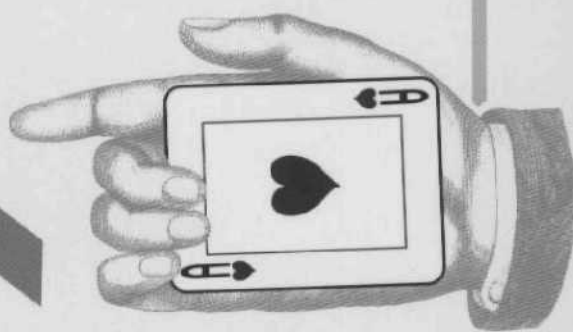
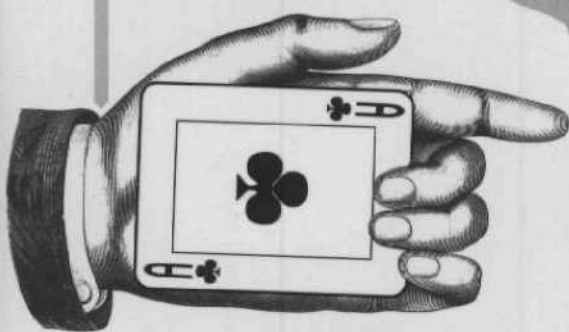


CARTOMAGIA FUNDAMENTAL

Vicente Canuto



CON MAS DE
60
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 HOJEO 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 HOJEO	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 1- 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 HOJEO 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
LAMEZCLA A UNAMANO	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.- CONTROL EN 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 HOJEO 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

CAPITULO 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, 2ª 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 LATERAI.....	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 ASES	303
CONTROL DE ASES.....	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 ASEES?	320
LA AGENDA MÁGICA.....	323
EN EL BOLSILLO.....	324

CAPÍTULO 18: LA SESIÓN DE MAGIA

- LOS NERVIOS ANTE LA ACTUACIÓN	325
- CÓMO CONFECCIONAR UNA ACTUACION	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 Hugarid 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 Hugarid, 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 un 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 incomprensible.

Si eres un mago veterano, encontrarás juegos suficientes para que puedas ampliar tu repertorio y, otros, que te permitirán practicar técnicas que, quizá, 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 naipe 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 parecerse 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 correlativa 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 gastas bromas; el segundo, del público al cual vaya dirigida tu actuación, no es lo mismo actuar para niños que para personas mayores; en tercer lugar, de la duración de tu sesión, si haces varios juegos puedes conjugar diferentes modalidades de presentación con el fin de dar variedad a tu programa.

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

A) Las huellas dactilares

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

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

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

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

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

Al final, duda entre la carta elegida y otra más, pero no las enseñes. 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..., sonrío 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 inmites, 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 carta 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 voltea, dorsos arriba, la carta del espectador mientras comentas: *'Yo dije que sería la siguiente carta que volviese'*.

D) Otros

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

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

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

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

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

Cuando aprendas nuevos procedimientos para localizar una carta elegida, verás que puedes adoptarlos en estas presentaciones. Pues, a pesar de lo que he dicho antes, tampoco está de más tener algunos métodos de reserva para así desorientar al público conocedor 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.

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

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

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

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

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

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

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

Cuadra las cartas y las entregas a un espectador para que las sujete 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 presentador^ 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.

EFEECTO: 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. Advértele 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 enseñes 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

EFECTO: 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, introduces en él las cartas y lo cierras... - el espectador lo hace y prosigue: - ...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 anuncias: *"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. Trabájalo, 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.

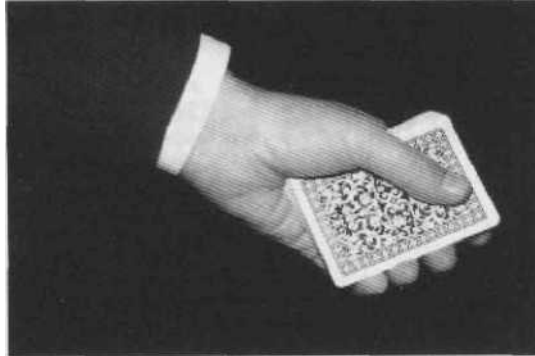


Foto 1

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.

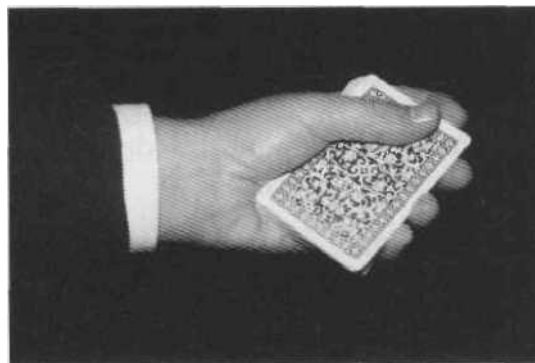


Foto 2

La baraja también se sujeta 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 están en el costado largo derecho, también cerca de la esquina superior derecha.

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

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

B) Sujeciones con la mano derecha

a) Posición Básica o "a la Biddle": Observa la foto 3.

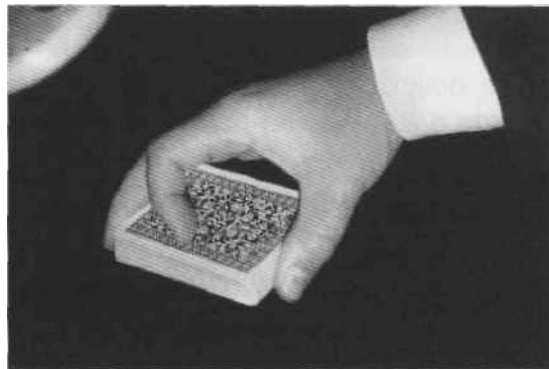


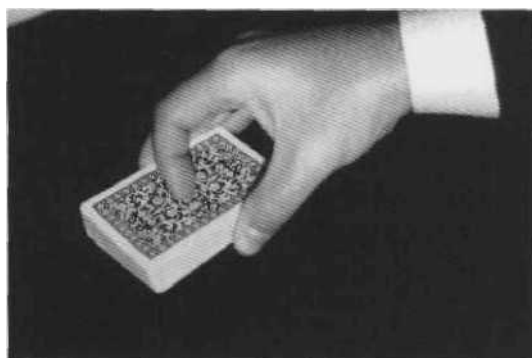
Foto 3

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

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

Los dedos anular y meñique no sujetan la baraja, sólo se apoyan.

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



Folu 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 estudiarás 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 sujeta con la mano izquierda en la posición de la foto 5.

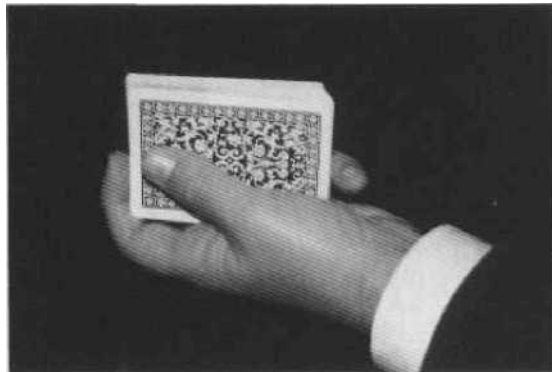


Foto 5

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.

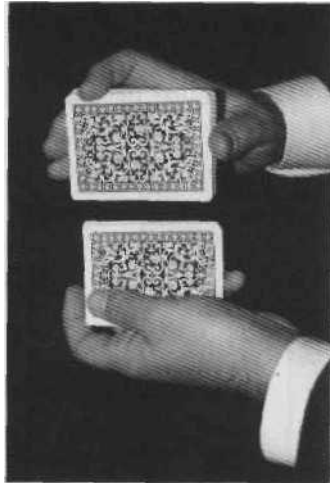


Foto 6



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.

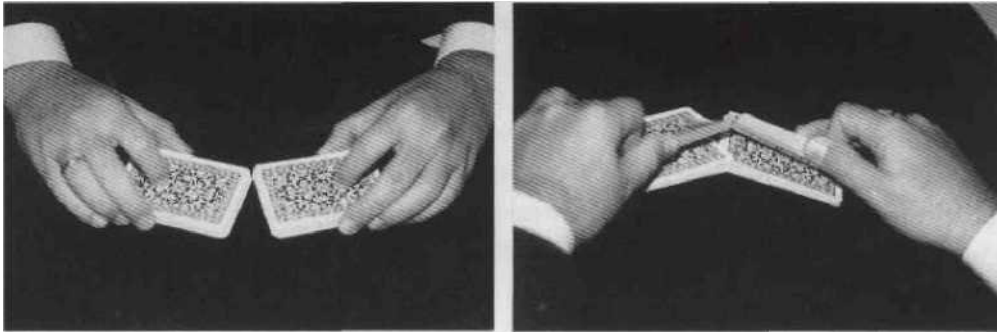


Foto 8

Foto 9

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 hojear 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

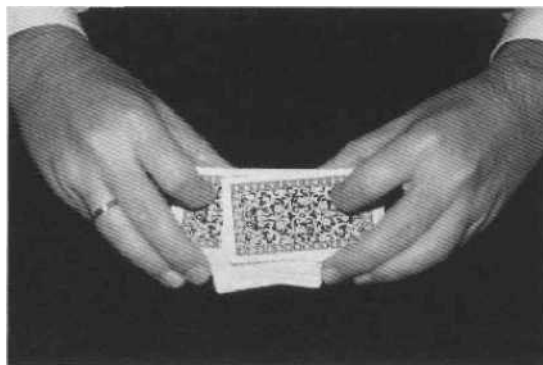


Foto 10

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.

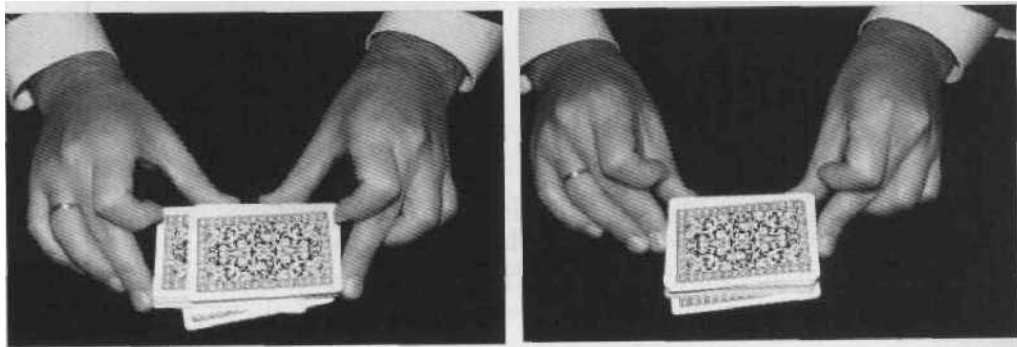


Foto 11

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

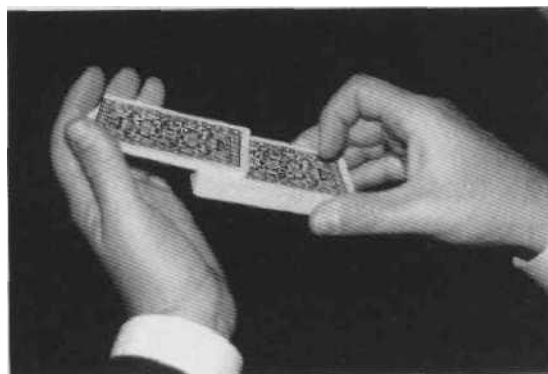


Foto 13

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.

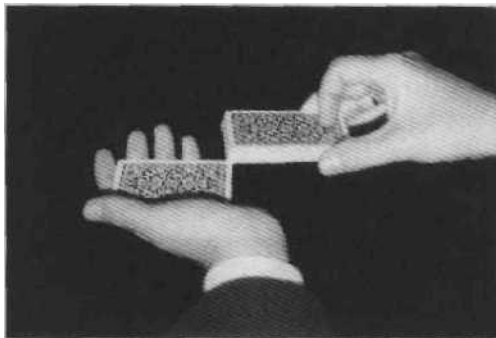


Foto 14



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.

