antigua.

TÉCNICAS: Prácticamente ninguna, conocer la ordenación Si Stebbina o una baraja mnemónica.

PREPARACIÓN DEL ESTUCHE: El estuche se prepara por la cara que lleva la solapa. Coge unas tijeras y corta como indica la foto 1.

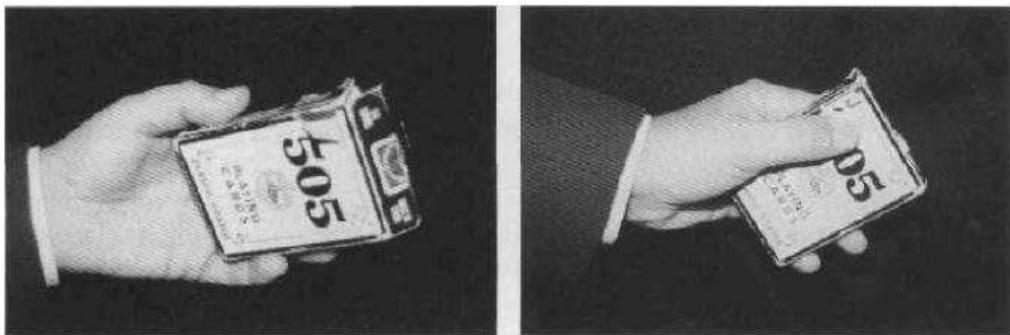


Foto 1

Foto 2

El corte debe ser lo suficientemente largo para que te permita ver el índice de la caria cuandodobles la ventanita como se ve en la foto 2. Por eso, no debes utilizar cartas de índices gigantes o cartas españolas sin índices.

MÉTODO: Observa la sujeción del estuche con la mano izquierda. El pulgar puede doblar la ventana dejando visible el índice de la carta. Esta es la técnica que se usa en el juego. Con esto ya deberías ser capaz de poner en pie todo el truco. Cuando el espectador toma la carta de encima y después guarda la baraja en el estuche, tú te vuelves, tomas el estuche en la posición de la foto 2, doblas la esquina, ves el índice de la carta y la siguiente de tu ordenación será la elegida. Inmediatamente pones el estuche en las manos del espectador, para que lo sujeté con las palmas juntas. Y la adivinas.

Tienes que adiestrar al espectador en la forma que debe introducir la baraja dentro del estuche para que ponga las caras de las cartas en la dirección correcta. Para ello, le das un ejemplo de cómo hacerlo. El estuche está todo el tiempo sobre la mesa con el lado de la solapa en contacto con ella. Introduces la baraja dorso arriba y sin levantarla diciendo que es para que nadie pueda ver nada, cierras la solapa. Saca de nuevo la baraja y realiza el juego. Al espectador se le olvidará que tocaste el estuche y aunque lo recuerde no le pondrá sobre la pista, porque ¿qué más da que lo toques?

¿DÓNDE ESTÁN LOS ASES?

Se trata de un juego espectacular del sacerdote Father Cyprian descrito en su libro The Elegant Card Magic bajo el título de Bye Bye, Hofzinser.

EFFECTO: Un espectador elige una carta y se pierde por el centro de la baraja. El mago muestra los cuatro ases uno a uno, los coge con la mano izquierda y los tapa un momento con la mano derecha. Los deja caer sobre la mesa y visualmente los cuatro ases desaparecen y se transforman en una carta, una sola, la elegida. ¿Dónde han ido a parar los ases?, el mago extiende en una cinta la baraja y en el centro aparecen vueltos caras arriba.

TÉCNICAS: Mezcla por arrastre, un forzaje por hojeo al stop, doble corte, un añadido de cartas y una descarga de los ases sobre la baraja que se explica. También se necesita una carta de doble cara, un as por un lado y una carta de puntos por el otro.

MÉTODO: Supongamos, a efectos de nuestra descripción, que la carta de doble cara tiene por un lado el as de diamantes y por el otro el nueve de tréboles. Saca el nueve de tréboles y el as de diamantes normales y colocas el as, cara arriba, sobre el dorso de la baraja y encima de ella pones, cara abajo, el nueve. El nueve será la carta superior de la baraja. Para terminar el montaje reparte por la baraja, en lugares distintos, los otros cuatro ases, teniendo la precaución de que el as trucado sea el más cercano a la parte inferior de la baraja y el lado del as esté en el sentido normal, o sea, que se vea si extiendes las cartas cara arriba. Con los conocimientos que actualmente tienes deberías ser capaz de añadir este montaje en cualquier momento de una rutina, sin que se note, te lo dejo a tu imaginación.

Toma la baraja, la vuelves cara arriba y pasas cartas de una mano a otra hasta que te vayas encontrando los ases, los vas sacando de uno en uno y los dejas apilados, cara arriba, encima de la mesa.

Realiza una mezcla por arrastre dejando una carta en salida interna sobre el nueve de tréboles. Consigue una separación para poder forzar el nueve de tréboles mediante un forzaje por hojeo frontal al stop. Cuando el espectador te ha parado, tú cortas por la separación y tendrás un paquete en cada mano; el nueve sobre el paquete de la mano izquierda. En este momento te encuentras que no puedes

dar la carta elegida, porque se vería el as que está cara arriba debajo de ella. Opera así: con los dedos mayores de la mano derecha (que sostienen el otro medio paquete, por encima) empuja la carta elegida hacia adelante, hasta que llegue a la mitad de su longitud. El as no se verá porque queda tapado por el paquete de la mano derecha, foto 3.



Foto 3

Deja el paquete de la mano derecha sin levantarla, cuadrado, encima del de la izquierda. Una carta sobresaldrá por el lado corto superior. Levantas el paquete hasta situarlo de cara a los espectadores en posición vertical; tú no puedes ver la cara de dicha carta. Pide que la recuerden, cuadra la carta con el resto de la baraja, obteniendo una separación por encima de ella. Si no conoces otra forma, te sugiero que hagas las operaciones inversas que al sacarla hacia afuera: toma el paquete superior por los lados cortos, sin levantarla; los dedos mayores deslizan hacia atrás la carta y el paquete superior hasta que la carta se iguale con el paquete inferior; levantas un poco el paquete de la mano derecha y al igualarlo con el de la izquierda consigues la separación.

Lleva encima de la baraja el nueve y el as, puedes usar un doble corte o una mezcla clasificadora. Cuadra las cartas y obtén una separación debajo del as de diamantes, que mantienes con el meñique izquierdo.

Toma juntos los ases de la mesa (el de diamantes está debajo). Los dejas, cara arriba, unos instantes sobre la baraja, la mano derecha los recoge, junto con el nueve de tréboles y el as de diamantes normal, sujetándolos por los lados cortos. Los cuadras bien y los vas a enseñar: el pulgar izquierdo los arrastra de uno en uno, sobre la

baraja; pero no los deja cuadrados, sino en abanico y sobresaliendo la mitad de su longitud. El as de diamantes visible y el grupo que queda debajo de él no se sueltan.

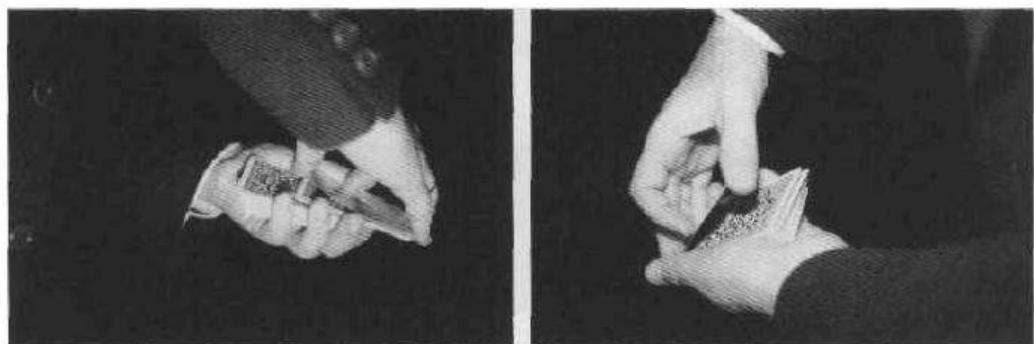


Foto 4

Foto 6

Sin mucha pausa los cuadras contra el pulgar izquierdo y te preparas para la descarga de los ases. El pulgar derecho levanta ligeramente el lado corto inferior del as de diamantes que está encima del grupo (la carta de doble cara), foto 4. Desliza hacia atrás el grupo como si quisieras cuadralo con el pulgar izquierdo que permanece inmóvil, descarga todas las cartas de debajo de la separación sobre la baraja, no se notará porque se sigue viendo una carta de dorso. Y sin ninguna pausa, continuando el cuadre, adelanta a la posición inicial la carta de doble cara, sujetándola igual que sí aún tuvieses todos los ases, foto 5.

