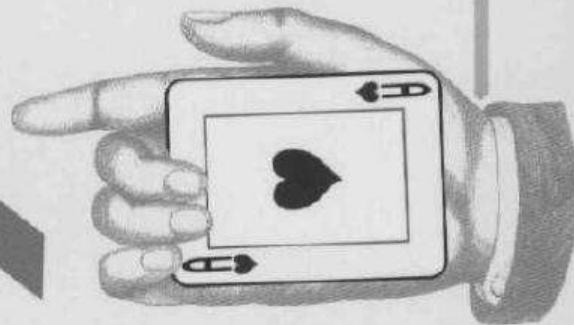
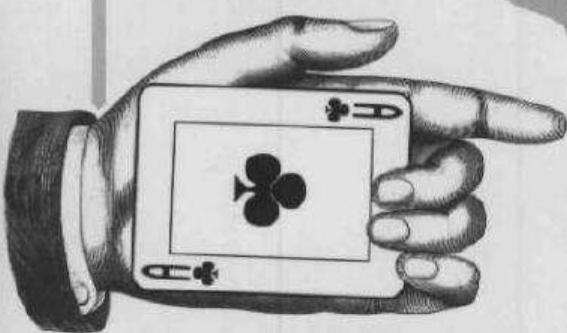


♣ CARTOMAGIA ♦
FUNDAMENTAL

Vicente Canuto



CON MAS DE
600 JUEGOS

essios

ÍNDICE

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

PRIMERA PARTE: PRINCIPIOS BÁSICOS

CAPÍTULO 1: LA PRESENTACIÓN EN LA MAGIA

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

CAPÍTULO 2: MANEJOS BÁSICOS

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

essios

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

CAPÍTULO 3: CONTROLES Y VISTAZOS

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

CAPÍTULO 4: CONTROLES, 2^B PARTE

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

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

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

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

CAPÍTULO 6: EL DOBLE VOLTEO I- PARTE

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

CAPÍTULO 7: EL FORZAJE

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

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

CAPÍTULO 8: EL EMPALME

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

SEGUNDA PARTE: TÉCNICAS AVANZADAS UN POCO DE TEORÍA

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

CAPÍTULO 9: FANTASÍAS CON LAS CARTAS, FLORITURAS

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

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

CAPÍTULO 10: EL MANEJO DE LA CARTA DOBLE

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

CAPÍTULO 11: CARTAS VUELTAS Y MÁS VISTAZOS

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

CAPÍTULO 12: LAS CUENTAS FALSAS, 1- PARTE

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

CAPÍTULO 13: LAS CUENTAS FALSAS, 2^a PARTE

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

CAPÍTULO 14: EMPALMES EN LA MANO IZQUIERDA Y OTROS

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

CAPITULO 15: EL ENFILE

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

CAPÍTULO 16: APARICIONES DE CARTAS Y PINTAJES

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

CAPÍTULO 17: CARTAS Y BARAJAS TRUCADAS

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

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

CAPÍTULO 18: LA SESIÓN DE MAGIA

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

PROLOGO

Por Juan Tamariz

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

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

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

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

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

Un libro, repito, absolutamente indispensable y maravilloso.

¡Gracias Vicente!

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**NO REVELES JAMÁS LOS SECRETOS AL
PÚBLICO PROFANO**

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

**NO MACHAQUES A TUS FAMILIARES Y
AMIGOS CON TUS TRUCOS NUEVOS**

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

Primera parte:

Principios básicos

essios

CAPÍTULO 1

La presentación en la magia

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

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

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

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

Localización de una carta elegida

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

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

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

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

Analicemos cada uno de estos dos puntos:

1.-Esconder el secreto

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

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

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

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

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

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

- a) El espectador coloca la carta sobre el paquete que contiene la carta guía en el fondo: en este caso le dices que corte dicho paquete y complete el corte para que la carta quede bien perdida. Sutilmente, el propio espectador ha colocado la carta que tú conoces encima de la que él vio. Después recompon la baraja, montando los restantes paquetes encima.
- b) El espectador coloca la carta sobre otro cualquiera de los paquetes: aquí no puedes decirle que corte el paquete; pero sí que recomponga la baraja montando los paquetes, uno sobre otro (de izquierda a derecha o al revés), de tal manera que la carta llave se sitúe sobre el naipe elegido.

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

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

2.- Hacer interesante el experimento

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

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

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

A) Las huellas dactilares

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

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

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

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

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

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

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

B) Usted no sabe mentir

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

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

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

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

C) Apuesta

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

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

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

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

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

Toma la carta siguiente como si fueras a volverla.

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

D) Otros

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

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

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

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

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

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

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

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

DOBLE PREDICCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VUELVO DOS Y CORTO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COINCIDENCIA PARA DOS ESPECTADORES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VUELTA DENTRO DEL ESTUCHE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO 2