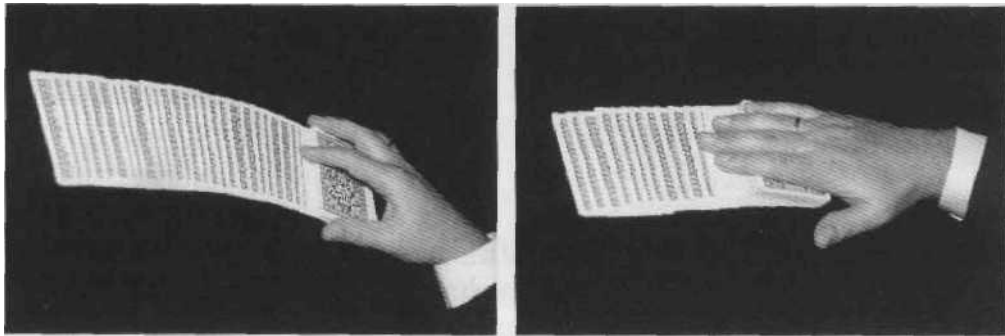


Foto W

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.

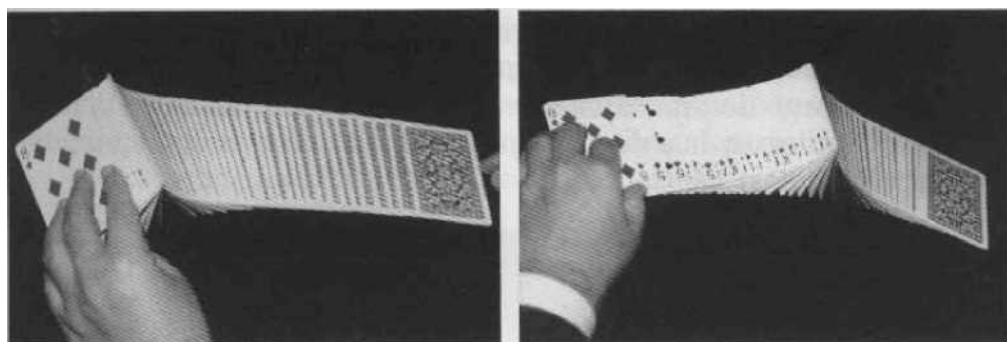


Foto 17

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 abrirlas 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 tas 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.

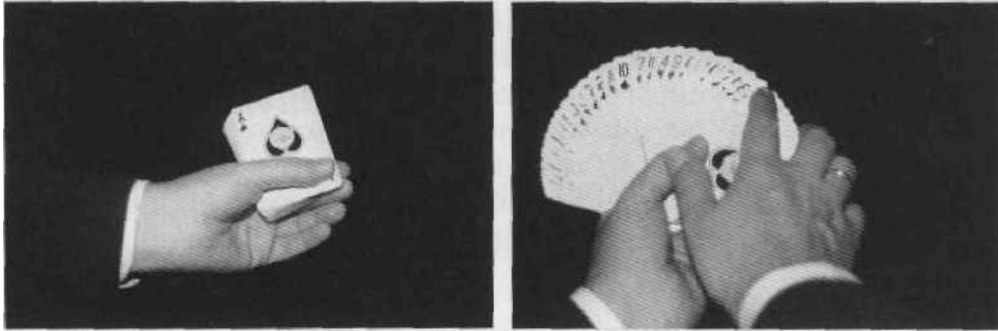


Foto 19

Foto 20

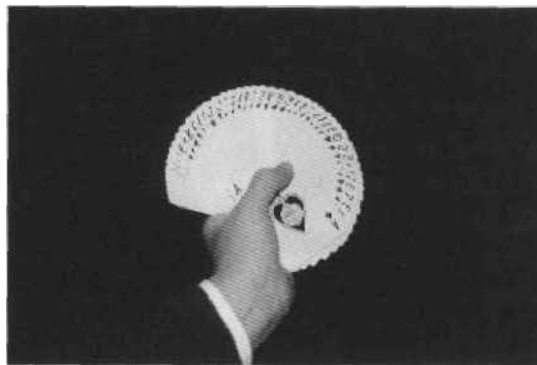


Foto 21

2.-Porelacididad

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

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

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

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

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

Di que la baraja tiene una relación muy directa con los números, a fin de cuentas las cartas son números. Y aunque se mezcle mucho, siempre habrá una propiedad interna que permitirá deducir un hecho futuro; por eso se utiliza en las artes adivinatorias. Después 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 recalcando 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, 0). 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 recompuesto los paquetes, debes pasar una carta de abajo arriba, para que el truco salga.

FUERA DEL UNIVERSO

EFEECTO: 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.

EFEECTO: 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 irremediabilmente 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 descubrirlos.

CAPÍTULO 3

Controles y Vistazos

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

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

La separación

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



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

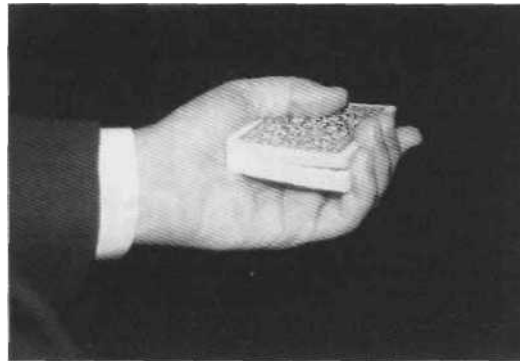


Foto 1

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

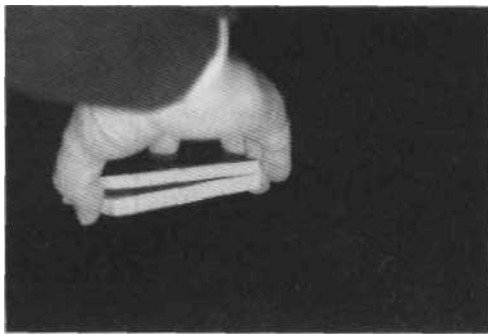


Foto 2



Foto 3

Mezclas falsas parciales: por arrastre

1.- Para conservar la carta inferior

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

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

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

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

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

4.- Conservar la carta superior en su lugar

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

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

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

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

La primera y última cartas permanecen en su lugar.

6.- Conservar un paquete en la parte superior

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

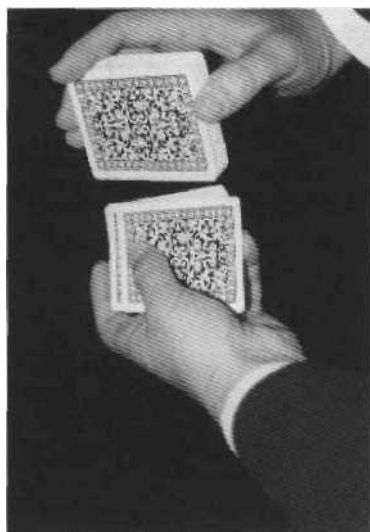


Foto 4

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

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

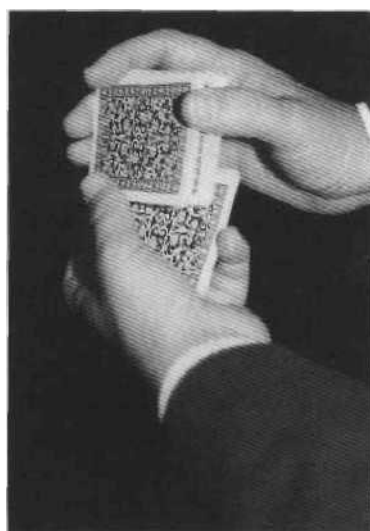


Foto 5

essios

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

7.- Conservar un paquete inferior

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

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

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

Mezclas falsas parciales: por hojeo

1.- Para conservar un grupo inferior

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

Otro método es levantar los dos paquetes y dejar escapar, en primer lugar, cartas del paquete izquierdo hasta que pasen las cartas que quieres 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 quieres 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 quieres 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 hojeo; 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 tómalala en la posición de la foto 6 y pregúntale: "*¿Has mezclado bien o quieres mezclar más?*"

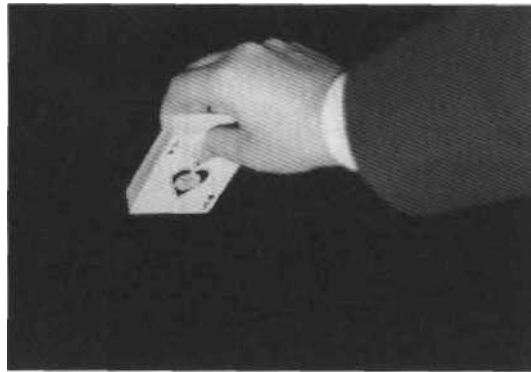


Foto 6

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.

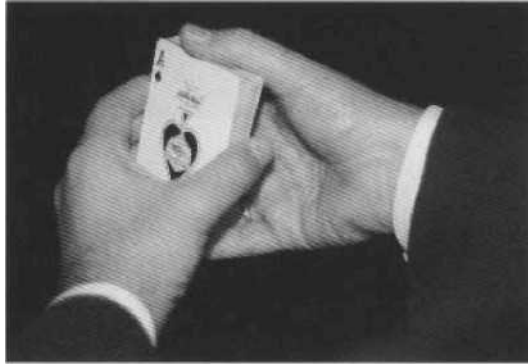


Foto 7

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.

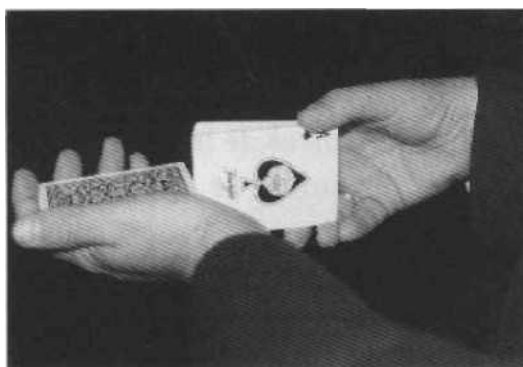


Foto 8

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

Vistazos a la carta de en medio

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

Juegos

TRIPLE COINCIDENCIA

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

EFEECTO: 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.

EFEECTO: 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. Después corta el paquete de manera que todas las cartas rojas queden en la parte de debajo y las negras encima. Entonces cuenta el número de cartas rojas que hay a partir de la cara, recuerda el número (supongamos que es 8), recuerda también la última carta roja contada, es la elegida por A; continúa el contaje con las cartas negras hasta llegar a la 20 y terminada la cuenta, corta por allí y completa. Devuelve el paquete a A y pide que ambos espectadores dejen sus paquetes sobre la mesa.

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

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

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

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

EL DOBLE CERO

EFECTO: 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

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

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

TÉCNICAS: Mezclas que permitan mantener un montaje.