Deja la baraja a un lado en la mesa. Coloca la mano izquierda palma arriba y sobre ella dejas la carta de doble cara, lógicamente con el as hacia arriba (como si fueras a hacer el empalme del tahúr). Te parecerá extraño manejar una carta como si fueran cuatro, si lo haces con indiferencia el público no tiene motivo para sospechar ese hecho, puedes estar tranquilo. Pregunta el nombre de la carta elegida, cuando te lo digan, con la mano derecha palma abajo cubre los supuestos ases, formando una cruz respecto a la otra palma. Con la carta sujetada, gira la palma izquierda hacia abajo y la palma derecha hacia arriba; para poderlas girar, las manos se frotan como si las lavases. Retira la mano derecha dejando la carta en el aire, que caerá sobre la mesa con el lado del nueve de tréboles hacia arriba.

La ilusión que has producido es que los ases se han transformado en la carta elegida. Enseña las manos vacías, toma el nueve de tréboles con cuidado de no dejar ver la otra cara y frótalo para que se vea que no hay cartas pegadas allí.

Ibma indiferentemente la baraja caras arriba, la cortas y pregunta: "¿Dónde han ido a parar los ases?". Extiende en una cinta la baraja, dorso arriba y, allí, en el centro aparecerán juntos todos los ases, con las caras hacia arriba. Fin.

LA AGENDA MÁGICA

Ésta es mi versión a un efecto que ya se ha convertido en muy popular y que siempre capta la atención de los espectadores, por el tema de la astrología, y se sale de los trucos habituales.

EFFECTO: El mago presenta una agenda de bolsillo. En cada día hay escrito el nombre de una carta. Explica que, según la astrología, cada carta tiene un día en el que es más probable que la elijan al azar, es más, sale casi siempre. Vamos a hacer un experimento. El espectador, en unas condiciones muy libres elige una carta, que se deja sobre la mesa, sin ver cuál es. Se mira en la agenda mágica para ver qué carta pone para el día de hoy. Después se da la vuelta a la carta elegida y se comprueba que es la misma que ponía la agenda.

Lo vamos a hacer más difícil. También sirve para hacer predicciones. Saca otra baraja y di que has vuelto, previamente, una carta, que es tu predicción. Pide al espectador que te diga su día favorito. Se busca en la agenda qué carta corresponde al día favorito del espectador. Después se extienden las cartas, como el mago anunció, una carta está vuelta respecto a las demás que resulta ser igual a la del día favorito del espectador. ¡Curiosa coincidencia!

TÉCNICAS: Ninguna, sólo necesitas una baraja normal, una baraja "invisible" y un forzaje con una carta de doble dorso que se explica.

MÉTODO: Lógicamente la primera carta es forzada. Existen una infinidad de forzajes que puedes usar de entre los que te he descrito y otros que aprenderás. Como aquí interesa que parezca muy libre te propongo este eficaz forzaje usando una carta de doble dorso.

Mira la carta que corresponde al día de hoy, supongamos que es el dos de picas. Deja la baraja en la mesa, cara abajo. Toma una caita

cualquiera, por ejemplo, la superior y la pones cara arriba encima de la baraja. Sobre ella, pones la carta de doble dorso y encima de todo colocas, cara abajo, el dos de picas.

Realiza una mezcla que no descomponga el pequeño montaje. A modo de ejemplo, corta medio paquete, lo giras cara arriba y lo dejas sobre la otra mitad. Retira todas las cartas que están cara arriba y la primera cara abajo será la elegida. La sacas y la enseñas (ten cuidado de no dejar ver el dos de picas que ahora ha quedado vuelto). Tbdas las cartas que has sacado las dejas debajo de la baraja, en el sentido correcto. Entrega la baraja al espectador para que haga lo mismo que tú hiciste. Puede realizarlo a la vista, oculto debajo de la mesa o detrás de su espalda. Al sacar de nuevo las cartas, le dices que las extienda sobre la mesa y que separe la primera que se encuentra dorso arriba. Sin verla debe dejarla a un lado, bien visible. Será el dos de picas. Se consulta la agenda y se comprueba la coincidencia.

El segundo efecto no necesita ninguna explicación. Cuando te nombran la carta la sacas vuelta de la baraja invisible. Es preferible usar el modelo que además tiene el dorso de color distinto.

EN EL BOLSILLO

EFFECTO: Se elige una carta y es el propio espectador quien la pierde por la baraja y mezcla. Todo está en sus manos. El mago retoma la baraja y la mezcla un poco más. El mago informa de que es inútil mezclar tanto, porque la carta ha viajado a su bolsillo.

TÉCNICAS: Carta llave por esquina cortada, forzaje y empalme.

MÉTODO: Aquí va otro juego de los muchos que he aprendido de Juan Tamariz. Viendo las técnicas empleadas no deberías necesitar más explicación. Fuerza la carta que tiene la esquina cortada. Por mucho que después mezcle el espectador, podrás localizarla rápidamente. La llevas arriba o debajo, la empalmas y la sacas de tu bolsillo o del bolsillo del espectador, eso va a tu gusto. Si la sacas de tu bolsillo el empalme más cómodo es por debajo, el del tahúr.

CAPITULO 18

La sesión de magia

Estás en posesión de una buena técnica de la cartomagia, conoces y sabes hacer una multitud de juegos maravillosos, pero tus actuaciones no acaban de tener el impacto que deseas. Falta algo. Y ese algo es aprender cómo debes construir una sesión de magia: ¿Por qué juego debo empezar? ¿Por cuál debo terminar? ¿Cómo puedo enlazar los juegos? Incluso, puede que te suceda algo así: en tu casa te salen todas las técnicas perfectas, los juegos los dominas; pero, ¡ay! en cuanto te enfrentas al público te pones muy nervioso, tus manos tiemblan y... sudas. Y para colmo, los juegos te fallan. ¿Qué hacer?

Vayamos analizando los problemas por partes.

Los nervios ante la actuación

Prácticamente el 90% de todos los artistas los padecen antes de salir a escena. No importa que sean presentadores, cantantes, actores, magos, etc. Tampoco importa la cantidad de años que lleven trabajando. Se ponen nerviosos, tú se lo habrás oído confesar en algunas entrevistas. Y se ponen nerviosos, especialmente, en los estrenos. Por tanto, debería ser algo que dejara de preocuparte en exceso, son perfectamente naturales.

¿Por qué se producen? Lógicamente por la responsabilidad que uno mismo se crea. Quieres que todo salga bien y tienes miedo a los imprevistos, a que algo pueda fallar. Al fin y al cabo son expresión de inseguridad y temor al ridículo.

No todos los nervios son malos. Una cierta dosis de tensión nerviosa antes de salir a escena te llena el cuerpo de adrenalina y eso es bueno para dar brío a la actuación. La adrenalina aumenta los reflejos y despierta los sentidos. Por tanto, no intentes relajarte demasiado antes de actuar, no anules sus efectos. Cuando te has preparado bien y estás seguro de ti mismo, a los pocos segundos de empezar tu sesión verás que los nervios han desaparecido y estás totalmente concentrado en el número. Eso es lo normal. Pero puede que los nervios no se te vayan y eso te preocupa: si actúas nervioso el público lo nota y tampoco se relaja, además, el tacto se pierde y pueden salir más cosas mal. Consecuencia: los nervios aumentan. Para solucionar el problema debes analizar si en tu vida cotidiana eres una persona muy tímida o normal.