Manejos Básicos

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

Cómo sujetar la baraja

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

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

A) Sujeciones con la mano izquierda: Posiciones de repartir

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

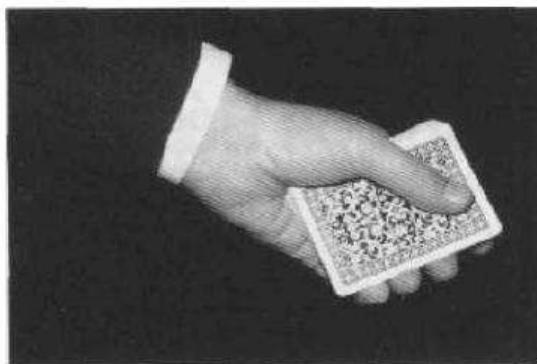


Foto 1

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

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

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

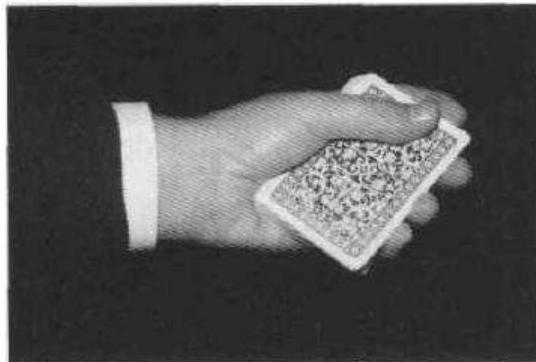


Foto 2

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

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

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

B) Sujeciones con la mano derecha

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

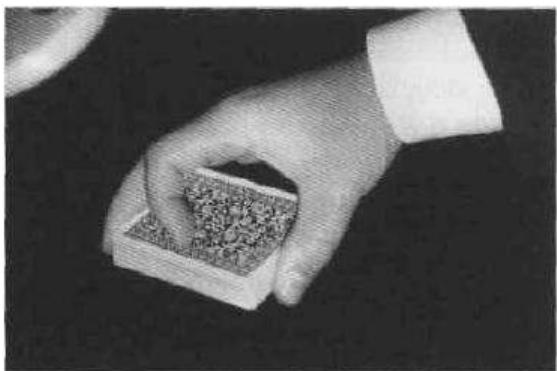


Foto 3

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

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

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

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

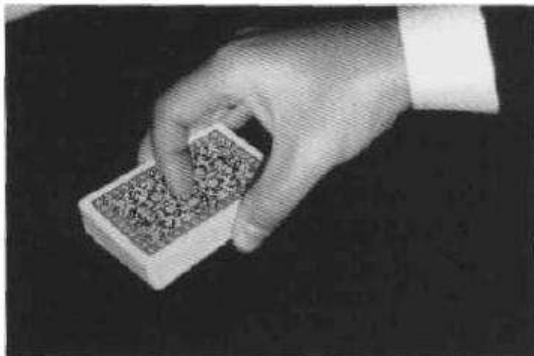


Foto 4

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

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

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

Mezclas auténticas

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

1.- Mezcla en las manos, por arrastre

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

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

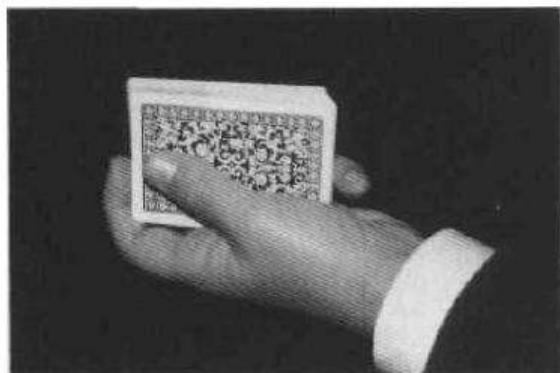


Foto 5

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

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

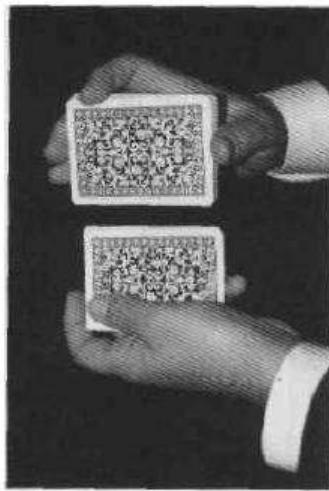


Foto 6



Foto 7

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

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

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

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

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

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

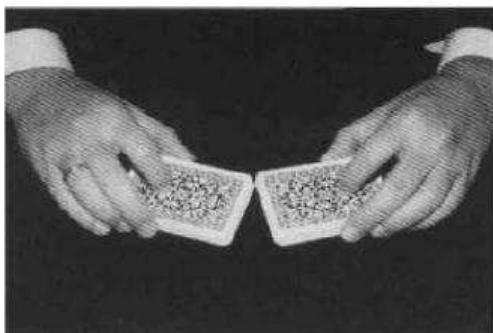


Foto 8

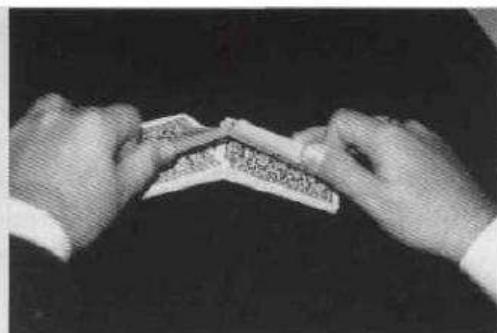


Foto y

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

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

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

essios

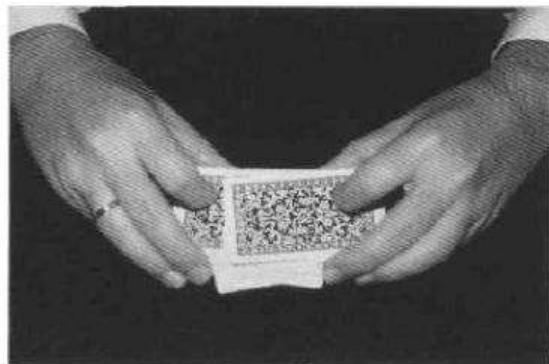


Foto 10

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

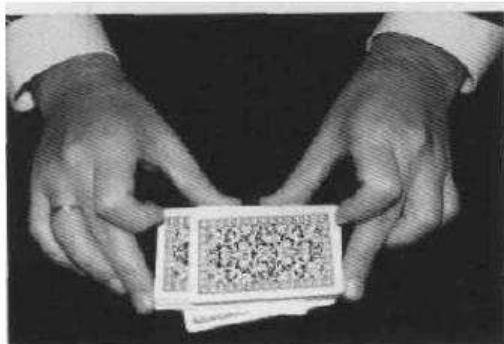


Foto 11

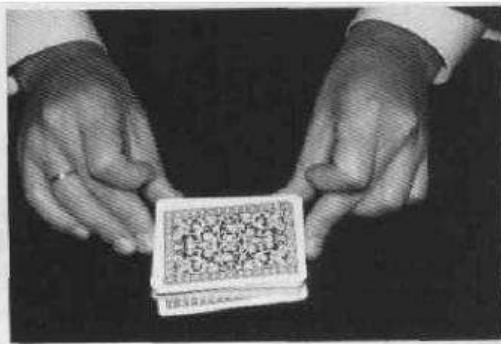


Foto 12

3.- Mezcla Hindú

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

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