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

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

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

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

El proceso y la presentación son los que siguen:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 4

Controles. 2.- parte

Cortes auténticos

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

1.- Corte con el índice derecho, pivotante

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

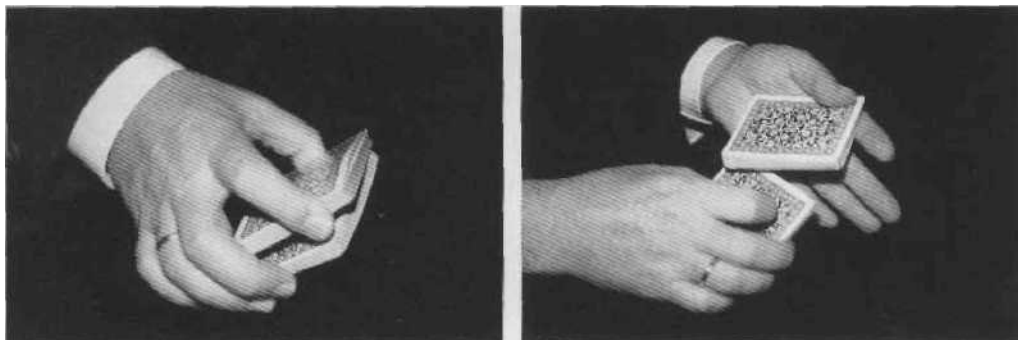


Foto 1

Foto 2

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

2.- Corte mano-mesa

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

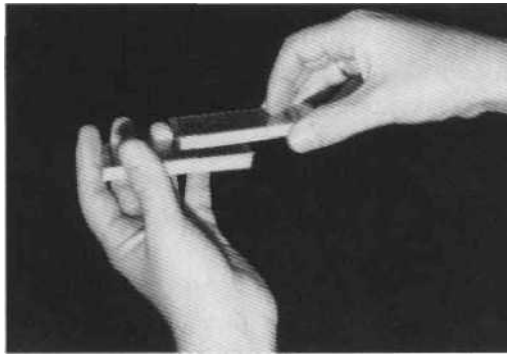


Foto ;,i

3.-CortedeCharlier

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

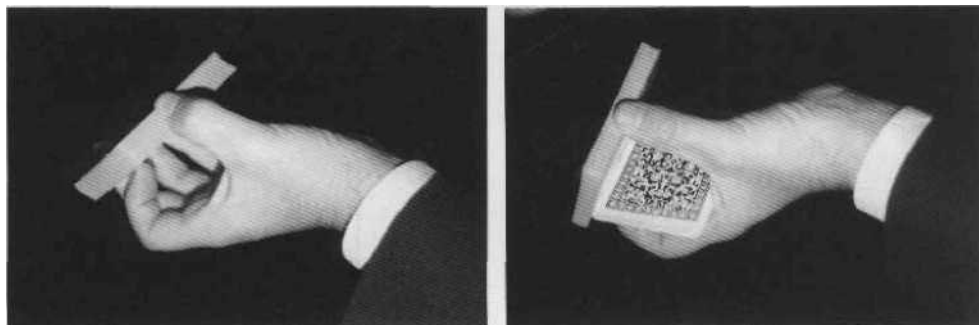


Foto 4

Foto 5

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

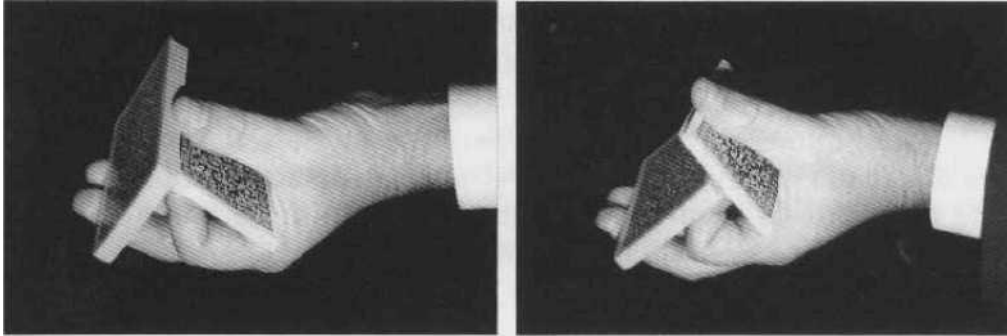


Foto G

Foto J

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



Foto s

Cortes falsos

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

1.- Con el índice derecho

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



Fot» 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.

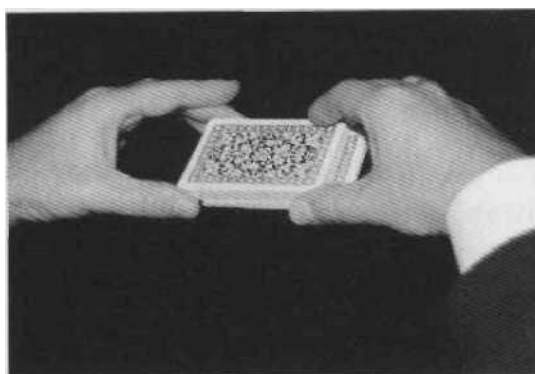


Foto 10

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.

. 'j.'parte

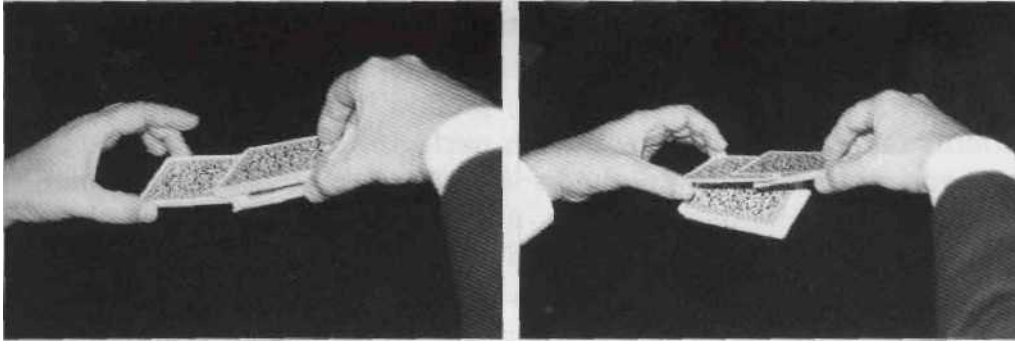


Foto II

Foto 12

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

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

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

Mezclas falsas totales

1.- Mezcla falsa total por arrastre

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

2.- Mezcla simulada: Por falsa imbricación

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

En la posición de mezcla por arrastre la mano derecha corta la mitad inferior de las cartas. Vas a fingir realizar el movimiento corriente para intercalar o introducir las cartas de la mano derecha entre las de la mano izquierda. Para ello, al juntar los paquetes procura que el superior 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 Charrier (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).

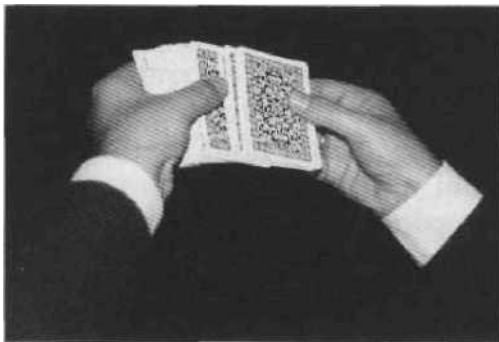


Foto 15



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 se corte 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).

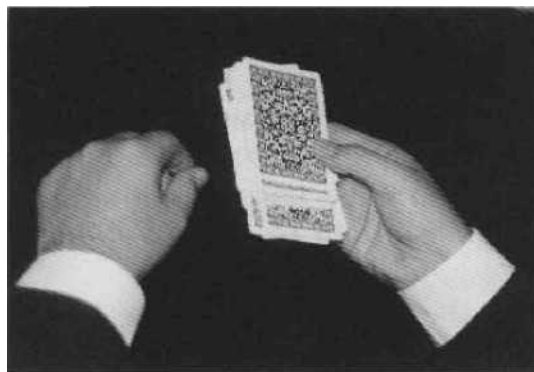


Foto 17

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.

EFECTO: 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. Adivínalas 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 contactaste 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.

EFEECTO: 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

EFEECTO: 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 guía no hubiera ninguna de su mismo palo, será la primera del mismo por la izquierda de la cinta.

CAPITULO 5

Controles. 3.ª 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 quieres 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 quieres 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 quieres subir (y que se mantienen separadas de las de encima) se añaden a él y el pulgar derecho mantiene la separación entre el paquete cortado y el resto de la baraja. A partir de aquí ya es igual a lo explicado en el doble corte para controlar una carta elegida, da dos cortes sucesivos por debajo con la mano izquierda para llevar las cartas que te interesan a la parte superior de la baraja.

2.- Control por múltiples cortes sobre la mesa

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

3.- Control por mezcla por arrastre

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

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

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

4 - Control mediante la mezcla hindú

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

Como siempre, los espectadores han elegido una carta. La van a devolver cuando quieran. Tú empiezas la mezcla hindú, en pequeños paquetitos de encima hasta que te paren. En ese momento ofresces 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).

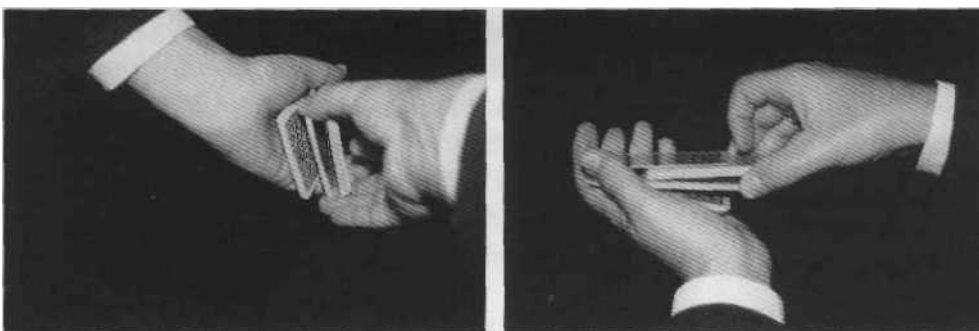


Foto 1

Foto 2

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

Tienes que practicar el robo del paquetito, para que no se produzca una pausa que rompa el ritmo; te ayudará a conseguir la invisibilidad el decirle al espectador: "*¿Recuerdas tu carta?; no la olvidas*". 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. Tbm con la mano derecha toda la baraja, sin cuadrarla, pulgar por encima y dedos largos por debajo, gira la palma de la mano cara hacia abajo y déjala de nuevo en la mano izquierda en la posición de la foto 3; ahora se verá la cara de otra carta, la que estaba debajo. Pregunta si es esa la carta del espectador, también te responderán negativamente. Ahora toma con la mano derecha el paquete de cartas que están cara arriba, por su parte adelantada, lo vuelves cara abajo y lo dejas sobre las cartas que están en la mano izquierda. Si miras la carta sup-1, verás que la carta elegida ha ido a parar allí. ¿A que es curioso?

6.- Una salida interna automática

En la mayor parte de los controles que acabamos de describir se dice que consigas una separación sobre la carta elegida con el 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.

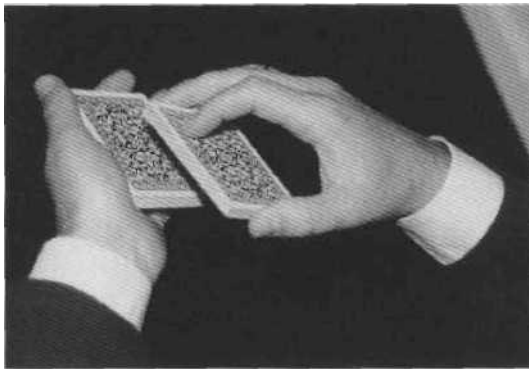


Foto -i



Foto 5

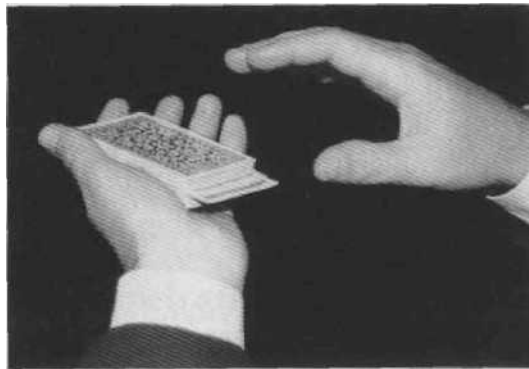


Foto 6

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 quieres 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 quieres 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 quieres forzar, o bien que te indiquen una cualquiera de las otras dos.

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

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

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

la carta que quieres 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 quieres 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 quieres 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 quieres 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:

*I.*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 sigo 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).

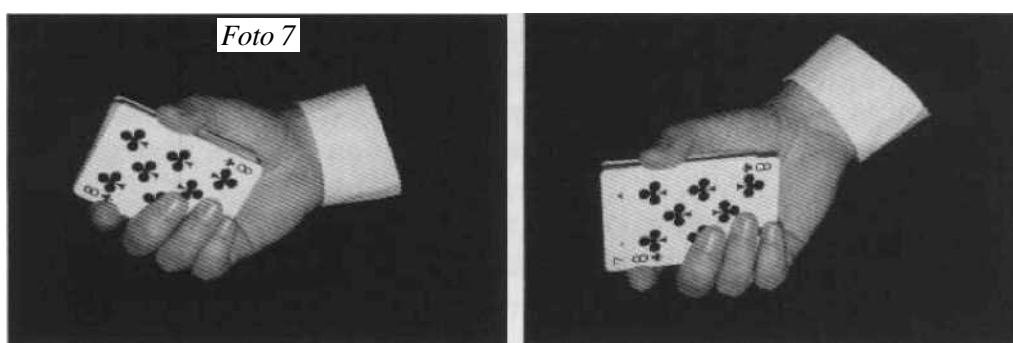


Foto 8

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 sujeta 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.