Si no eres tímido en tus relaciones habituales, amigos, trabajo... no deberías tener problemas importantes con los nervios a la hora de actuar. Si los tienes es que no llevas la lección bien aprendida y eso es lo que te da miedo. No te metas en técnicas tan difíciles y no hagas juegos que tengan muchas maniobras para recordar, ensáyalos bien y con eso basta. Recuerda que con una técnica que te dé miedo (crees que te la pueden pular) te pondrás nervioso. Descártala de inmediato de tu número. Si es buena y quieres hacerla, practícalas mucho más y ve cogiendo confianza en juegos que no sean muy elaborados y donde esté bien cubierta, hasta que le cojas el tranquillo.

Si en la vida normal eres muy tímido, eres de los que no se atreven a hablar en público y te cuesta ser el centro de la reunión, la solución es más difícil. ¡Pero estás de suerte! Te has metido en una de las aficiones que mejor sirven de terapia para quitar o disminuir la timidez. En serio, la magia está llena de tímidos. Recuerda que por un momento te conviertes a los ojos de los espectadores en un superhombre, dotado de ciertos poderes y conocimientos totalmente desconocidos para el profano, que te ayudarán a sentirte superior y seguro de ti mismo (pero de cara al público no te comportes como un ser superior, es perjudicial). En tu caso, la recomendación de que hagas juegos muy fáciles y no muy complejos de recordar es absolutamente indispensable. Empieza por juegos

automáticos y con otros que casi no tengan manipulaciones, o que las domines tanto, tanto, que te parezca que no las tienen. De este modo, todos tus esfuerzos los dedicarás a vencer tu gran problema: ¡enfrentarte a un auditorio! Si encima te tienes que preocupar de la técnica... A medida que vayas consiguiendo relajarte podrás ir incrementando la dificultad de los juegos: en ese instante habrás dejado de ser muy tímido. Hay manuales para vencer la timidez que deberías leer. En general, aconsejan que antes de actuar te hagas una imagen mental del lugar de la actuación (como un sitio agradable), debes visualizarte en medio de los espectadores actuando, tranquilo y con un gran éxito. Visualiza los aplausos de los espectadores... Esto te dará confianza, Y actúa con frecuencia, cada vez que alguien te pregunte si le puedes hacer un juego, hazlo, no digas que no estás preparado, que después... y cosas así. Ganarás seguridad en ti mismo.

Muchos artistas caen en la equivocación de estimularse antes de las actuaciones tomando bebidas alcohólicas u otras drogas. Al principio te darán una falsa euforia, pero es mentira: no hay nada más patoso y pelmazo que un borracho o un drogadicto. Además corres el riesgo de habituarte poniendo en grave peligro tu salud. Muchos dicen: *"No, si yo bebo muy poquito, es sólo para animarme, estoy más gracioso, más suelto... unas copitas."* Y en realidad no es una copita, caen muchas más para que hagan efecto. Recuerda a ese amigo tuyo que ha tomado esas copitas de más y se cree muy gracioso, ¿A ti te lo parece? Creo que no, que te resulta un pesado y se pasa. Pues eso es lo que realmente ocurre, que se pierde la medida de las cosas. Y en toda actuación hay que controlar hasta los detalles más insignificantes.

Cómo confeccionar una actuación

Hemos visto que para dominar los nervios hay que llevarlo todo previsto y ensayado. Una vez tienes un repertorio acorde con tus posibilidades manuales y mentales hay que decidirse por el orden en que se van a hacer los juegos ante el público. En otra parte del libro te he dicho que el arte no debe tener reglas fijas y en la construcción de la sesión ocurre lo mismo: hay muchos criterios

diferentes para hacerlo, depende mucho de tu personalidad, de la duración de la sesión, del tipo de público para quien trabajes, de la moda de cada momento, etc.

Ahora bien, como debes tener un punto de partida para comenzar a trabajar (la experiencia te dictará después los cambios que debes efectuar) tomaremos las reglas generalmente aceptadas en el mundo del espectáculo. Cuando trabajas para un público desconocido, el primer juego que hagas es muy importante, porque a partir de ese momento tendrán un juicio de valor sobre ti, tu persona y tu calidad como mago; sabrán si dominas la situación o en cambio la dominan ellos. Y lo que es más importante, habrán decidido si merece la pena prestar atención a tu número o no. ¡Fíjate si esto es importante! Cambiar la primera impresión siempre cuesta trabajo. Por eso es necesario que selecciones un juego que vaya acorde con tu verdadera personalidad (naturalmente mejorada), que te haga aparecer como un verdadero profesional y una persona simpática (no necesariamente chistosa).

El primero debe ser un juego que de inmediato capte la atención del público y con un desenlace rápido cuya técnica debe parecerte fácil, recuerda que en ese momento es cuando más nervios afloran. No debe tener acciones complejas de recordar: unas rápidas apariciones de cartas pueden valer, o si eres cómico empezar con un juego que sea una broma. Su impacto mágico tiene que tener una graduación tal que resulte interesante, pero que no se coma al resto del número. Recuerda el ejemplo que nos da la gente del circo, como los equilibristas, malabaristas, trapecistas, etc. Cuando un funambulista comienza su actuación sobre la cuerda floja sus pasos son titubeantes, parece que se va a caer, incluso simula fallos, creando cierta incertidumbre y tensión por el desenlace, y al final del número termina con un doble salto mortal. Sería absurdo hacerlo al revés.

Marcado el carácter de tu actuación, una vez ganado al público, es el momento de ir aumentando la complejidad de los juegos. Los hay que requieren una serie de acciones previas antes de que pase algún efecto, a veces son largas, como en el caso de la reunión de los cuatro ases: buscas los ases, los pones en la mesa, cuentas las cartas, pones los grupos de tres sobre los ases, eligen un paquete... son muchas cosas y aún no ha pasado nada. Es el momento de hacer estos juegos, pero debes hacerlos interesantes con una adecuada presentación que cubra esos tiempos muertos.

Terminada esta fase, al público hay que darle marcha, participación. Debe sentirse parte integrante del espectáculo, especialmente en la magia de cerca. Antes ha sido la primera toma de contacto en la relación mago-espectadores, ahora es el momento de la plenitud, ya han perdido el reparo inicial y están deseando intervenir, no un poquito, sino a tope. Pues nada, a darles ese gusto, escoge juegos de mucha participación y comedia, que se diviertan, con bromas, etc.

Y llegamos al final de la actuación, el público debería estar totalmente entregado y presto al aplauso. Para este momento habrás reservado tus efectos más fuertes y mágicos. También podrían ser los más misteriosos, como efectos mentales, que la gente tiene tendencia a pensar que son auténticos e impresionan más. De todas formas lo que a mí me gusta es terminar con una pequeña secuencia de efectos (rutina), con varias sorpresas acumulativas y en corto espacio de tiempo. Es lo que más aplausos arranca, se parece a los finales de las obras musicales clásicas, todo el mundo sabe que se acaban, hay timbales, bombos y platillos... Sería una cosa así: un efecto, aplausos...antes de que bajen, hay un segundo efecto añadido, más aplausos... y un tercer y fortísimo efecto, aún más espectacular, es la apoteosis. Si consigues arrancar ese cúmulo de aplausos finales toda la actuación queda redondeada y realizada. Cuanta más larga la ovación, mejor, tu misión es alargarla lo que puedas. En magia de cerca, con amigos, es difícil que aplaudan, pero te manifestarán su entusiasmo con risas y alabanzas, y si el público es algo numeroso también aplaudirá. Todo lo dicho anteriormente vale para una sesión formal o una sesión improvisada. Sólo debe ser improvisada cara a los espectadores, pero tú, en tu casa la habrás planeado cuidadosamente para estas ocasiones "impromtu". Es un crimen hacer los juegos a medida que se te van ocurriendo, lo ideal es tener una secuencia que te permita ir creciendo la intensidad, para llegar al final. No debes olvidar los "bises", reserva alguna de tus mejores creaciones para atender la petición: "Haz algún juego más". Si no lo tienes previsto caes en el peligro de hacer juegos más flojos que los anteriores, perdiendo parte del buen sabor de boca que has dejado.