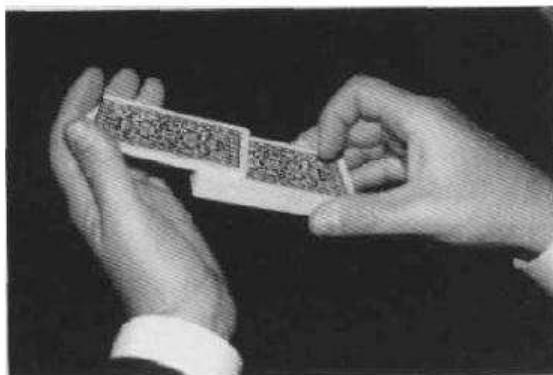


Foto 13

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

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

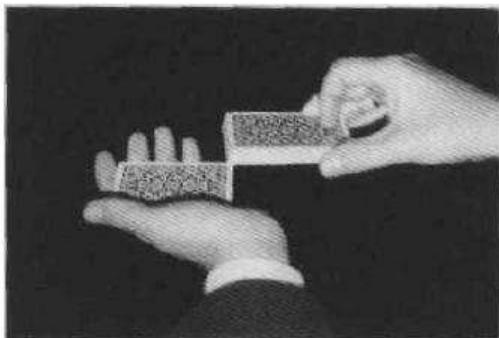


Foto 14



Foto 15

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

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

Extensiones

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

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

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

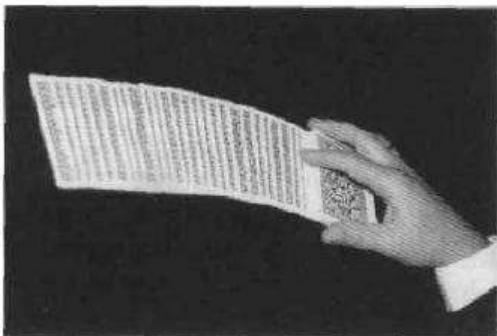


Foto W

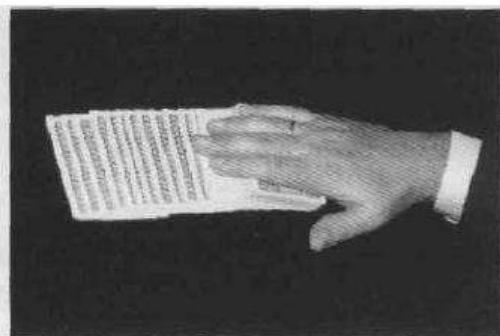


Foto 16 b

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

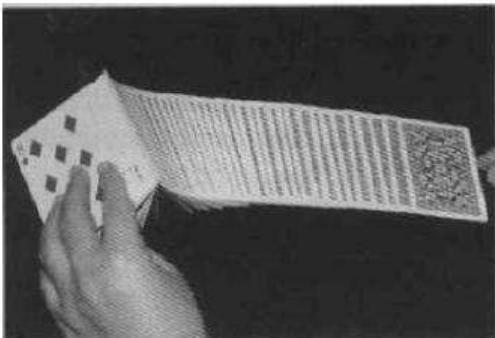


Foto 17

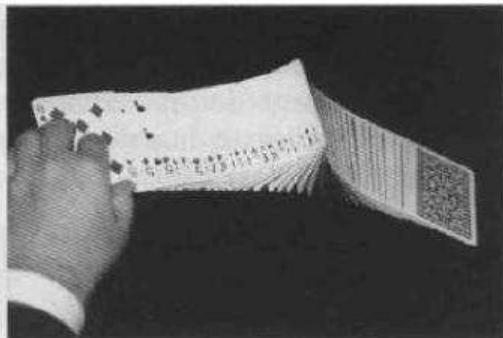


Foto 18

Los abanicos de cartas

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

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

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

1.-Por dedo regulador

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

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



Foto 19



Foto 20

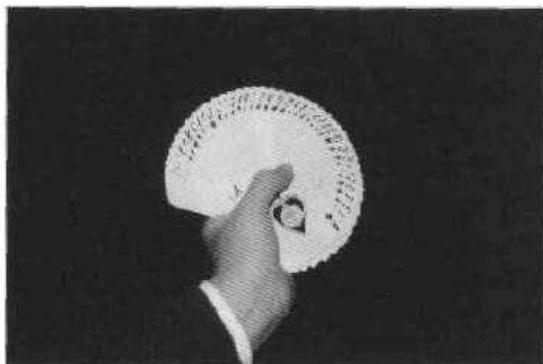


Foto 21

2.-Por la clicableidad

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

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

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



Foto 22

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

Juegos

LA CUENTA ATRÁS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FUERA DEL UNIVERSO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DOBLE ADIVINACIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO 3

Controles y Vistazos

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

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

La separación

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

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



Foto 1

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

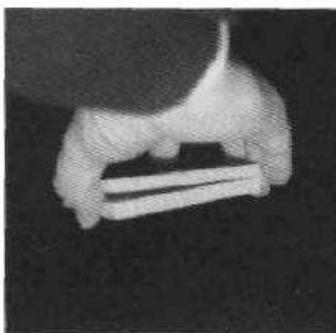


Foto 2



Foto 3

Mezclas falsas parciales: por arrastre

1.- Para conservar la carta inferior

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

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

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

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

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

4.- Conservar la carta superior en su lugar

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

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

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

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

La primera y última cartas permanecen en su lugar.