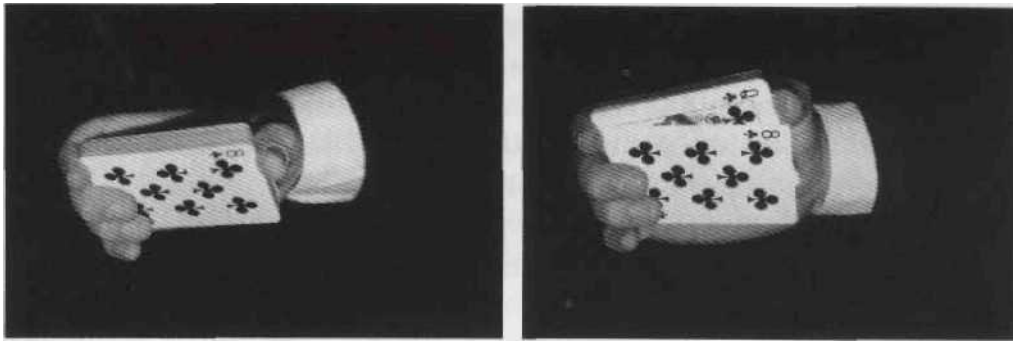


Foto y

Foto W

Juegos

APARICIÓN DE ASES Y REYES

EFECTO: 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 deposítala 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

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

REVOLTIJO

EFEECTO: 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 una 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 situas, 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

EFECTO: 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 aobre 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. AJ 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 forraje 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 aperciban 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.

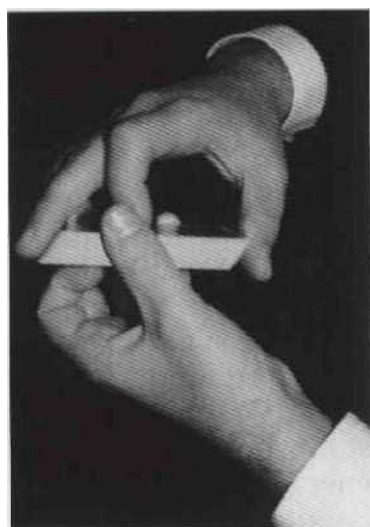


Foto 1



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.

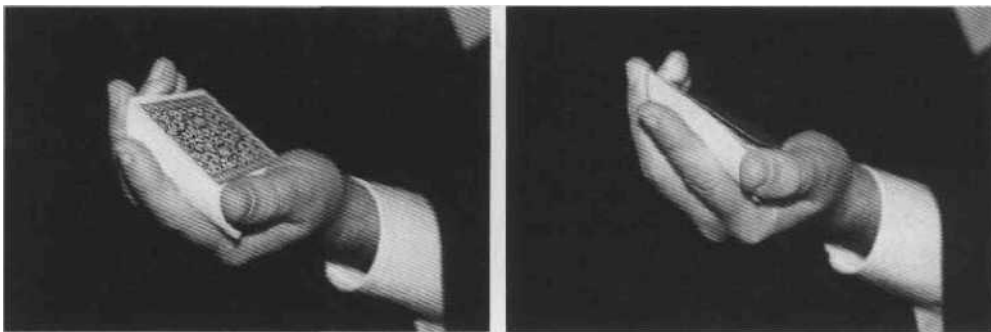


Foto 3

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 "tatatá", 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 aprovéchate 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. Estúdialas 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) deslizando por el dorso de la baraja, cara arriba, y manteniendo una separación con el meñique izquierdo para después volverla cara abajo usando los mismos movimientos que al girarla cara arriba.



Foto 8

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

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

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

Este procedimiento era uno de los favoritos de Dai Vernon.

Método tercero

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

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

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

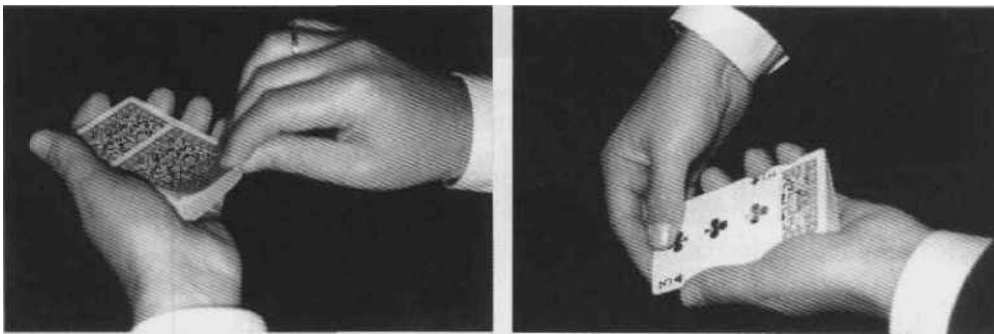


Foto 9

Foto 10

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

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

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

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

Sugerencias de manejo de la carta doble

En el capítulo 10 veremos extensamente todo lo relativo al manejo de la carta doble. He creído conveniente que empieces a trabajar con ella y cuando ya lleves algún tiempo es cuando estarás en condiciones de poder apreciar los detalles que allí se explican. Ahora bien, hay una serie de recomendaciones que debes tener en cuenta: las cartas son un objeto muy ligero, por lo que cualquier tensión en las manos, fuera de lo normal, es 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, realízalo con un giro de la muñeca, no tienes que mover todo el brazo, ni agarrotar los hombros.

No lo olvides, es muy importante y por eso te lo repito: debes aprender a hacer todos los movimientos sin trampa y cuando los dupliques 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

EFECTO: El mago cuenta que después de largos años de práctica con las cartas ha adquirido una memoria fotogránica. 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 aprenderte 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

EFEECTO: 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

El doble volteo r>r;V.'

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

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

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

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

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

DOS ROJAS Y DOS NEGRAS

EFEECTO: 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 arras-trando 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

EFEECTO: 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

EFEECTO: 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 bacía 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 número 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 adelantará y otras no llegarás, pero con un poco de práctica le cogerás el aire.

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

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

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

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

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

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

Para terminar quiero prevenirte de que no caigas en el error tan común de algunos magos que empiezan nerviosos y con cierta rigidez; pero cuando el forzaje les sale bien, ponen una sonrisa de oreja a oreja, se pavonean, dan la baraja para que el espectador la mezcle, etc., consiguiendo con ese cambio de actitud que los espectadores piensen que algo ha pasado. Mantén, 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 perdieces 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 pivotando, 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 cartómagico que fue J. N. Hofzinsler 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.

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

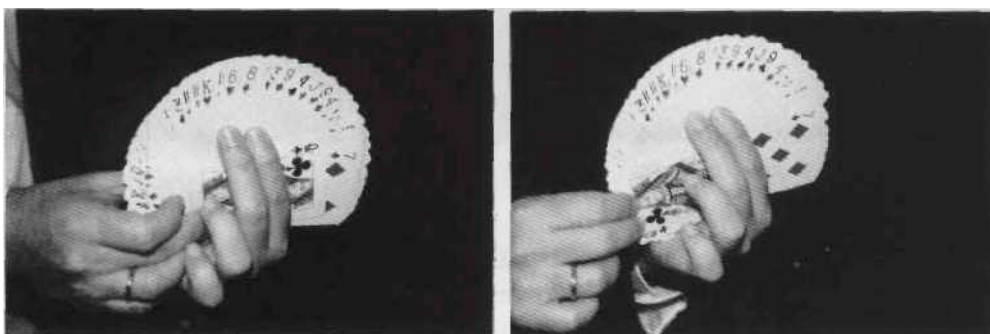


Foto 6

Foto 7

essios

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

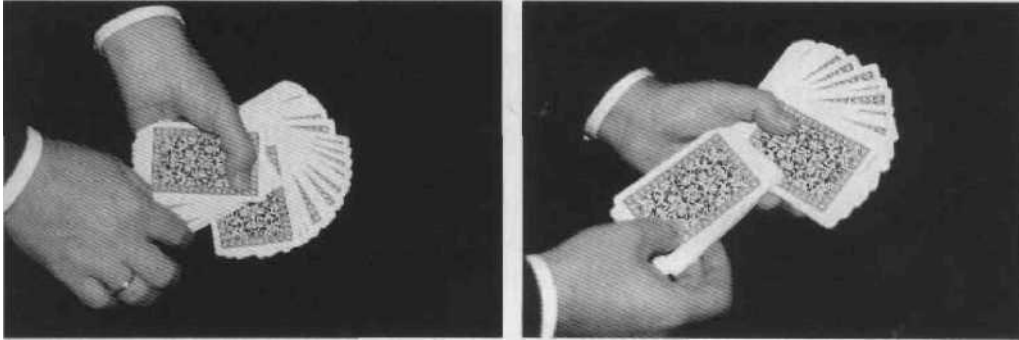


Foto 8

Foto 9

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

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

Juegos

EL DETECTOR DE MENTIRAS

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

EFEECTO: 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 "CÍA", 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 mienta se moverá, y lo que haces es moverlo tú con la mano de una manera ostensible.

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

LA DAMA QUE SE RUBORIZA

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

EFECTO: Un espectador elige una carta de un mazo de dorsos 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 forzar por mezcla hindú y, luego, pierde dicha carta por el centro. Únicamente 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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RECORDANDO A MALINI

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

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

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

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

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

CAPITULO 8

El Empalme

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

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

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

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

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

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

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

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

Ubicación de la carta en la palma

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

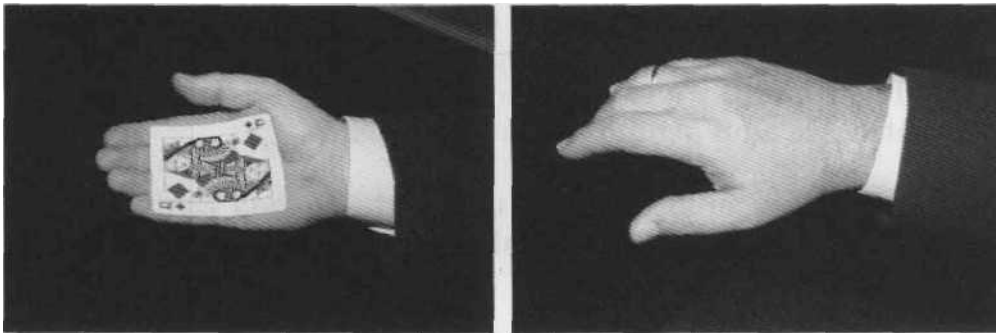


Foto 1

Foto 2

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

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

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

Empalme en la mano derecha de la carta de encima

1.-Con las dos manos

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

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

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



Foto 3

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 movimientos 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

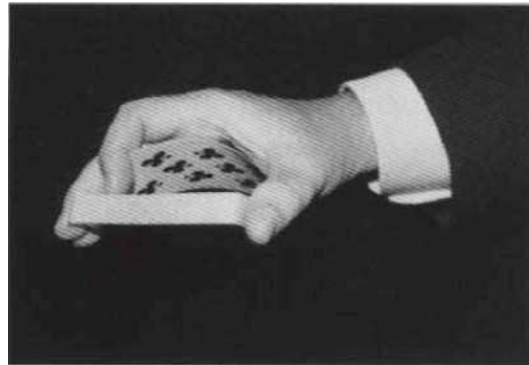


Foto 6



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^o 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 nada 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

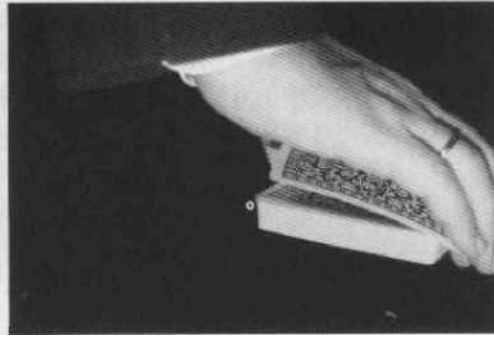


Foto 9

La yema del dedo meñique 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 pivoteando 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).