Esto último nos lleva a un tema interesante que nos permitirá construir una secuencia de juegos que contenga una serie de efectos acumulativos de calidad e intensidad creciente. Se consigue elaborando rutinas.

Las rutinas

Las rutinas son una sucesión de juegos enlazados entre sí por medio de la presentación. Una sesión de magia puede componerse de varias rutinas, independientes unas de otras, o de una sola rutina general, con varias subrutinas dentro de ella.

La gran ventaja que tiene trabajar con rutinas es que te ayuda a recordar la serie de juegos completa. Los magos que no son profesionales, como no actúan con asiduidad, ante la petición inesperada de: "*¡Ah, eres mago!, hazme un juego*", quieren esconderse, una nube mental les inunda el cerebro y no recuerdan ningún truco. Con las rutinas no pasa eso. Piensas un instante en tu repertorio de rutinas y rápidamente te vendrán a la memoria varias de ellas. Como están perfectamente pensadas y estructuradas de antemano la charla y la graduación de los efectos está asegurada. Por eso, para el aficionado son casi indispensables.

Hay muchas maneras de componer una rutina. Su tratamiento interno no debe diferir mucho de lo explicado en la forma de componer una sesión. En su forma más elemental consisten en elegir una serie de juegos, de cinco a diez y luego buscar mediante la charla un nexo de unión que cada juego se enlace al anterior de una manera natural (o forzada, por la charla). Por ejemplo: una rutina con el tema de las damas se puede construir hablando de que la baraja es como una gran ciudad que hay cartas de todo tipo, entre ellas las más hermosas son las damas... y las haces aparecer por cualquier procedimiento. Continúa que en la ciudad se está a punto de hacer un célebre concurso de belleza para determinar la dama más hermosa de la baraja... y haces el juego que lleva ese nombre. Terminado el efecto anterior habla de lo delicadas que son las damas y que no soportan estar con personas poco recomendables... y haces el juego de "Viajes de damas de una en una" u otra reunión cualquiera y así sucesivamente. Puedes hacer la rutina todo lo larga que quieras o cambiar progresivamente de tema diciendo que también hay unos buenos mozos que son las jotas y ya con ellos pasas a otra serie de juegos.

Cuando los juegos no están conectados por cartas comunes, como es el caso de las damas, reyes, ases ojotas, cartas rojas y cartas negras... la unión la dará la charla que das entre juego y juego. Un tema posible podría ser dar una lección de magia (sin explicar el

truco) a los espectadores: lo primero que el aprendiz de mago debe poder ejecutar es la adivinación de una carta con la baraja en sus manos y encontrar la carta buscándola, luego encontrarla mediante una aparición espectacular, después sin tocarla el mago... ve haciendo juegos representativos de cada etapa. Explica que dominada esa fase hay que entrenarse en predecir el futuro y haces algún juego de predicción. Luego puedes continuar diciendo que con todos estos conocimientos puedes ir a un garito y desplumar al primer "pichón" que se presente y pasar a una serie de efectos de exhibición de trampas de poker, etc. Creo que no necesito seguir, se ve cómo con la charla vas dando paso a efectos que en sí mismos no tienen nada que ver unos con otros.

Hasta ahora estamos estudiando una forma de construir las rutinas usando juegos independientes unidos únicamente por la presentación. Pero la forma más avanzada de elaborarlas es construirlas de tal manera que se entremezclen los juegos, fusionándose y dando lugar a un juego único compuesto de varios efectos. Cada fase sirve para preparar la trampa siguiente y en los tiempos de relajación o de fuerte misdirection de un efecto preparas otro que tendrá lugar minutos después. Descrito teóricamente te puede resultar un poco confuso, por ello te lo voy a demostrar mediante una de mis rutinas favoritas, y verás, cómo sin técnica, entremezclando los juegos de forma interactiva se puede construir una pequeña obra de arte de un impacto impresionante, que los espectadores recuerdan largo tiempo, a pesar de emplear viejos juegos matemáticos. Y esta rutina es:

El virus informático

La rutina la componen cuatro juegos diferentes encadenados entre sí, dando como resultado siete efectos mágicos. En resumen consiste en cinco localizaciones, entre medio una adivinación de una hora pensada y, como climax, la transformación de toda la baraja en cartas blancas. Al final todo puede entregarse para su examen.

PRESENTACIÓN: Cuando hablamos de una rutina lo más importante de todo es la presentación, que es lo que da unidad temática a los distintos juegos que la componen. Por tanto te describiré completa la presentación que los espectadores ven:

El mago explica que la baraja es como un gran ordenador muy perfeccionado, por eso la usan los adivinos para predecir el futuro. Y se dispone a mostrar algunas de sus peculiaridades. Para ello, después de mezclar la baraja, tres cartas son elegidas por tres espectadores, que luego se pierden por distintos lugares de la baraja, sin que el mago toque en ningún momento las cartas. Para el público no hay duda de que están totalmente perdidas. Sin ninguna manipulación adicional se revelarán los naipes elegidos con ayuda de la baraja. Veamos:

1.- La baraja es un magnífico detector de mentiras: el espectador contesta a unas preguntas del mago, puede mentir si quiere. Con cada respuesta se reparten unas cartas sobre la mesa, independientemente de que el espectador mienta o no, con las respuestas se localiza la primera carta seleccionada.

2.- Al ser un ordenador numérico, trabaja en base diez, el espectador extrae tres naipes cualesquiera y, previa programación automática de la baraja, se suman los dígitos de las tres cartas extraídas y con ese número se encuentra la segunda carta elegida.

3.- Como todos los ordenadores, también contiene un reloj de altísima precisión, así que el espectador piensa una hora que le guste especialmente y, con el mago vuelto de espaldas, retira un número de cartas igual a la hora pensada. Cuando el actuante se vuelve, forma un reloj con las cartas y adivina la hora pensada, y con dicha hora se localiza la tercera carta elegida.

4.- Pero las experiencias continúan. Antes fue el procedimiento lento, ahora viene el rápido. La baraja se mezcla nuevamente y otros dos espectadores eligen sendas cartas y las pierden en la baraja estando el mago vuelto de espaldas. El actuante se gira cara a los espectadores y vuelve a mezclar las cartas concienzudamente. En estas condiciones parece imposible la localización de las cartas elegidas. No obstante, el mago dice que viendo la pantalla del ordenador (las caras de las cartas abiertas en abanico) rápidamente sabrá cuáles son. Abre un abanico y, casi sin tiempo de mirar las cartas, extrae una, que deja boca abajo en la mesa. Se repite lo mismo con la segunda. Ambas cartas resultan ser las correctas.

5.- Pero aún no han terminado las sorpresas. Ahora viene la mayor. El mago habla del "martes y 13", de los virus informáticos que

acechan a los ordenadores cuando gente extraña los manipula. Extiende las cartas en una cinta... ¡Ha desaparecido la impresión de las caras de las cartas! ¡Toda la baraja es blanca! Fin.

HISTORIA DE LA RUTINA: Las rutinas no son casi nunca la creación de una persona sola. Normalmente van tomando ideas de aquí y de allí, charlas con otros compañeros magos, etc. En este caso la idea inicial parte de un juego que me enseñó Ernesto Díaz Contreras, muy ingenioso. En parte porque no lo recordaba bien y en parte para adaptarlo a mi personalidad lo cambié un poco, especialmente uno de los efectos. De todas formas, los juegos que lo componen son muy clásicos. La última fase es la versión que Pepe Domínguez hace del juego "Cartas Obedientes" de H. Bennet y Alan Alan. Pepe modificó el juego para no tener que empezar con una baraja preparada desde un principio, sino que las introduce sutilmente a lo largo de una sesión con cartas normales, que queda mucho mejor. La idea de juntar ambas rutinas en una sola y el tema del virus informático salió una tarde en una de las muchas reuniones que el mago sevillano Pepe Pedrosa y yo mantenemos, mientras estudiábamos ambas rutinas.

MATERIAL NECESARIO: El único material que se necesita son dos barajas: una normal y otra con las caras blancas, ambas con el mismo dorso. En los comercios mágicos encontrarás barajas de este tipo, pero también puedes usar una baraja entera de comodines. Si tienes la costumbre de guardar los comodines que trae una baraja nueva, en poco tiempo tendrás cincuenta y dos, y te servirá para otros juegos. Debes marcar uno de los comodines que trae la baraja normal con una pequeña marca en el dorso, de forma que puedas reconocerlo. La marquita será un punto en un lugar discreto, el público no lo verá y tú sí.