6.- Conservar un paquete en la parte superior

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

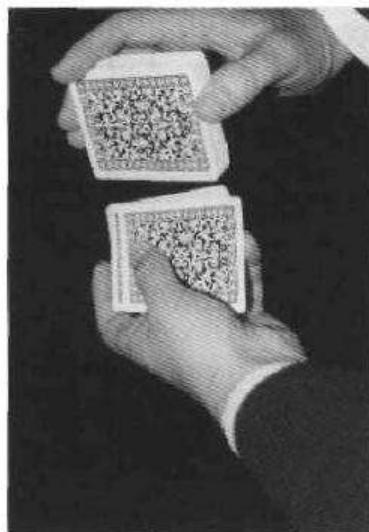


Foto 4

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

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

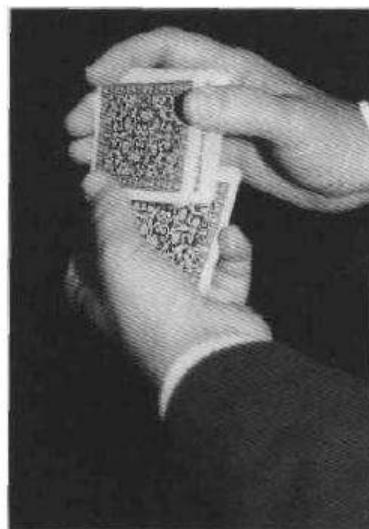


Foto 5

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

7.- Conservar un paquete inferior

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

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

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

Mezclas falsas parciales: por hojeo

1.- Para conservar un grupo inferior

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

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

2.- Para conservar un grupo superior

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

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

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

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

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

Vistazos

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

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

Vistazos de la carta de abajo

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

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

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

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

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



Foto 6

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

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

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

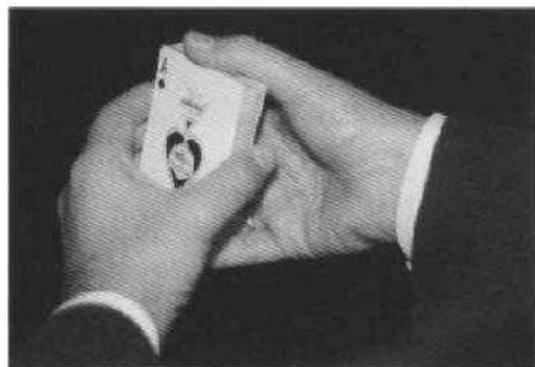


Foto 7

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

Vistazos de la carta de encima

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

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

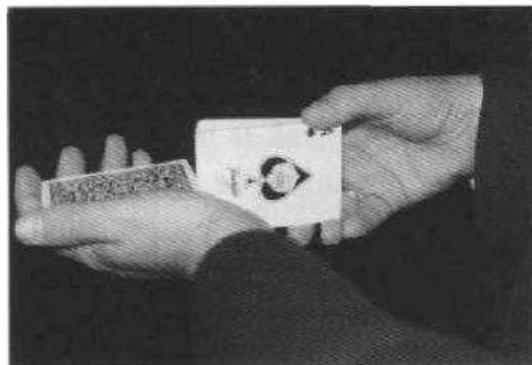


Foto 8

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

Vistazos a la carta de en medio

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

Juegos

TRIPLE COINCIDENCIA

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

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

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

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

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

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

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

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

JUGADA DOBLE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EL DOBLE CERO

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

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

TÉCNICAS: El vistazo.

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

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

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

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

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

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

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

EL RITUAL DEL FULL

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

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

TÉCNICAS: Mezclas que permitan mantener un montaje.

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

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

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

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

El proceso y la presentación son los que siguen:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 4