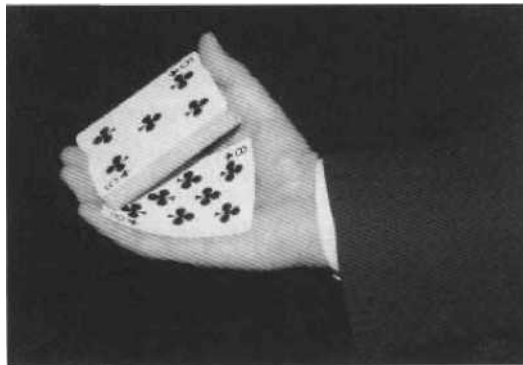


Foto 10

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 puedas 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 las 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.

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

Cómo depositar la carta empalmada sobre la baraja

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

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

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

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

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

Empalme en la mano derecha de varias cartas de encima

Con el dedo meñique izquierdo

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

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

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

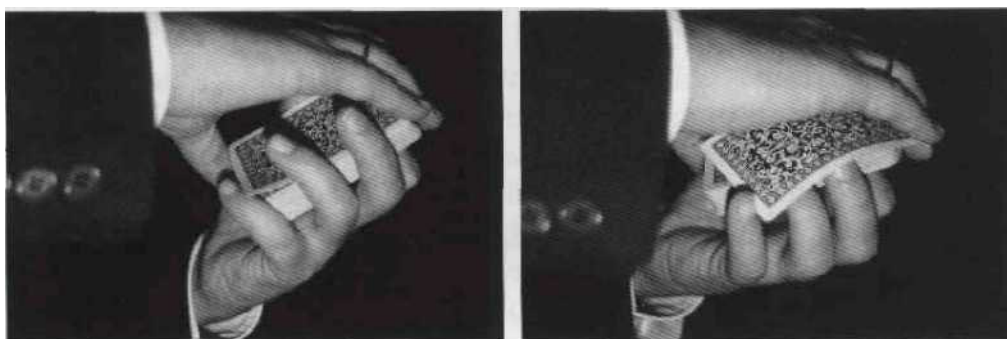


Foto 11

Foto 12

Analiza 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.

EFEECTO: 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 enseñes 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

EFECTO: 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, acercas 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

El Empalme

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.

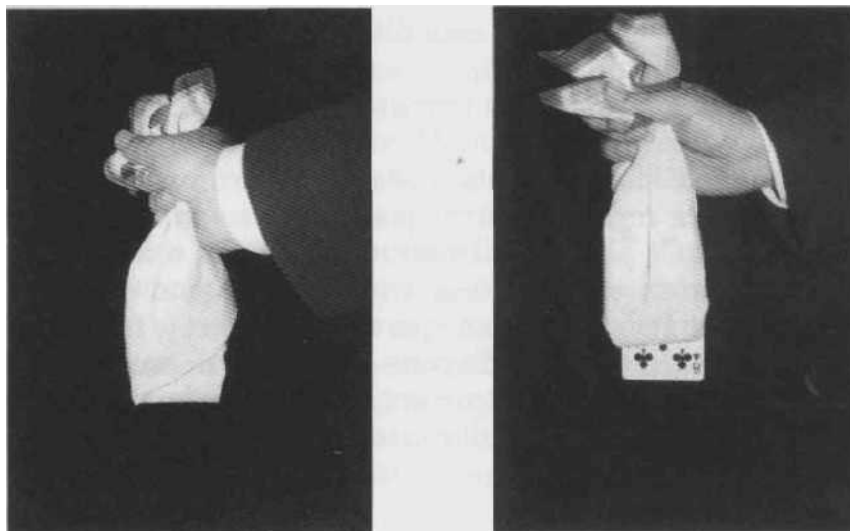


Foto 11

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 Jos 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.

EFEECTO: 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 ganado! 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 lanzado 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 lanzas la carta superior sobre la mesa, al lado del primero.

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

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

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

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

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

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

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

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

Recalcar la situación inicial

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

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

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

CAPÍTULO 9

Fantasías con las cartas «fiorituras»

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

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

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

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

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

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

La mezcla en cascada

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

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

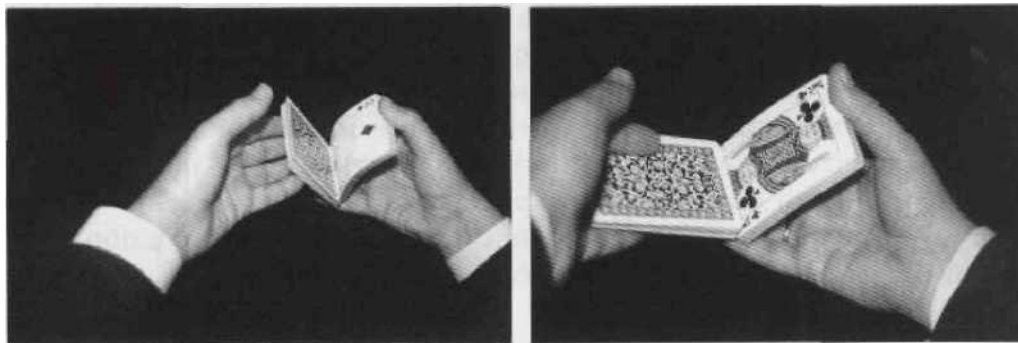


Foto 1

Foto 2

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

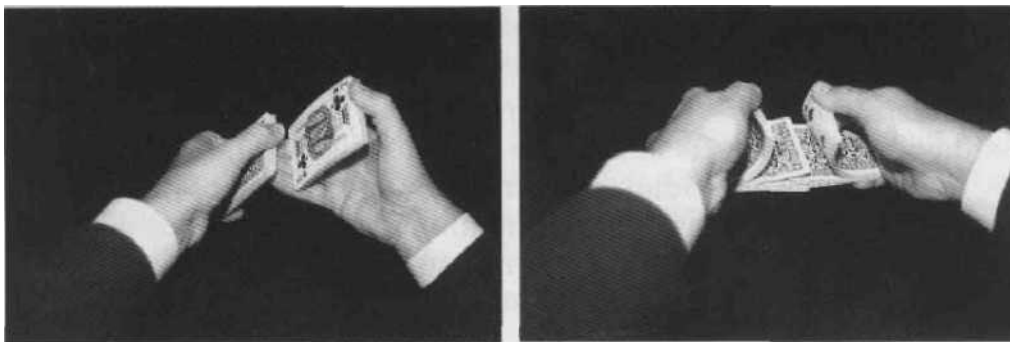


Foto 3

Foto 4

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

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

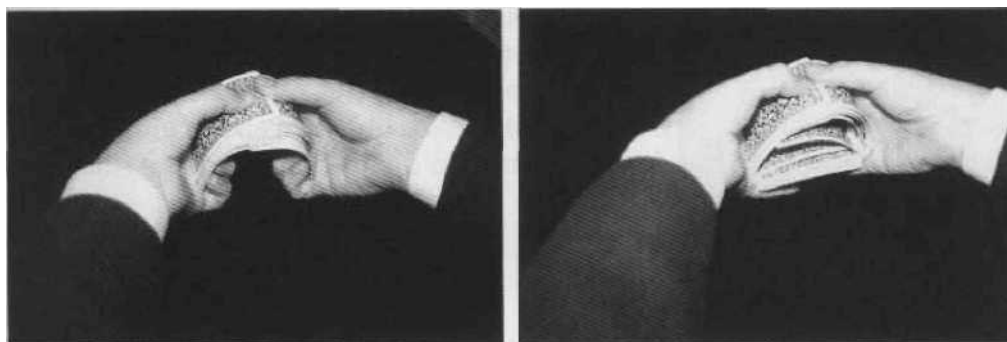


Foto 5

Foto 6

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

La mezcla a una mano

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

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



Foto 7

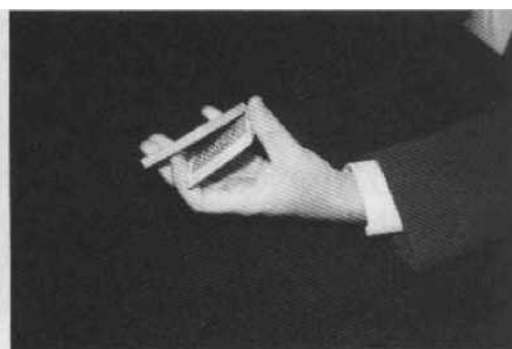


Foto 8

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



Foto 9

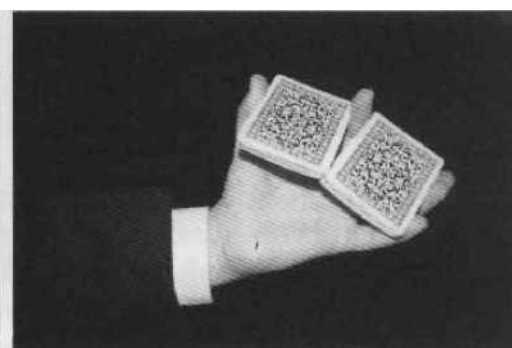


Foto 10,

Ahora los paquetes están alineados y las esquinas inferiores entran en contacto. Los dos paquetes forman una T. Sólo nos queda imbricar uno dentro de otro por los ángulos que se tocan (foto 11), para ello cambia la posición del dedo meñique llevándolo a la esquina del lado largo derecho. La presión ejercida por el pulgar y el meñique provocará que los paquetes se entremezclen.

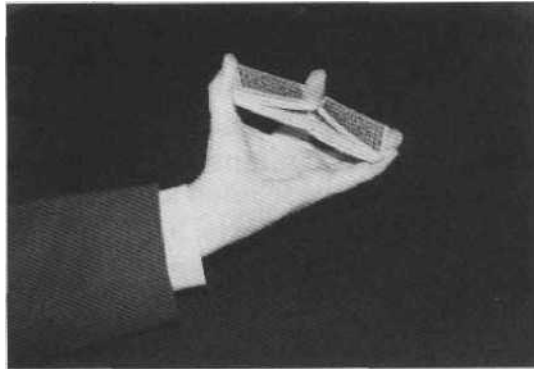


Foto 11

La mezcla puede terminarse de muy diversas maneras: puede hacerse, lógicamente, terminando de imbricar los paquetes, sin más, o introduciéndolos un poco y después girando la mano, palma abajo, para terminar con una cascada, en el aire o apoyada sobre la mesa (foto 12). En lugar de la cascada puedes dejarlas resbalar hacia la mano derecha formando un efecto de "Y" (foto 13).