PREPARACIÓN: Toma la baraja normal, quita los comodines no marcados, no sirven. Usarás 53 cartas. Mezcla la baraja. Debes conocer las cartas que ocupan los lugares 17 y 33, contando desde las caras, y el comodín marcado está en el lugar 47. Para facilitar mi memoria, que no es demasiado buena, yo pongo en el lugar 17 el as de tréboles y en el 33 el dos de tréboles. Así no me confundo.

Colócate medio paquete de cartas blancas sujetas entre el cinturón del pantalón y tu barriga, a la altura de tu cadera izquierda y el otro medio paquete de cartas blancas a la altura de tu cadera derecha. Estas cartas estarán cubiertas por un jersey o una chaqueta.

REALIZACIÓN:

1. Elección y control de las tres primeras cartas

Haz una mezcla falsa que no altere el montaje. Extiende la baraja, cara arriba, en una cinta sobre la mesa comentando que las cartas están perfectamente mezcladas. Ahora vas a hacer cuatro paquetes, corta el primero por el as de tréboles (inclusive), estará compuesto por 17 cartas, lo cuadras, lo volteas cara abajo y lo dejas en la mesa; repite lo mismo con un segundo paquete cortando por el dos de tréboles (inclusive), estará compuesto por 16 cartas, déjalo cara abajo a la izquierda del primero; repite el corte por la carta anterior al comodín marcado, es decir, el comodín se queda en la cinta de la mesa, habrás cortado 13 cartas y lo dejas cara abajo a la izquierda de los otros dos; cuadra el resto de la baraja, la volteas cara abajo y la dejas a la izquierda de los restantes paquetes. Para el público has hecho cuatro paquetes al azar, en realidad tienes cuatro montones con un número concreto de cartas.

Para mayor claridad, numeraremos los montones de derecha a izquierda del 1 al 4, Entrega los paquetes del 1 al 3 a tres espectadores. Pídeles que mezclen sus respectivos paquetes, que después cojan una carta que les guste y dejen los paquetes encima de la mesa (en la misma posición que estaban). Toma el paquete número 4 y diciendo que los espectadores han mezclado sus cartas pasa, por medio de mezcla por arrastre, el comodín a la posición sup-1. Deposita el paquete en su sitio.

Ahora viene la devolución de las cartas elegidas, se hace así: pide al espectador que tomó el paquete 3 (tercer espectador), que deposite su carta sobre el paquete número 4 (el que acabas de mezclar); luego, que corte unas cuantas cartas del paquete número 3 y las deje sobre el paquete número 4 para que la carta elegida quede bien perdida. Hecho esto, ruega al segundo espectador que ponga su carta sobre el paquete número 3 y que corte cartas del paquete número 2 sobre la carta elegida. El primer espectador pone su carta sobre el paquete número 2 y coloca encima unas cuantas cartas del paquete número 1. Terminadas las operaciones anteriores, haz notar que las cartas están totalmente perdidas y que ni ellos mismos saben dónde están, lo que es verdad.

Recoge los paquetes colocando el 1 sobre el 2, estos sobre el 3 y finalmente todo sobre el 4. Si quieres que no sea evidente que recoges por orden puedes hacer la recogida simultánea con ambas manos: la mano izquierda recoge el 3 sobre el 4, la derecha el 1 sobre el 2 y los deja sobre el paquete de la izquierda, si la acción de recogida es Huida da sensación de revoltijo.

Todo parece perdido y bien perdido, pero las cartas elegidas ocupan las siguientes posiciones desde el dorso de la baraja: la primera la 17, la segunda la 33 y la tercera la 46. Lo que nos permitirá hacer los efectos que siguen.

2. El detector de mentiras

El mago hace tres preguntas al primer espectador y se reparte una carta por cada letra (deletreo) de la respuesta, sobre la mesa y en cinta. Al terminar las preguntas, se gira la última carta y resulta ser la elegida por dicho espectador. Las preguntas que hacemos están pensadas para que nos lleven al lugar 17, veamos cómo se hacen:

I³ pregunta: "*¿La carta es roja o negra?*" Deletra R-O-J-A o N-E-G-R-A, según sea la respuesta y reparte una carta por cada letra. Habrás repartido sobre la mesa, en una hilera 4 ó 5 cartas.

2- pregunta: Ahora hay dos posibilidades según la primera contestación, tú le dices que puede mentir si quiere, pero que tiene que ser coherente, si dijo que su carta es roja el palo no puede ser de picas. Así hay dos posibilidades:

a) Si contestaron roja, pregunta: "*¿La carta es de corazón o de rombos?*" Deletra C-O-R-A-Z-O-N o R-O-M-B-O-S, es decir, repartirás 7 ó 6 cartas, según sea la respuesta.

b) Si contestaron negra, pregunta: "*¿La carta es de trébol o de picas?*" Deletra T-R-E-B-O-L o P-I-C-A-S, es decir, repartirás 6 ó 5 cartas, según la respuesta.

3- pregunta: "*¿La carta es número o figura?*" Respondan lo que respondan el deletreo de N-U-M-E-R-O o F-I-G-U-R-A, dará un reparto de 6 cartas más. Y lo haces.

Invariablemente, según las respuestas, habrás repartido por el deletreo 16 ó 17 cartas. Si has deletreado 16 cartas, la elegida estará encima de la baraja; si has deletreado 17 cartas, la elegida será la última carta que repartiste sobre la mesa. Después de recalcar las condiciones de elección y pérdida de la carta, la libertad del espectador... volteá la carta que te convenga (la de la mesa o la de la baraja) ¡Es la carta elegida! Para saber si has deletreado 16 ó 17 cartas no necesitas contarlas, si en la segunda pregunta el palo se deletrea en singular repartirás 17 cartas, en cambio, si es en plural repartirás 16 cartas.

3.-La base 10

Deja la baraja a un lado. Toma las cartas que repartiste antes, las vuelves cara arriba y las mezclas sobre la mesa como si fueran las fichas de un dominó. Pide al segundo espectador que separe tres cualesquiera de ellas y las restantes las dejas encima de la baraja. Explica que cada carta vale el número que lleva, los ases=1, 2=2,... y las figuras=10 (J,Q,K = 10). Las tres cartas se colocan, cara arriba, en una fila de izquierda a derecha sobre la mesa. El espectador toma el resto de la baraja, cara abajo, y deposita cartas sobre las de la mesa en un número tal que sea su complemento a diez (se dice que esa es la programación de la calculadora que trabaja en base diez). Es decir, si la primera carta guía es un cuatro reparte encima de ella cartas contando a partir de cuatro hasta llegar a diez, por lo tanto, repartirás sobre el cuatro seis cartas, diciendo: "*Como es un cuatro, programamos hasta diez, cinco, seis... y diez*". Al repartir las cartas sobre la carta guía no tapes su cara completamente, deja visible la mitad. Veamos otros ejemplos, si fuera un 7 pondrías encima tres cartas ($10-7=3$) y si fuera una figura no pondrías ninguna ($10-10=0$). Esto se hace para cada una de las tres cartas guías.

Terminada la programación anterior di al público que el ordenador ya tiene suficientes datos para localizar la carta elegida por el segundo espectador, a pesar de que él mezcló concienzudamente las cartas y para ello se usarán las tres cartas guías, cuya elección también ha sido con entera libertad por parte del espectador. Suma los índices de las tres cartas guía, en nuestro ejemplo $4+7+10=21$, di que en esa posición se encuentra la carta elegida. Reparte en un montón sobre la mesa las 21 cartas superiores de la baraja y la última carta repartida será la carta escogida por el segundo espectador.