Controles. 2.- parte

Cortes auténticos

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

1.- Corte con el índice derecho, pivotante

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



Foto 1



Foto 2

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

2.- Corte mano-mesa

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

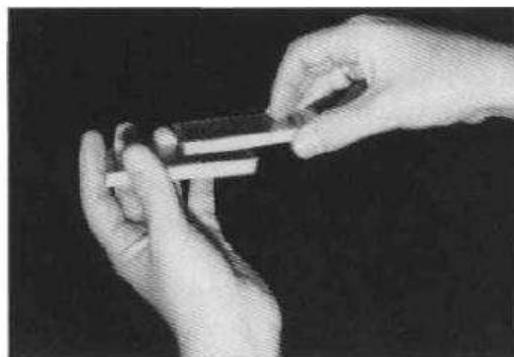


Foto ;i

3.-CortedeCharlier

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

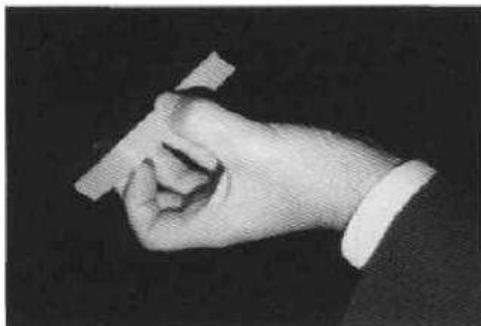


Foto 4

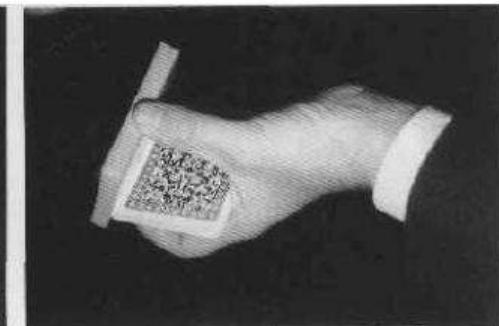


Foto 5

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

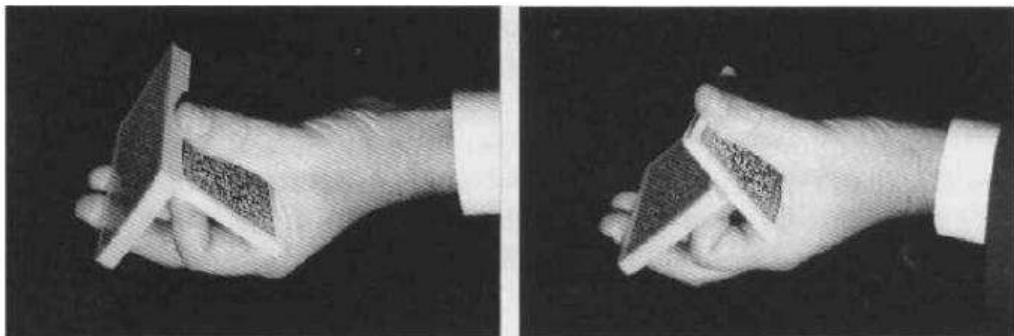


Foto G

Foto J

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



Foto S

Cortes falsos

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

1.- Con el índice derecho

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

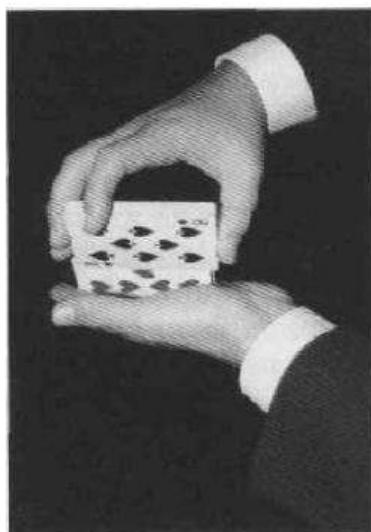


Foto 9

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

1- Corte mano-mesa (ilusorio)

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

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

3.- Corte múltiple mano-mesa

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

4.- Corte múltiple de Vernon en mesa

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

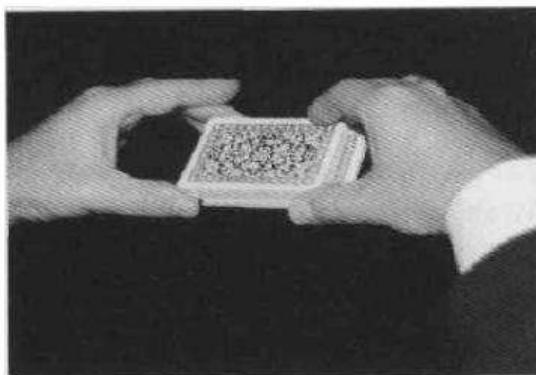


Foto 10

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

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

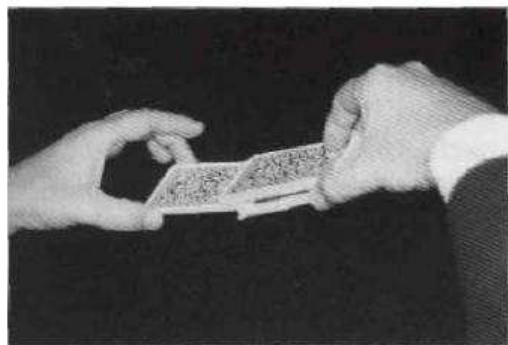


Foto II

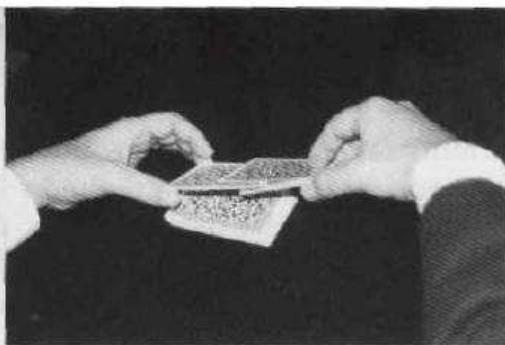


Foto 12

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

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

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

Mezclas falsas totales

1.- Mezcla falsa total por arrastre

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

2.- Mezcla simulada: Por falsa imbricación

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

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



Foto 13



Foto 14

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

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

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

3.- Mezcla de Charier (Mezcla falsa total)

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

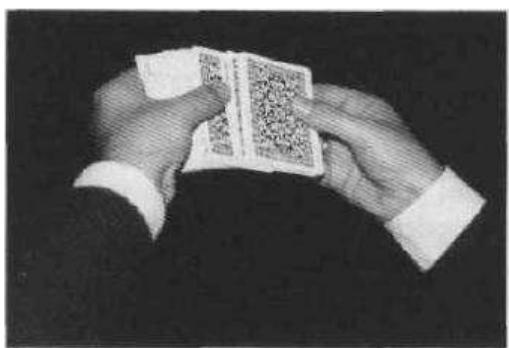


Foto 15



Foto 16

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

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

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

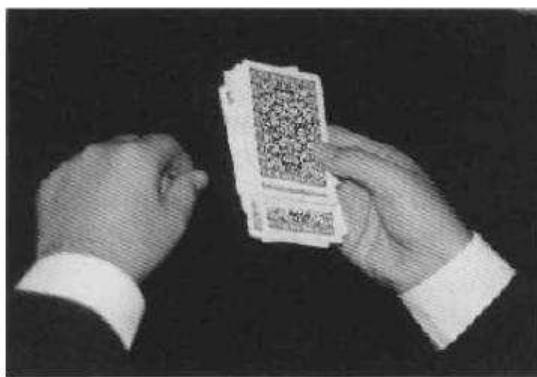


Foto 17

Juegos

INEXPLICABLE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ADIVINACIÓN CONSTANTE Y DESCONCERTANTE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EL ESPEJO DEL PENSAMIENTO