Foto 12



Foto 13

Abanicos de cartas con una mano

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

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

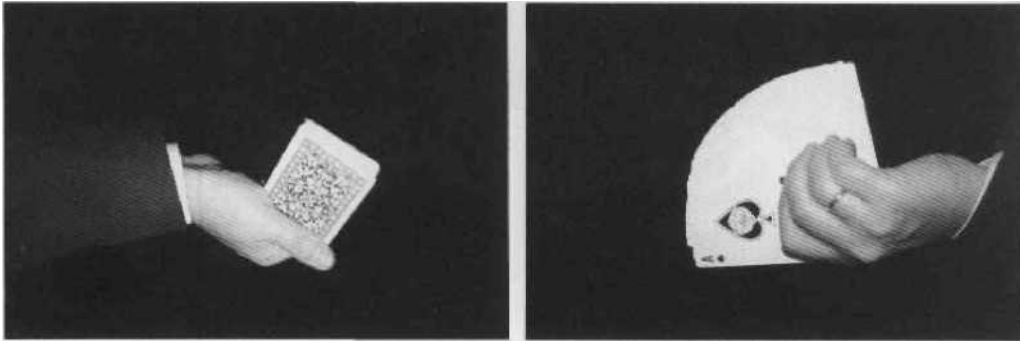


Foto 14

Foto 15

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

El acordeón

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

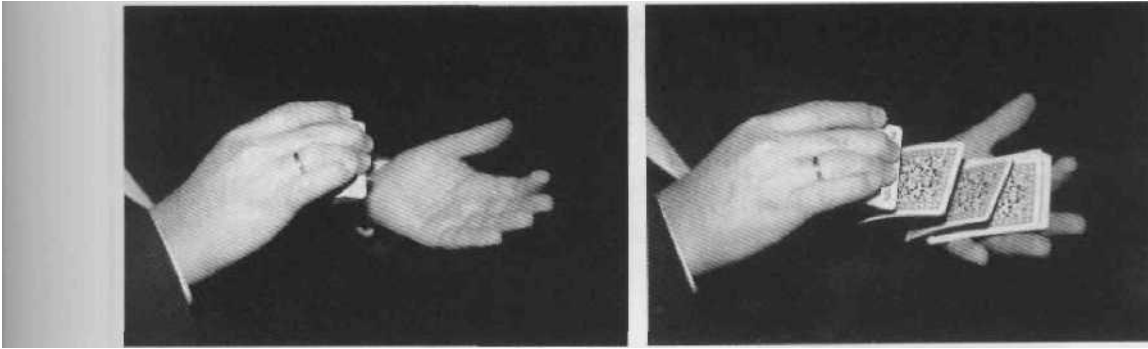


Foto 16

Foto n

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

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

La cascada

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

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

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



Foto 18

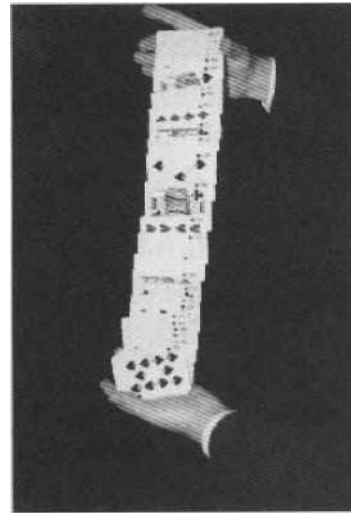


Foto 19

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

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

La carta «Boomerang»

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

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

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

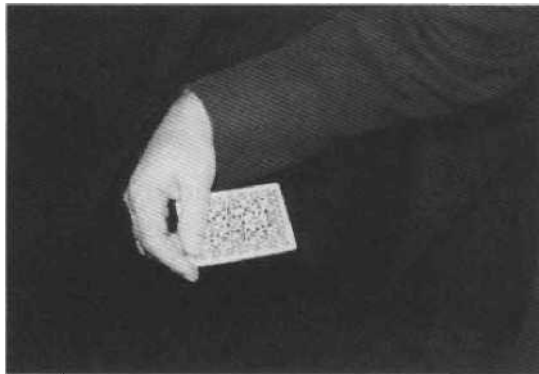


Foto 20

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

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



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

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

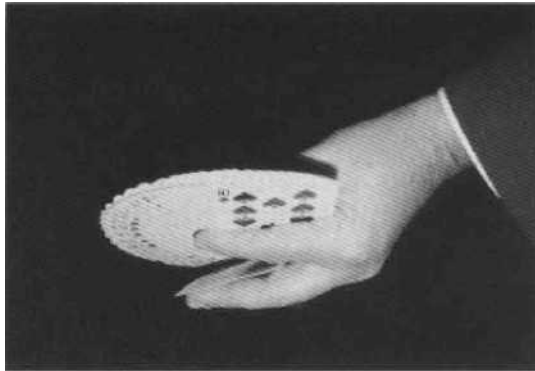
b) **Retroceso:** Una vez adquirida la técnica de lanzamiento es fácil aprender el retroceso... Basta, en el momento que la carta abandona los dedos, imprimirle un movimiento de rotación, mucho más acentuado que para el simple lanzamiento, como si uno quisiera retenerla. En definitiva se trata de un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

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

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

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

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



21

Tres controles de cartas

1.- Control por acordeón

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

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

2.- Control en el abanico

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

3.- Control en el abanico con salida interna

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

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

CAPITULO 10

El manejo de la carta doble

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

|

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

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

Vamos con nuestro estudio del manejo:

La pinza de tres

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

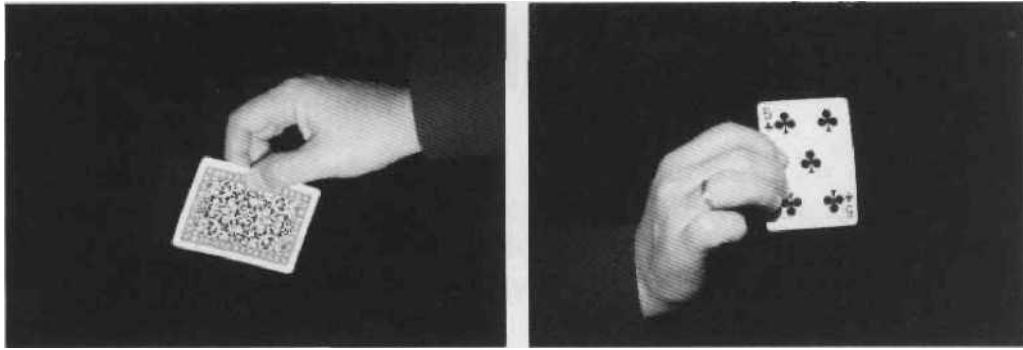


Foto 1

Foto 2

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

Volteo sobre la baraja «Como un libro»

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

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

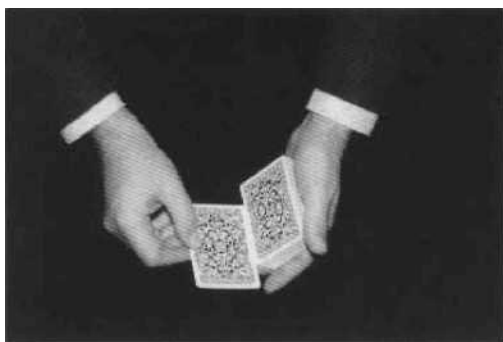


Foto 3



Foto 4

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

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

Doble volteo engancho con el índice

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

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

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



Foto 5

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

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

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

Doble volteo con chasquido

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

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

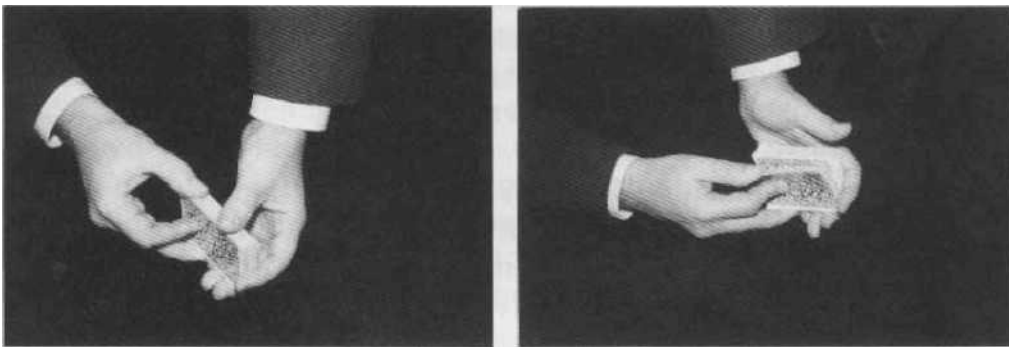


Foto 6

Foto 7

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

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

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



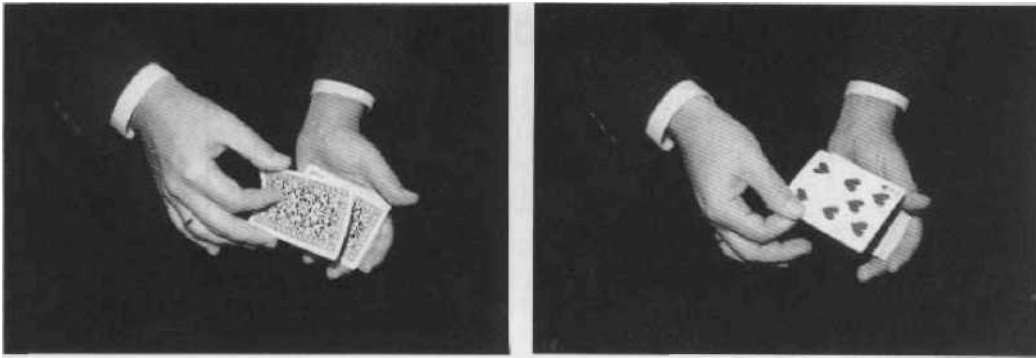


Foto 8

Foto 9

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

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

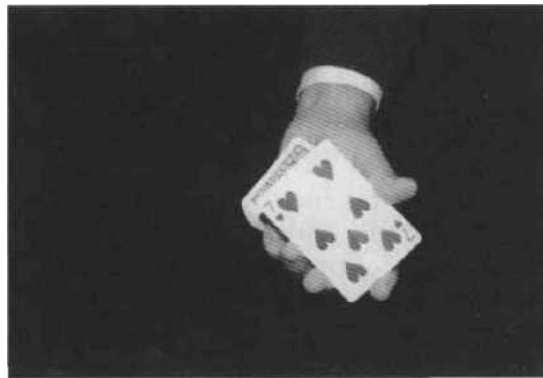


Foto 10

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

El marurfo de la renta doble.

El cambio al «Add-On» de Braue

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

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

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



Foto 11



Foto 12

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

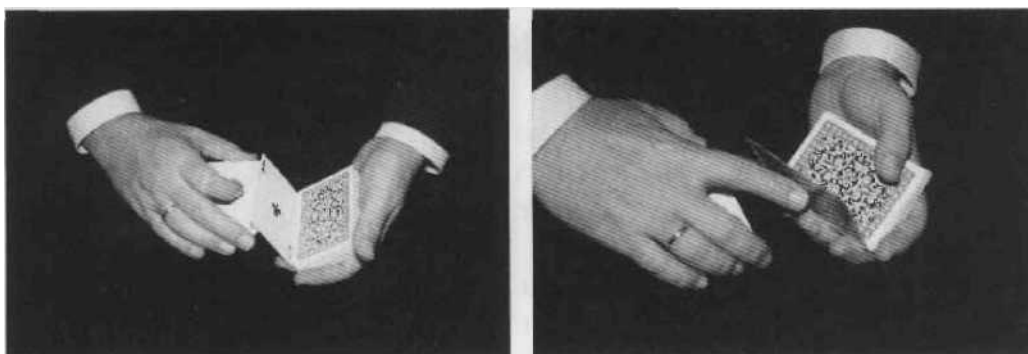


Foto 13

Foto 14

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

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

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

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

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

Juegos

LA REUNIÓN DE LOS CUATRO ASES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CUATRO ASES AL CORTE DEL ESPECTADOR-2

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

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

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

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

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

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

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

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

TRIPLE CAMBIO

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

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

TÉCNICAS: Cambio al añadir (Add-On).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 11