4.- El reloj

Recoge todo el paquete que acabas de utilizar y colócalo debajo del resto del mazo. Realiza una falsa mezcla que no descomponga el montaje de las catorce cartas superiores (la sup13 es la carta elegida por el tercer espectador y la sup-14 es el comodín marcado). Pide al espectador que corte algo más de la mitad de las cartas, tú te quedas con la otra mitad. Con ella le haces la demostración del clásico juego del reloj: el espectador debe pensar en una hora exacta, de la 1 a las 12; después repartirá sobre la mesa una a una, de encima de su paquete en un montón, tantas cartas como la hora pensada y las cubrirá con la mano (se dice que es para reforzar la hora pensada en su mente). Haz la demostración con tu medio paquete, recoge las cartas que acabas de repartir y te giras de espaldas para no ver lo que hace el espectador.

Mientras el espectador está entretenido en repartir las cartas que se corresponden con la hora pensada, tú aprovechas la ocasión para cambiar tu medio paquete por uno de los que están en el cinturón y está compuesto por cartas blancas, como estás vuelto de espaldas nadie te verá, procura no mover mucho los codos. Cuando el espectador te dice que ya ha realizado tus instrucciones, te vuelves y dejas tu paquete (el cambiado) sobre la mesa, a un lado. Tomas el resto de las cartas del espectador y cuentas de encima de la baraja, una a una sobre la mesa, las doce primeras cartas (esto invierte su orden). Con ellas monta un reloj circular comenzando por la una, cada carta representa una hora, las cartas están cara abajo. El resto de las cartas que te sobran las dejas sobre las cartas de caras blancas, pero cruzadas para más tarde poder coger una separación. Al ir colocando las cartas te has fijado en qué lugar cae la carta marcada (el comodín). La hora siguiente será la hora pensada por el espectador, y en ella se encontrará la carta elegida. Si no vieras ninguna carta marcada entre las doce cartas que componen la esfera del reloj, la hora pensada es la una (la carta marcada estará en este caso sobre la baraja). Señala con el estuche u otro objeto cualquiera la carta que representa las doce, para evitar confusiones. Simulando una fuerte concentración haz la revelación de la hora pensada. Finalmente di que lo más curioso de todo es que el espectador ha pensado libremente en una hora, pero fue el ordenador quien se lo impuso, porque en la hora pensada, se encuentra la carta elegida. Levanta la carta correspondiente a la hora y se verificará el acierto.

5.- Doble adivinación

Recoge todas las cartas, mantén una separación entre las cartas blancas y las normales. Ahora debes transferir una carta blanca al grupo de las normales, hay muchas formas de hacerlo, una de ellas es abrir entre las manos en extensión las cartas hasta llegar a la separación, extiende una carta más y al cerrar la extensión tomas la separación bajo ella con el meñique y ya está. Después deja el paquete de cartas blancas en la mesa y extiéndelo en cinta. Mezcla las cartas restantes por arrastre pasando la carta blanca de debajo a la posición sup-1.

Di a dos espectadores que tomen una carta que les guste, para ello le presentas las cartas abiertas en extensión entre las manos y cara a los espectadores (con cuidado de que no se vea la carta blanca en sup-1). Pide a un espectador que saque de la extensión la carta que le guste, tú no debes verla y vuelves la cabeza hacia un lado (aunque no volvieras la cabeza sólo verías los dorsos de las cartas, pero es mejor mirar a otra parte). Repite la elección de la carta con un segundo espectador (si quieras puedes dar a elegir otra carta a un tercero).

Explica que cuando te vuelvas de espaldas, los espectadores van a colocar las cartas elegidas en cualquier lugar de la extensión, así: tú realizas las operaciones a modo de ejemplo, toma la carta sup-1 de tu paquete, la blanca, y la introduces, sin que se vea su cara, en la extensión procurando que quede bien cuadrada con las demás. Insiste en que cuando pongan sus cartas en la extensión tienen que procurar que no se conozca visualmente dónde ha sido, sin deshacer la extensión. Vuélvete de espaldas y aprovechando que los espectadores están distraídos introduciendo las cartas elegidas en la extensión, al igual que hiciste en el juego del reloj, cambia tu paquete de cartas normales por el de cartas blancas que aún te queda en el cinturón.

Cuando te comuniquen que ya han devuelto las cartas te giras cara al público y diriges tu mirada a la extensión, como si intentaras descubrir alguna irregularidad. Esto da una pista falsa y desvíe la atención del paquete que tienes en las manos. Comenta que lo han hecho bien, que no se nota nada. Cuadra la cinta y deja indiferentemente tu medio paquete encima reconstruyendo toda la baraja, no digas que lo estás haciendo, es mejor que lo hagas gastando

alguna broma de lo difícil que te lo han puesto. Di: "Ya que no está fácil lo complicaré un poco más". Primero corta y después mezcla las cartas a la americana varias veces, procura que no se vea ninguna carta blanca.

Ahora viene la revelación de las dos cartas tal como se dice en la presentación. Di que hasta ahora se ha usado un método lento de adivinación, pero que también existe el método ultraveloz, y es mirando la pantalla deJ ordenador. Abre un abanico, como todas las cartas son blancas menos dos, es rapidísima su localización, nada más ver una la extraes a toda velocidad y la dejas cara abajo sobre la mesa, esto produce risas en los espectadores que no comprenden cómo puedes ver las cartas tan rápido. Cierra el abanico y repítelo con la segunda carta, que dejas sobre la primera (si hubieses dado a elegir tres cartas lo haces igualmente con la que queda). Toma las dos cartas caras a ti y pregunta el nombre de la carta al primer espectador, cuando la nombre gira la carta que corresponda. Pregunta la carta al segundo espectador, cuando la nombre, para darle mayor suspense aparenta por unos instantes un posible fallo, quédate mirando al espectador sin decir nada y nombra la carta con otro palo. Cuando él te repita el nombre, sonríe y di: "Menos mal..." Y giras triunfalmente la carta. Se producirán nuevas risas.

6.- El vías informático

Ya no te queda más que vender el efecto lo mejor posible, todo está hecho. Sobre la mesa, desconocido por el público, hay una baraja de cartas blancas, ellos han visto en numerosas ocasiones las caras de las cartas, ni se imaginan el cambio. Habla de los virus informáticos, de que son programas de ordenador que se introducen cuando personas o programas piratas tienen acceso a la unidad central y que destrozan el sistema operativo. Comenta que a la baraja le sucede lo mismo, la ha tocado mucha gente. Extiende la baraja cara arriba en una cinta y comprueba la anonadada expresión de los espectadores cuando vean que toda la baraja está blanca.

Pepe Domínguez añade un pequeño detalle de presentación. Él convierte la baraja en comodines y, cuando explica lo del virus, saca un comodín adicional del bolsillo y dice que representa al virus. Lo introduce en la baraja, espera unos segundos y luego hace la extensión.

Y bien, esto ha sido todo. Te recomiendo sinceramente que no pases por alto esta rutina. Provéete de todos los elementos necesarios, que por otra parte no son muchos y pruébala, no te arrepentirás.

No dejes de estructurar tus juegos en rutinas, más o menos elaboradas, ya tienes una pauta a seguir. Si me has seguido hasta aquí de una manera ordenada y progresiva ya dominas todas las técnicas más importantes de la cartomagia. Pero recuerda, para ser un buen mago tienes que practicar continuamente, en el estudio y frente al público, no debes abandonar ninguna de las dos facetas. Nunca olvides que es mejor saber poco, pero saberlo bien; de nada sirve conocer muchas cosas y todas mal.

Y nada más, hemos llegado al final de este libro, que es el inicio del fascinante mundo de la cartomagia. Ya sólo me queda desearte que disfrutes mucho con tus nuevos números de magia. Adiós.