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 5

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

Controles de una carta elegida

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

1.- Control por doble o triple corte por debajo

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

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

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

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

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

A) Doble o triple corte para bajar cartas

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

B) Triple corte para subir cartas

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

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

2.- Control por múltiples cortes sobre la mesa

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

3.- Control por mezcla por arrastre

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

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

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

4 - Control mediante la mezcla hindú

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

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

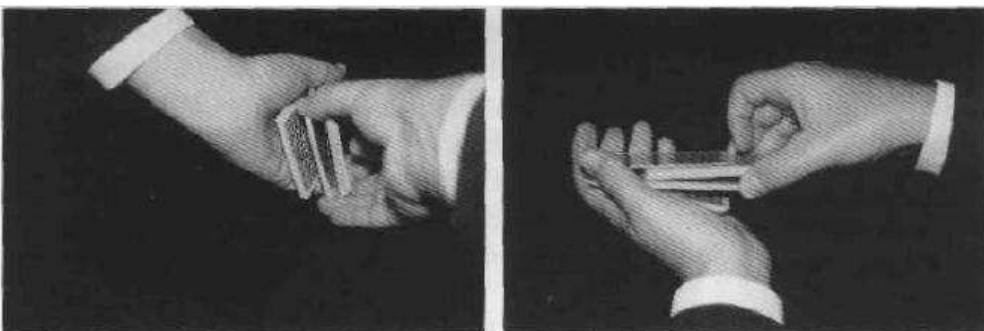


Foto 1

Foto 2

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

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

5.- Control por doble volteo de paquetes

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

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

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

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



Foto 3

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

6.- Una salida interna automática

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

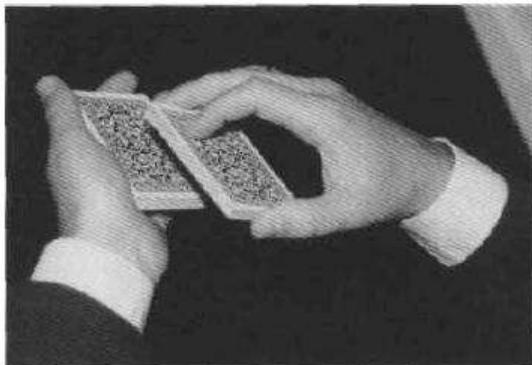


Foto 4



Foto 5

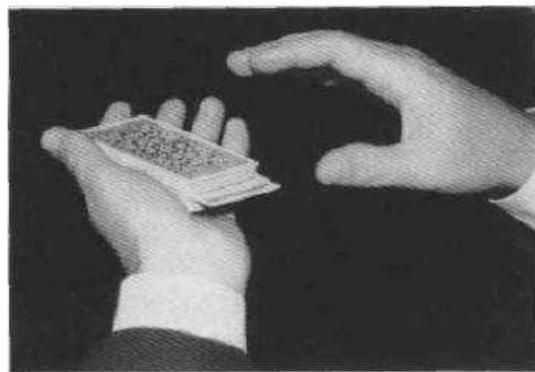


Foto 6

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

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

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

El control verbal

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

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

1.- Elección entre dos objetos

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

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

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

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

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

2.-Para tres objetos

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

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

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

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

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

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

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

3.- Para cuatro objetos

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

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

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

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

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

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

La carta corrida

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

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

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

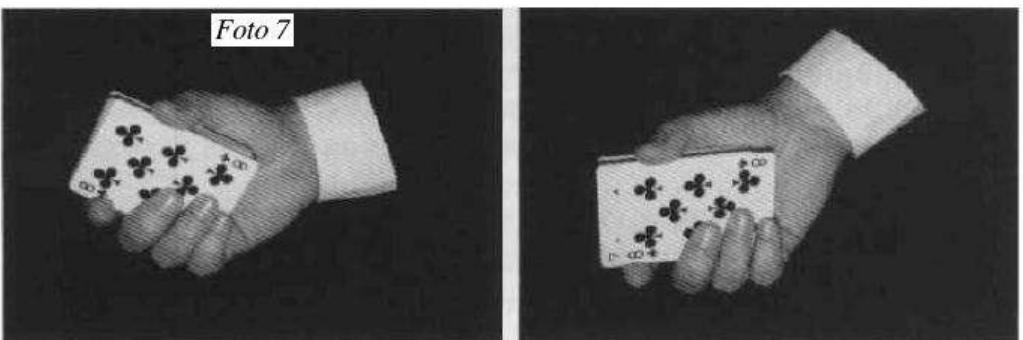


Foto 8

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

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

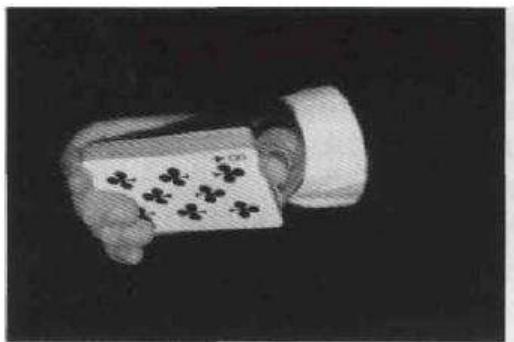


Foto y

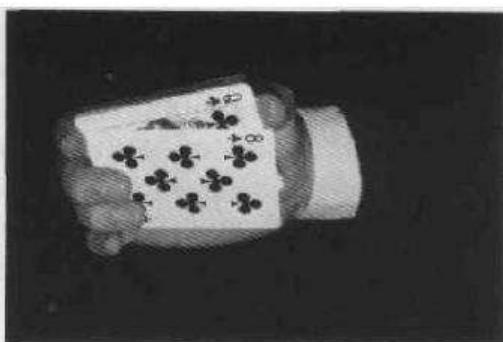


Foto W

Juegos

APARICIÓN DE ASES Y REYES

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

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

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

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

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

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

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

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

CUALQUIER JUGADA A PETICIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.- Full: Baja cinco cartas.