Cartas vueltas y más vistazos

Cartas vueltas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

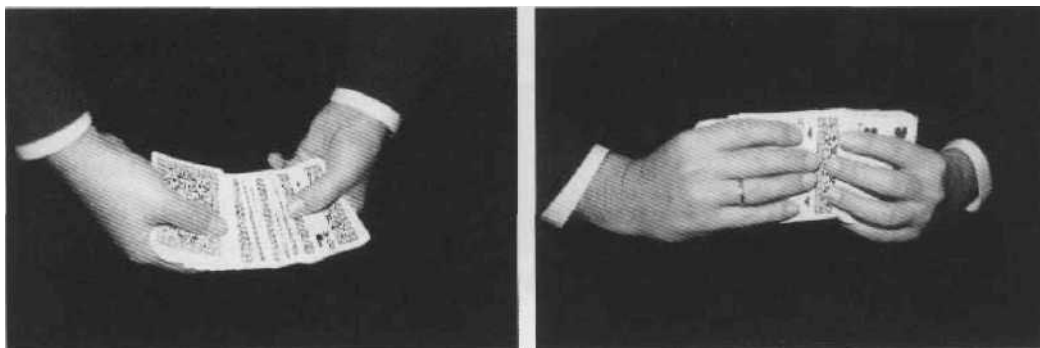


Foto 1

Foto 2

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

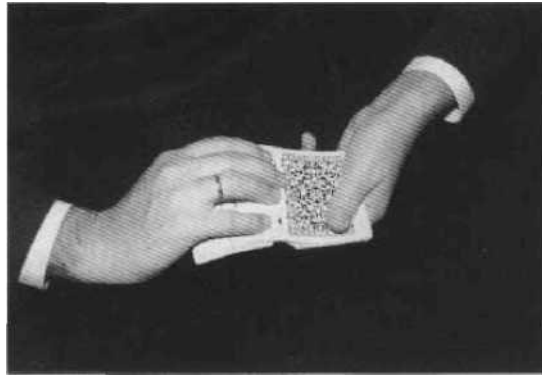


Foto 3

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

Vistazos de la carta de encima

1.-Por presión del índice

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

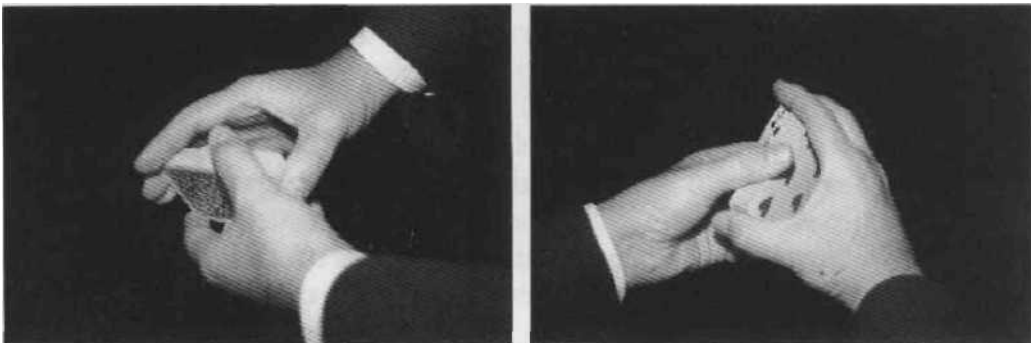


Foto 4

Foto 5

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

2.- Por hojeo del pulgar derecho

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



Foto ti

Vistazos de la carta de en medio

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

1.- Por separación del meñique y volteo

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

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

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

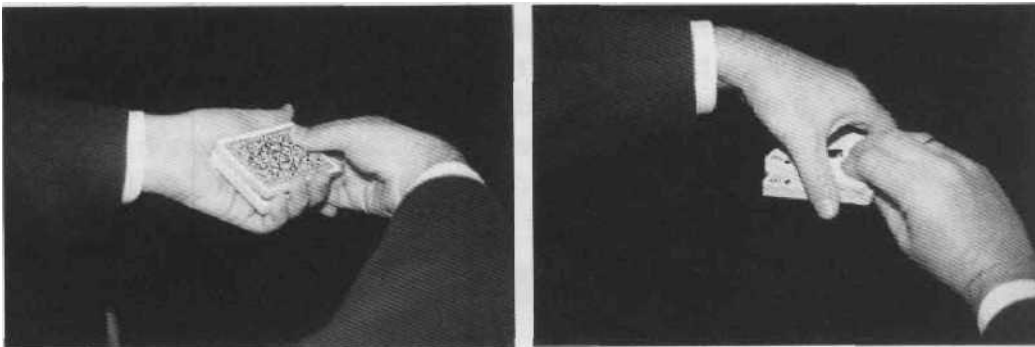


Foto 7

Foto 8

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

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

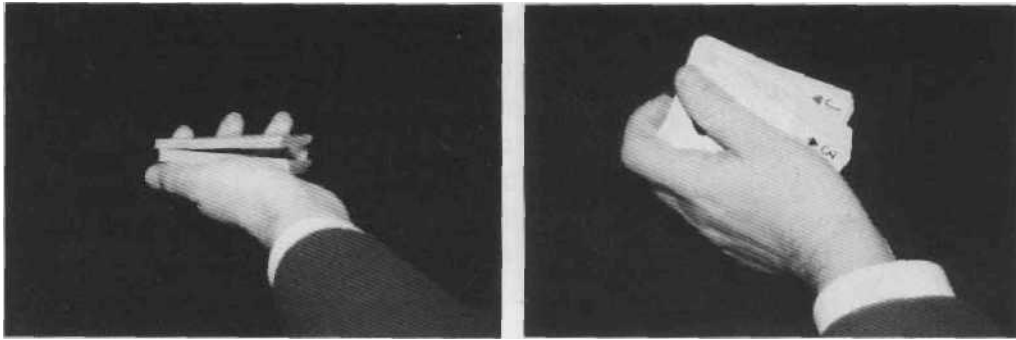


Foto .y

Fofo i<t

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

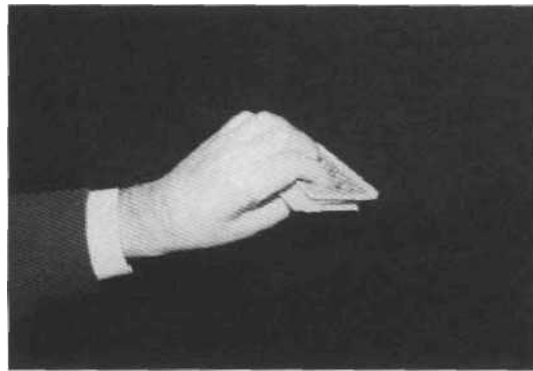
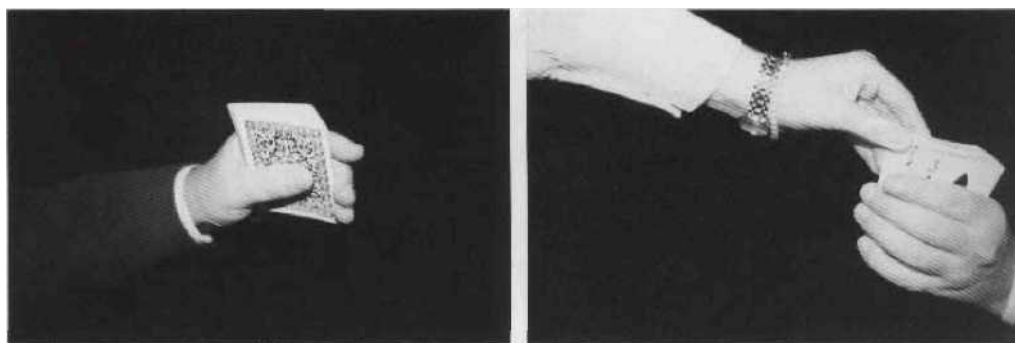


Foto 11

Control por vistazo del espectador: El «Peek»

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

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

*Fvlu 12**Fo/o 13*

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

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

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

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

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

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

Juegos

APARICIÓN FANTASMA

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

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

TÉCNICAS: Un control y volver una carta,

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

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

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



Foto 14



Foto 15

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



Foto 16

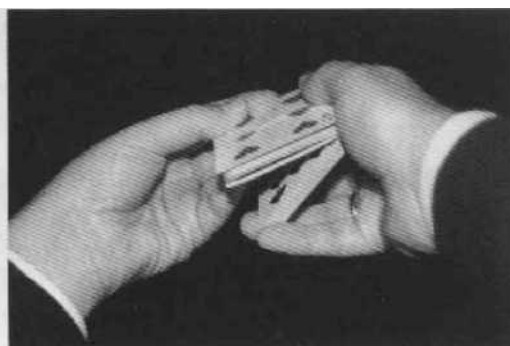


Foto 17

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

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

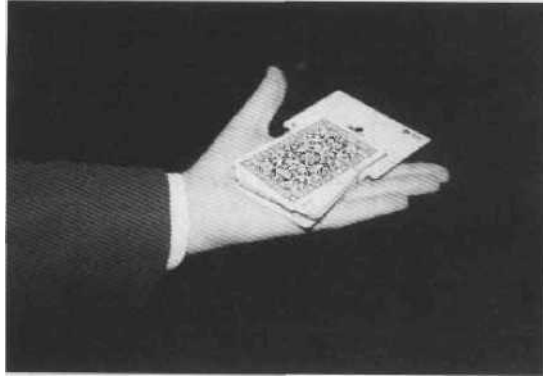


Foto 18

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

ASES Y TRIUNFO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DOBLE VUELTA CON SORPRESA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CARTA VUELTA AL NÚMERO NOMBRADO

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

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

TÉCNICAS: Un control y el Larreverse.

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

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

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

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

ASES ESPECTACULARES

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

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

TÉCNICAS: Doble volteo, triple volteo y Larreverse.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 12

Las cuentas falsas 1.^a parte

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

La cuenta Bucle

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

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

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

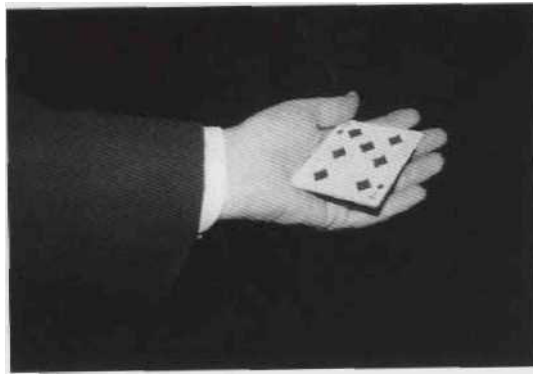


Foto 1

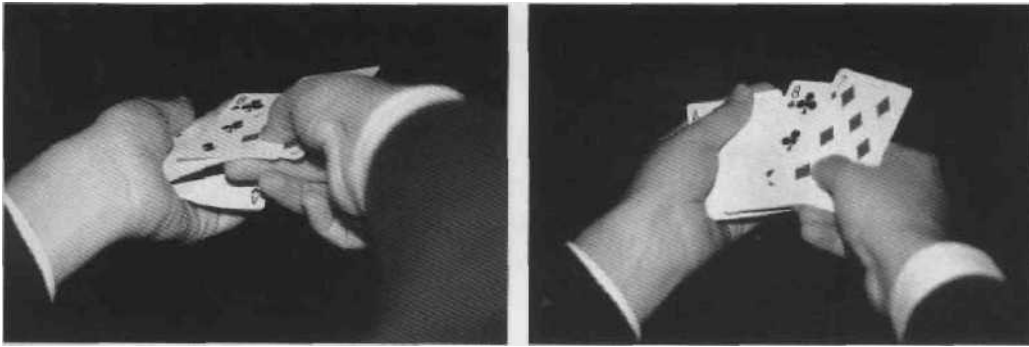
Analiza la colocación del dedo mayor izquierdo, está en la esquina superior derecha, la esquina diagonalmente opuesta a ella se apoya contra la palma de la mano izquierda. Se puede decir que las cartas se sostienen por esos dos puntos.