ÍNDICE POR MATERIAS

APARICIONES DE CARTAS

| | |
|--|------------|
| Aparición deslizante | 292 |
| Aparición fantasma..... | 215 |
| Aparición por salto Charlier | 294 |
| Aparición uno, dos, tres | 290 |
| Apretando el pulso..... | 289 |
| Corte pivotante de Leipzig-1..... | 293 |
| Corte pivotante de Leipzig-2..... | 294 |
| Lanzamiento del paquete inferior a distancia | 287 |
| Pop-up de Piet Forton | 295 |
| Pop-up sin carta vuelta..... | 296 |
| Por volteo de paquetes | 291 |

CAMBIOS

| | |
|---|-----|
| AJ pasar una carta a otro paquete: 4 Ases al corte | 203 |
| Cambio de carta de un paquett; por otra de la baraja..... | 255 |
| Cuatro ases al corte del espectador - 1..... | 130 |
| El añadido "add-on" de Braue..... | 199 |

CARTAS TRUCADAS

| | |
|---|-----|
| Cartas de doble cara | 310 |
| Cartas de doble dorso | 310 |
| Cartas tratadas con antiderrapante | 310 |
| Conceptos generales | 309 |
| La baraja biselada | 311 |
| La baraja invisible | 311 |
| La baraja Mene Tekel | 312 |
| La baraja mnemónica | 313 |
| La baraja mnemónica, sistema de Tamariz | 314 |
| La baraja mnemónica, sistema Nikola..... | 314 |
| La baraja ordenada..... | 312 |
| La baraja ordenada, sistema Si Stebbins,..... | 312 |
| La baraja radio..... | 311 |
| La esquina cortada | 315 |
| La esquina cortada, aplicaciones | 316 |
| La esquina cortada, manejo | 316 |
| La esquina doblada | 317 |

CARTAS VUELTAS

| | |
|--|-----|
| Carta vuelta en un catuche | 39 |
| Larreverse..... | 209 |
| Sutileza para volver la carta del fondo..... | 40 |
| Volver en secreto un paquete | 218 |
| Volver la sup-1, con doble levantamiento | 207 |
| Volver la sup-1, por doble volteo de paquetes | 208 |
| Volver la sup-2, con doble levantamiento,,, | 208 |
| Volver una carta central, por volteo de paquetes | 208 |

CONCEPTOS TEÓRICOS

| | |
|--------------------------------------|-----|
| El efecto tubo | 158 |
| La misdirection | 175 |
| La misdirection física..... | 176 |
| La miñirection psicológica....., ,,, | 177 |
| La naturalidad en el empalme | 159 |
| Ley del movimiento prioritario | 158 |
| Recalcar la situación inicial | 179 |
| Soltura despistante | 160 |
| Zona de penumbra..... | 158 |

CONTAR CARTAS EN SECRETO

| | |
|----------------------------------|-----|
| Con el pulgar derecho | 120 |
| Con el pulgar izquierdo..... | 121 |
| Por extensión de la baraja | 119 |

CONTROLES

| | |
|---|-----|
| Aun lugar determinado con la esquina cortada | 317 |
| Carta guía a distancia (sup-20) | 60 |
| Carta guía en inf-1 | 27 |
| Con la carta con la esquina cortada | 315 |
| Con la esquina doblada..... | 317 |
| Control en el abanico, ,,, | 191 |
| Control en el ahanico con salida interna..... | 192 |
| Control múltiple de D. Vernon | 302 |
| Control por acordeón,..... | 191 |
| Control por doble o triple corte por debajo, ,,,, | 97 |
| Control simultáneo de dos cartas por "Peek" | 214 |
| Control simultáneo de tres cartas elegidas..... | 334 |
| Doble corte para bajar cartas..... | 98 |

| | |
|--|------|
| EI"peelí" | 213 |
| La salida interna | 65 |
| La separación | 63 |
| Mediante la mezcla hindú, | 100 |
| Por doble volteo de paquetes..... | 101 |
| Por el número de cartas que contiene un paquete..... | (30) |
| Por mezcla por arrastre | 99 |
| Por montaje de una palo encima de la baraja....., | 95 |
| Por múltiples cortes sobre la mesa | 99 |
| Situar una carta elegida en posición inf-10 | 56 |
| Triple corte para subir cartas, | 98 |
| Una salida interna automática..... | 103 |
| CORTES AUTÉNTICOS | |
| Corte con el índice derecho, pivotante | 81 |
| Corte de Charlier | 82 |
| Corte mano-mesa | 82 |
| CORTES FALSOS | |
| Con el índice derecho, pivotante | 84 |
| Corte mano-mesa (ilusorio)..... | 85 |
| Corte múltiple de Vernon en mesa..... | 86 |
| Corte múltiple mano-mesa | 85 |
| En mesa: falso corte deslizante | 68 |
| CUENTAS FALSAS | |
| El culebreo..... | 228 |
| FlustrationCount | 232 |
| La cuenta Biddle, para contar de más | 248 |
| La cuenta Biddle, para contar de menos | 248 |
| La cuenta Biddle, para desaparecer una carta | 247 |
| La cuenta Bucle | 225 |
| La cuenta Elmsley, cinco como cuatro | 244 |
| La cuenta Elmsley, en la punta de los dudos | 241 |
| La cuenta Elmsley, un posición de repartir | 244 |
| La cuenta Elmsley, sujeción inversa | 243 |
| La cuenta Elmsley, tres como cuatro | 244 |
| La cuenta Elmsley, variante, | 244 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| La cuenta Hamman..... | 249 |
| La cuenta Jordán | 246 |
| La cuenta por empuje | 227 |
| Volteo angular de Fred Kaps | 245 |

DOBLES VOLTEOS

| | |
|---|-----|
| Doble volteo, "como un libro" | 194 |
| Doble volteo, con chasquido..... | 197 |
| Doble volteo, enganchando con el índice | 196 |
| Doble volteo, método primero..... | 123 |
| Doble volteo, método segundo | 124 |
| Doble volteo, método tercero,, | 125 |
| El doble volteo..... | 122 |
| El manejo de la carta doble | 193 |
| El manejo, la pinza de tres | 194 |
| El manejo, sugerencias | 127 |

EMPALMES

| | |
|---|-----|
| Cómo depositar la carta empalmada sobre La baraja | 160 |
| Cómo estar con una carta empalmada..... | 158 |
| Conceptos generales | 151 |
| De debajo, empalme del tahúr..... | 264 |
| De debajo, en la mano izquierda | 261 |
| De debajo, método de Erdnase | 263 |
| De la carta sup-1, con las dos manos | 153 |
| De la carta sup-1, con una mano | 156 |
| De varias cartas de encima, con la mano derecha | 162 |
| Del centro, deslizamiento o robo lateral..... | 265 |

ENFILES

| | |
|----------------------------------|-----|
| Enfile por debajo..... | 280 |
| Enfile por encima | 278 |
| Expresión corporal sentado | 283 |
| La carta corrida | 107 |

FLORITURAS

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Abanicos: con una mano | 186 |
| Abanicos: por dedo regulador..... | 53 |

Cartomagia fundamental

| | |
|--|-----|
| Abanicos: por elasticidad | 54 |
| Conceptas generales | 181 |
| El acordeón | 186 |
| Extensiones en mesa | 51 |
| La carta "Boomerang" | 189 |
| La cascada | 187 |
| La mezcla a una mano | 184 |
| La mezcla en cascada | 182 |
| Mezcla a una mano en "Y" | 185 |
| Volteo artístico <i>de</i> una extensión | 52 |

FORZAJES

| | |
|--|-----|
| Bajo el abanico | 142 |
| Clásico | 137 |
| Con una carta de doble dorso | 323 |
| Control verbal o la elección forzosa | 104 |
| Control verbal para cuatro objetos | 106 |
| Control verbal para dos objetos | 104 |
| Control verbal para ocho objetos | 107 |
| Control verbal para tres objetos | 105 |
| Cuatro ases <i>al</i> corte del espectador - 1 | 130 |
| Dejando caer paquetes y ¡alto! | 139 |
| Del reloj | 271 |
| Doble con cartas localizadoras - 2 | 147 |
| Doble por cartas localizadoras - 1 | 34 |
| Numérico, del 10 al 20 | 134 |
| Por carta tocalizadora | 306 |
| Por corte en cruz | 136 |
| Por cuenta atrás | 57 |
| Por doble volteo (Memoria fotográfica) | 127 |
| Por hojeo frontal y ¡alto! | 140 |
| Por mezcla hindú | 135 |
| Por volteo secreto de un paquete | 40 |
| Triple coincidencia | 72 |
| Volteo dos veces de paquete | 134 |

LA SEPARACIÓN

| | |
|-------------------------------|-----|
| Con el pulgar derecho | 120 |
| Con el pulgar izquierdo | 121 |