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

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

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

REVOLTIJO

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

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

TÉCNICAS: Control de una carta mediante mezclas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DOS TRANSFORMACIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 6

El doble volteo I.¹ parte

Contar cartas en secreto

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

1.- Por extensión de la baraja

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

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

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

2.- Con el pulgar derecho

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

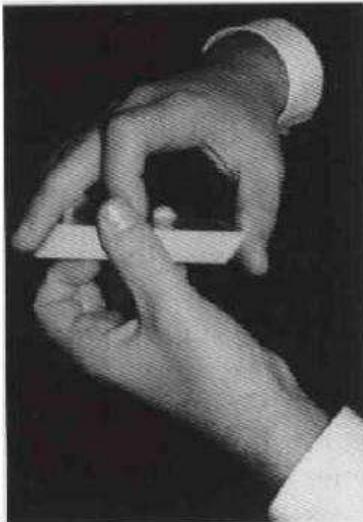


Foto 1

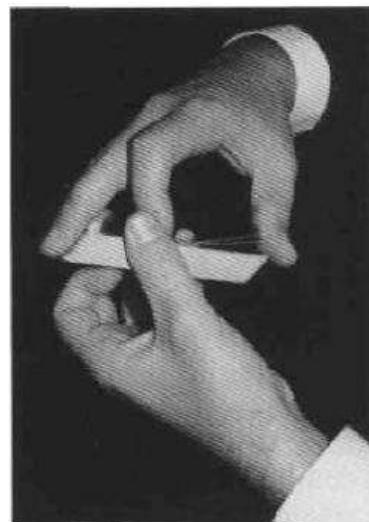


Foto 2

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

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

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

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

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

3.-Con el pulgar izquierdo

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

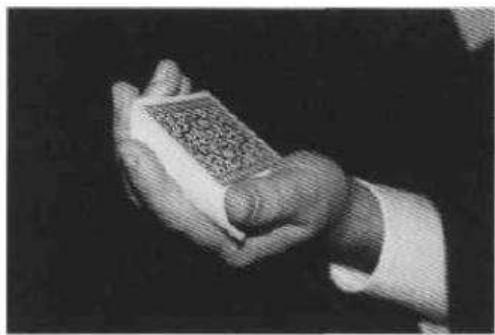


Foto 3

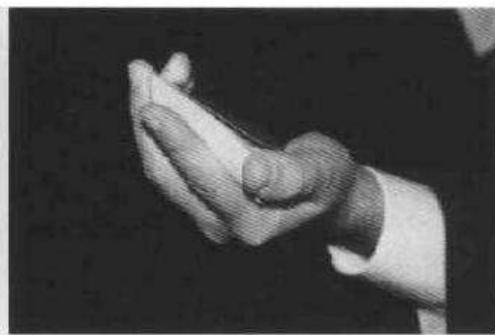


Foto 4

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

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

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

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

El doble volteo

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

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

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

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

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

Método primero

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

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

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



Foto 5

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

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

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

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

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

Método segundo

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

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

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



Foto (i)



Foto 7

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



Foto 8

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

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

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

Este procedimiento era uno de los favoritos de Dai Vernon.

Método tercero

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

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

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



Foto 9



Foto 10

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

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

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

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

Sugerencias de manejo de la carta doble

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

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

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

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

Juegos

MEMORIA FOTOGRÁFICA

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

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

TÉCNICAS: El doble volteo.

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

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

TRANSPOSICIÓN

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

TÉCNICAS: El doble volteo.

MÉTODO: Es conveniente emplear una baraja española, porque

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

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

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

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

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

DOS ROJAS Y DOS NEGRAS

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

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

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

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

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

CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADOR-1

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

TÉCNICAS: Una simple descarga que se explica.

PREPARACIÓN: Los cuatro ases están encima de la baraja.

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

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

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

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

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

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

ASES ASCENSOR

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

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

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

TÉCNICAS: Levantamiento doble y la separación.

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 7

El Forzaje

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

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

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

Forzajes que no requieren habilidad

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

1.- Volteo dos veces de paquete

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

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

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

2.- Forzaje numérico, del 10 al 20

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

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

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

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

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

3.- El forzaje por mezcla hindú

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

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

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

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

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

4.-Por corte en cruz

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

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

Forzajes que requieren habilidad

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

1.- El forzaje clásico

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

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

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

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



Foto 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Foto 2

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

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

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

3.- Por hojeo frontal y «¡alto!»

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

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

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



Foto 3

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



Foto 4



Foto 5

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

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

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

4.- Bajo el abanico

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

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

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



Foto 6



Foto 7

essios

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



Foto tí

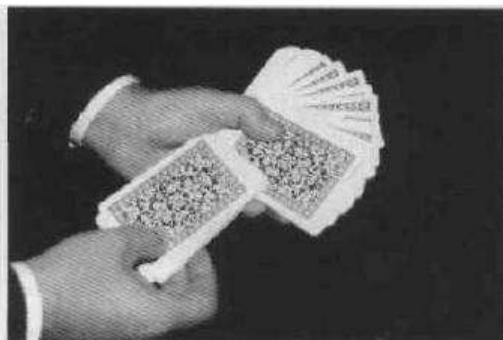


Foto 9

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

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

Juegos

EL DETECTOR DE MENTIRAS

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

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

TÉCNICAS: Un forzaje.

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

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

LA DAMA QUE SE RUBORIZA

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

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

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

TÉCNICAS: Doble volteo y el forzaje por mezcla hindú.