Cartomagia fundamental

| | |
|----------------|-----|
| Método a | 299 |
| Método 3 | 300 |

PRESENTACIÓN

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Cómo confeccionar una actuación..... | 327 |
| Hacer interesante la magia,,, | 29 |
| La sesión de magia | 325 |
| Las rutinas | 330 |
| Los nervina ante la actuación | 325 |

SUJETAR LA BARAJA

| | |
|---|----|
| Con la mano derecha: a la mezcla hindú | 46 |
| Con la mano derecha: Básica o a la Biddle | 45 |
| Con la mano izquierda: La postura Gaultier,,, | 44 |
| Con la mano izquierda; Mechanic's Grip | 44 |

SUTILEZAS

| | |
|--|-----|
| Adivinar la elegida entre dos o tres posibilidades | 77 |
| Bromas con el pintaje..... | 299 |
| Cambio secreto de un paquete..... | 337 |
| Cargar cartas en el bolsillo del espectador..... | 269 |
| Cortar paquetea con un número de cartas concreto..... | 334 |
| Descarga de cartas sobre la baraja | 322 |
| Depositar cartas en un paquete del espectador..... | 274 |
| Juego del reloj, adivinar la hora pensada | 337 |
| Ordenar en rojas y negras | 74 |
| Para ordenar un montaje ante los espectadores..... | 205 |
| Situar una carta en un lugar determinado | 305 |
| Sutileza de J. Tamariz para el pintaje..... | 298 |
| Volver en secreto un paquete | 40 |

VISTAZOS

| | |
|--|-----|
| De en medio: al buscar o quitar cartas | 72 |
| De en medio: por mezclas o sustitutos..... | 72 |
| De en medio, por volteo a una mano.....,,, | 212 |
| De inf-l: al cuadrar y girar | 70 |
| De inf-1: al mezclar el espectador..... | 70 |
| De inf-1: al mezclar el mago..... | 39 |
| De inf-1: por inclinación de la baraja | 69 |

| | |
|---|-----|
| De sup-1 o más, por hojeo del pulgar derecho..... | 211 |
| De sup-1, por presión del índice | 210 |
| De sup-1: por mezcla hindú,,, | 71 |
| De una carta de en medio | 211 |
| De una carta de en medio por separación y volteo..... | 212 |

ÍNDICE DE JUEGOS

| | |
|---|-----|
| Adivinación constante y desconcertante | 92 |
| Adivinación de cartas (Mnemónica)..... | 314 |
| Adivinación imposible | 318 |
| Agua, aceite y... damas | 257 |
| Al número nombrado (memoria fotográfica.) | 128 |
| Aparece as por deletreo (Control de ases) | 305 |
| Aparición de asea y reyes | 109 |
| Aparición fantasma | 215 |
| Apuesta..... | 31 |
| Ascensor con tres cartas | 235 |
| Asea ascensor..... | 131 |
| Ages espectaculares..... | 222 |
| Ases y triunfo | 217 |
| Carta al número, en el bolsillo, versión 1 ^B | 163 |
| Carta al número, en el bolsillo, versión 2- | 164 |
| Carta vuelta al número nombrado | 221 |
| Cartas a la orden..... | 314 |
| Cartas al peso | 314 |
| Cartas viajeras..... | 273 |
| Coincidencia..... | 314 |
| Coincidencia para dos espectadores | 38 |
| Concurso de belleza | 251 |
| Control de ases | 304 |
| Cualquier jugada a petición | 110 |
| Cuatro ases al corte del espectador-1 | 130 |
| Cuatro ases al corte del espectador-2 | 202 |
| De paquete a paquete..... | 259 |
| Doble adivinación | 60 |
| Doble predicción..... | 33 |
| Doble vuelta con sorpresa | 219 |
| ¿Dónde están los asea?..... | 320 |
| Dos rojas y dos negras..... | 129 |

| | | |
|---|-----|-----|
| Dos transformaciones | ■ | |
| El detector de mentiras | | 143 |
| El detector de mentiras (Virus informático) | | 335 |
| El doble cero | ■■■ | 76 |
| El error subsanado | | 285 |
| El espejo del pensamiento | | 95 |
| El mago contra el tahúr | | 169 |
| El reloj (Virus informático) | | 337 |
| El ritual del fiill | | 78 |
| El virus informático | | 331 |
| En el bolsillo | | 324 |
| Fingir una memoria prodigiosa | | 314 |
| Fuera del universo | | 58 |
| Girando 1-2-3-4, con sorpresa | | 239 |
| Ilusión óptica | ◀■ | 282 |
| Inexplicable | | 90 |
| Jugada doble | | 74 |
| La agenda mágica | | 323 |
| La base 10 (Virus informático) | | 336 |
| La carta a través de la mesa | | 165 |
| La carta a través del pañuelo | | 166 |
| La carta elegida sube | | 280 |
| La carta sobre la silla | | 165 |
| La cuenta atrás | | 55 |
| La dama que se ruboriza | | 144 |
| La reunión de los cuatro ases | | 201 |
| Las huellas dactilares | | 30 |
| Memoria fotográfica | ■ | 127 |
| Mini agua y aceite | | 237 |
| No puede ser esa | | 233 |
| Otras formas de presentar una localización | | 32 |
| Pintajea | | 297 |
| Predicción en chino | | 146 |
| Recordando a Malini | | 148 |
| Revoltijo | | 112 |
| Sandwich (Control de ases) | | 307 |
| Series de apariciones de ases | | 303 |
| Sintonía mental y sorpresa | | 284 |
| Transformación con "boomerang" | | 280 |

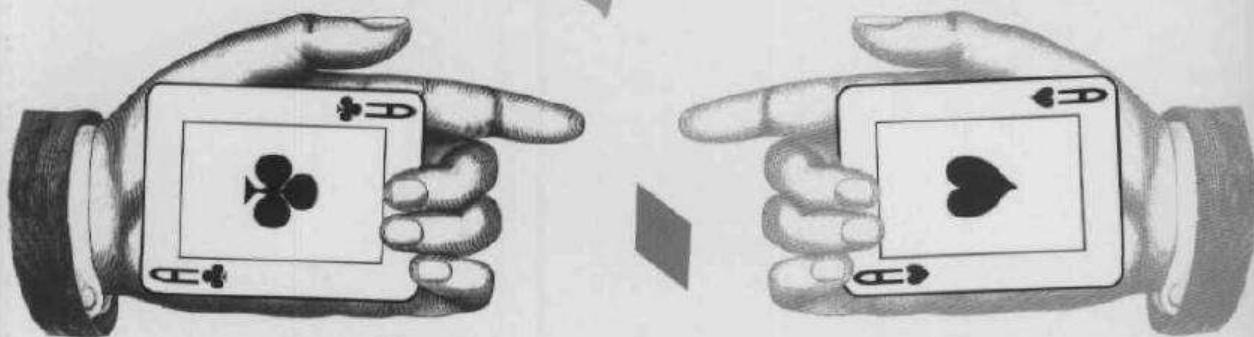
| | |
|---|-----|
| Transposición | 128 |
| Triple cambio..... | 204 |
| Triple coincidencia.....,.....,..... | 72 |
| Usted no sabe mentir..... | 31 |
| Viaje de cartas nombradas..... | 314 |
| Viaje hacia el estuche..... | 271 |
| Viaje insospechado..... | 255 |
| Viajes de damas una a una,.....,..... | 253 |
| Vuelo de ases | 268 |
| Vuelta dentro del estuche | 39 |
| Vuelvo dos y corto..... | 36 |

iQ

qué maravilla si yo pudiese hacer esas cosas con las cartas!" habrás exclamado más de una vez, cuando has visto a esos magos que hacen auténticos milagros con las cartas. Te gustaría imitarlos, ¿verdad?.

Pues, ¡ánimale! no es necesario poseer una habilidad excepcional para poder efectuar la mayor parte de las manipulaciones fundamentales.

Aquí tienes un libro que te abrirá las puertas al fascinante mundo de la cartomagia. En él encontrarás desde cómo coger la baraja hasta las técnicas más avanzadas, todo ello ilustrado con más de sesenta maravillosos juegos para que puedas aplicarlas a medida que las vayas aprendiendo.



essios