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

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

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

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

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

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

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

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

PREDICCIÓN EN CHINO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RECORDANDO A MALINI

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

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

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

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

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

CAPITULO 8

El Empalme

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

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

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

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

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

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

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

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

Ubicación de la carta en la palma

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



Foto 1

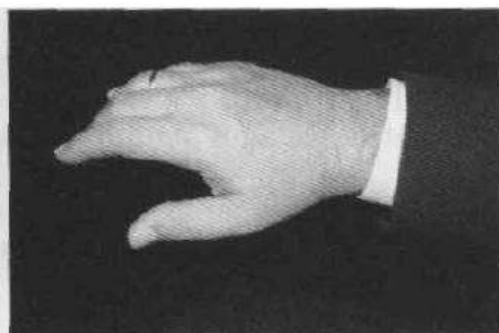


Foto 2

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

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

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

Empalme en la mano derecha de la carta de encima

1.-Con las dos manos

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

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

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

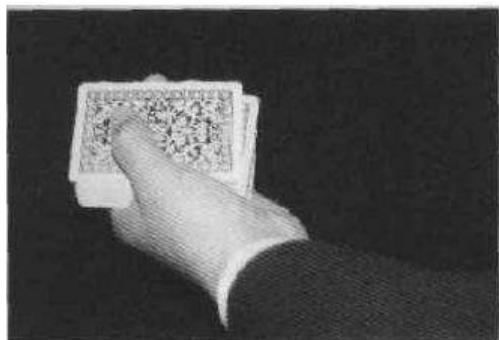


Foto 3



FuLo 4

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

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

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

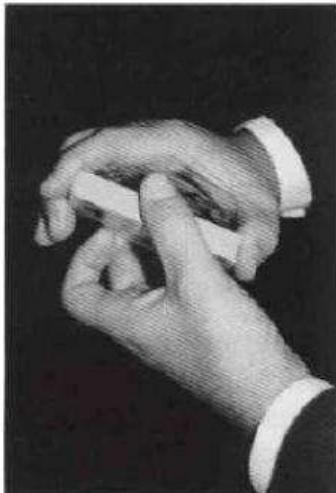


Foto 5



Foto 6



Foto 7

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

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

Procura evitar los siguientes defectos:

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

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

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

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

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

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

Procura evitar los siguientes defectos:

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

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

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

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

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

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

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

2.- Con una mano

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

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

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

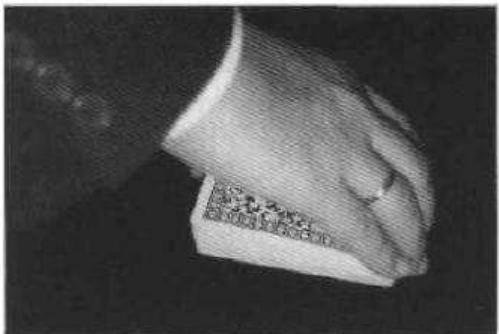


Foto 8

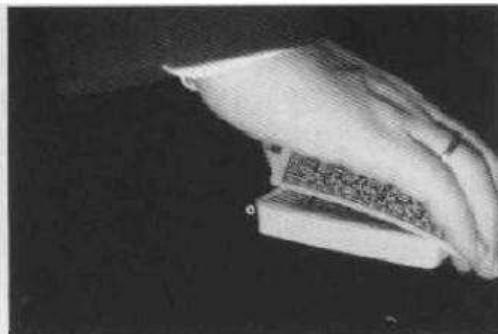


Foto y

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

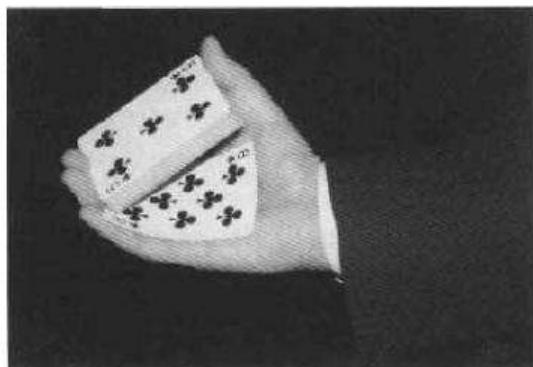


Foto 10

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

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

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

Cómo estar con una carta empalmada

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cómo depositar la carta empalmada sobre la baraja

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

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

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

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

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

Empalme en la mano derecha de varias cartas de encima

Con el dedo meñique izquierdo

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

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

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



Foto n



Foto 12

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

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

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

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

Juegos

CARTA AL NÚMERO, EN EL BOLSILLO

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

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

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

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

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

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

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

LA CARTA SOBRE LA SILLA

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

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

TÉCNICAS: Control y empalme.

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

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

LA CARTA A TRAVÉS DE LA MESA

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

TÉCNICAS: Control de una carta y empalme.

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

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

LA CARTA A TRAVÉS DEL PAÑUELO

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

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

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

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

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

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



Foto 13

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



Foto 14

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



Foto 15



Foto 16

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

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



Foto 11

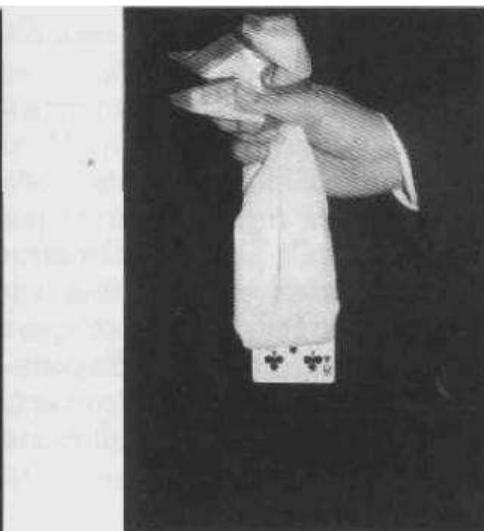


Foto 18

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

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

EL MAGO CONTRA EL TAHÚR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Segunda parte:

Técnicas avanzadas

essios

Un poco de teoría

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

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

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

La misdirection

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

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

Fundamentalmente existen dos tipos de misdirection:

1.-La misdirection física

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

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

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

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

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

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

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

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

2.- La misdirection psicológica

Se trata de una distracción mental que trae como consecuencia

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

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

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

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

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

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

Recalcar la situación inicial

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

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

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

CAPÍTULO 9

Fantasías con las cartas «fiorituras»

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

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

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

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

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