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



Foto 2

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



Foto

Foto 4

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

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

La cuenta por empuje

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

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

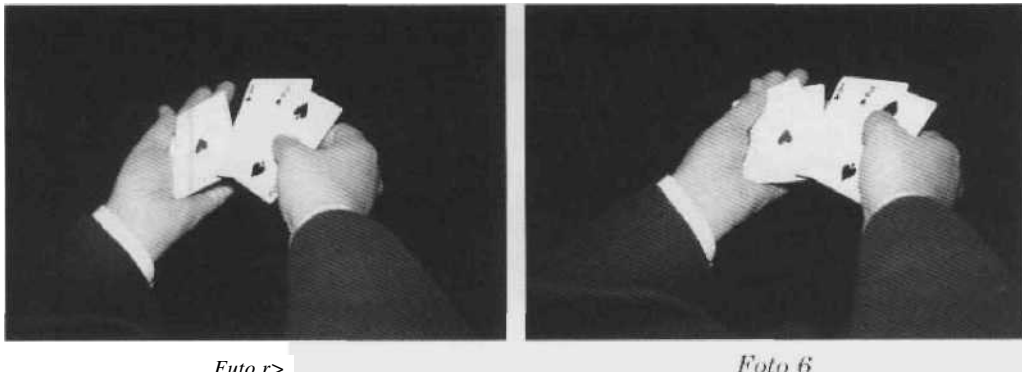


Foto 5

Foto 6

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

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

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

El culebreo

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

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

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

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

1.- Culebreo horinzotal

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

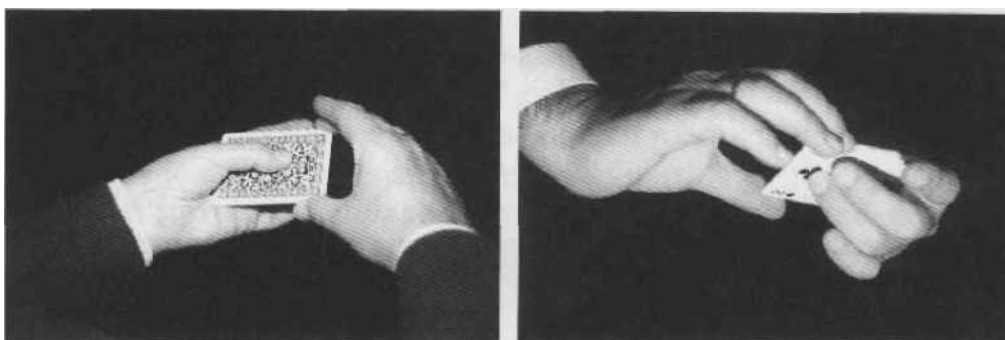


Foto ~

Foto 8

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

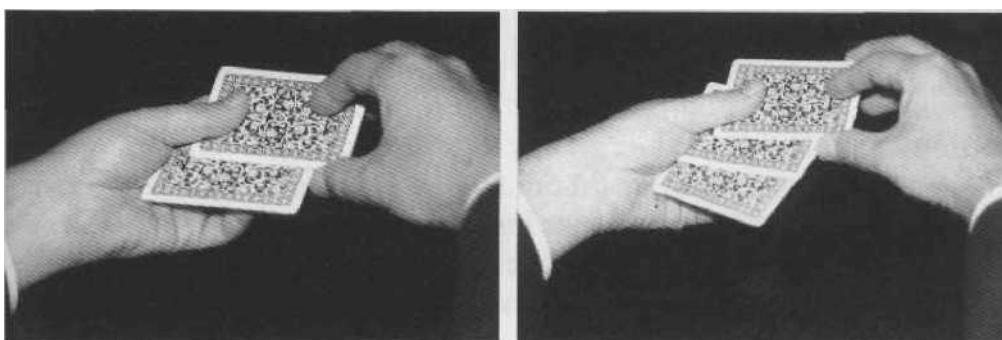


Foto 10

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



Foto u

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

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

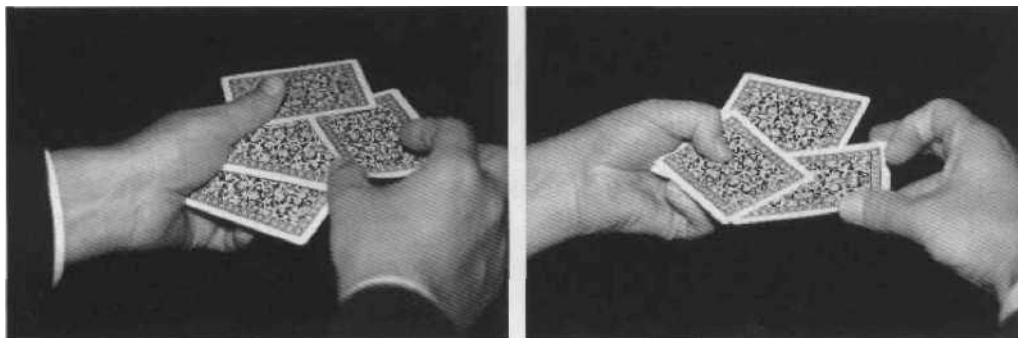


Foto 12

Foto 13

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

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

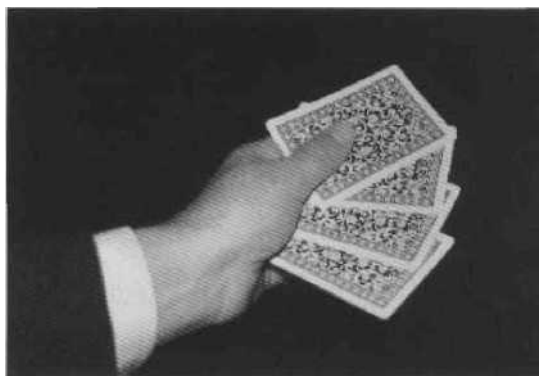


Foto 14

2.-Culebreo vertical

La foto 15 te muestra el punto de partida:

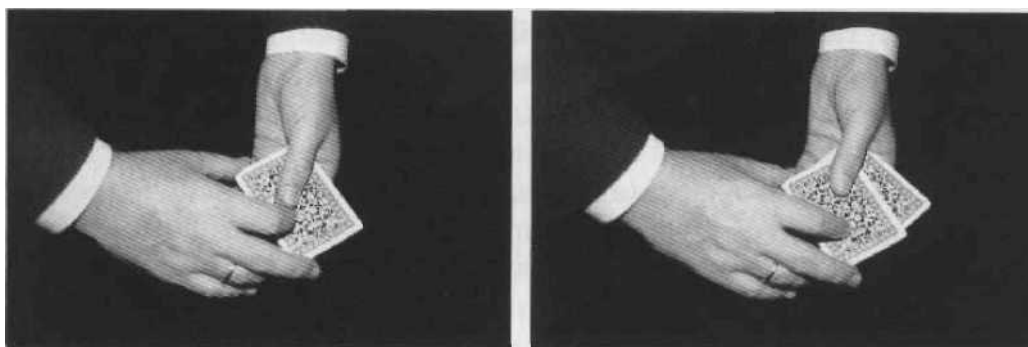


Foto 15

Foto 16

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

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

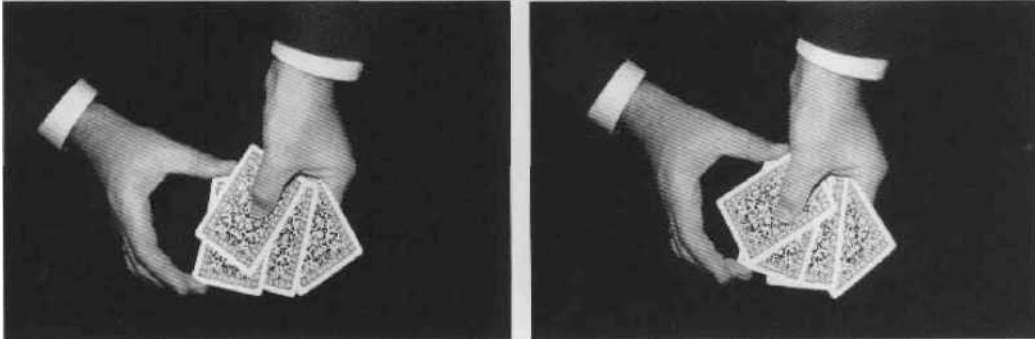


Foto 17

Foto 18

Flustration Count

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

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

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

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

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

Juegos

NO PUEDE SER ESA

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

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

TÉCNICAS: Control, doble volteo, bucle, empalme.

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

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

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

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

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

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

ASCENSOR CON TRES CARTAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MINI AGUA Y ACEITE

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

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

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

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

TÉCNICAS: El levantamiento doble, el bucle.

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

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

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

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

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

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

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

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

GIRANDO 1-2-3-4, CON SORPRESA

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

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

TÉCNICAS: El culebreo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 13

Las cuentas falsas 2.- parte

Cuenta Elmsley

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

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

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

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

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

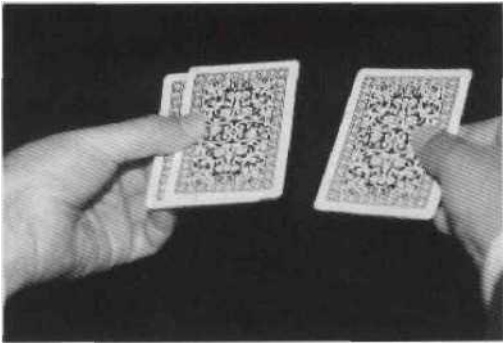


Foto 1

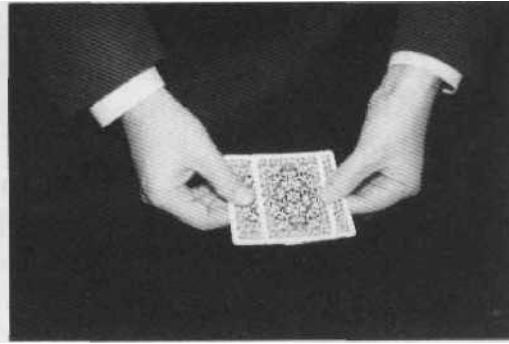


Foto 2

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



Foto 3

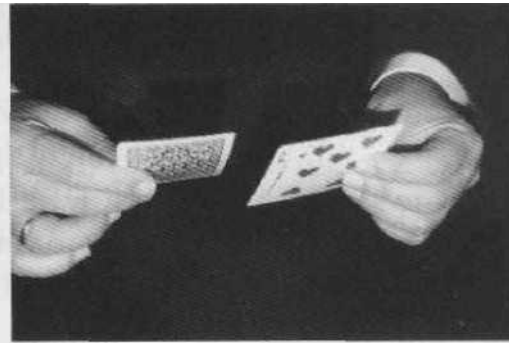


Foto 4

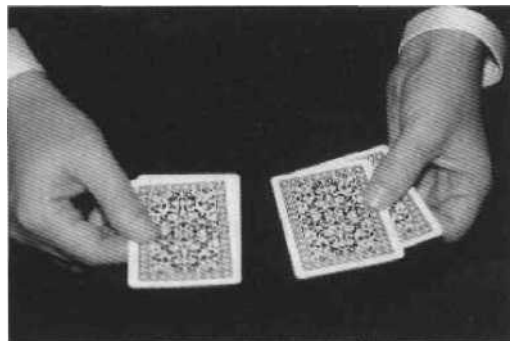


Foto 5

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

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

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

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

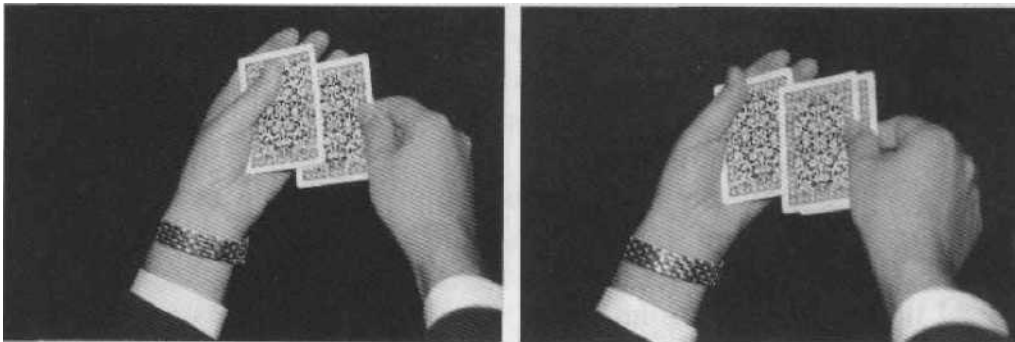


Foto 6

Foto 7

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

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

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

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

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

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

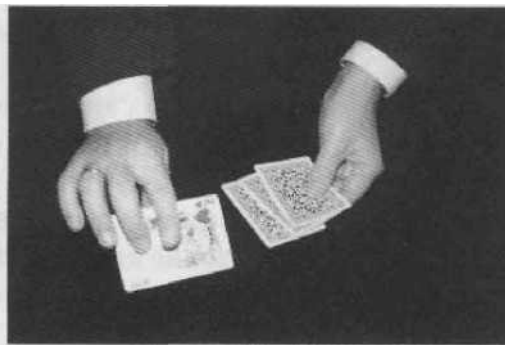
La cuenta Elmsley permite contar tres cartas como si fueran cuatro, la técnica es idéntica a la explicada, pero aquí no hay el empuje doble, es simple. También permite contar cinco cartas como cuatro (permanecen ocultas la tercera y la cuarta). Una vez más la técnica no varía, en la maniobra de la transferencia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

Volteo angular de Fred Kaps

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



Foto 8



Foto

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

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

Cuenta Jordán

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

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

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

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

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

Finaliza contando la carta que te queda sobre las otras.

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

Cuenta Biddle

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

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

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

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

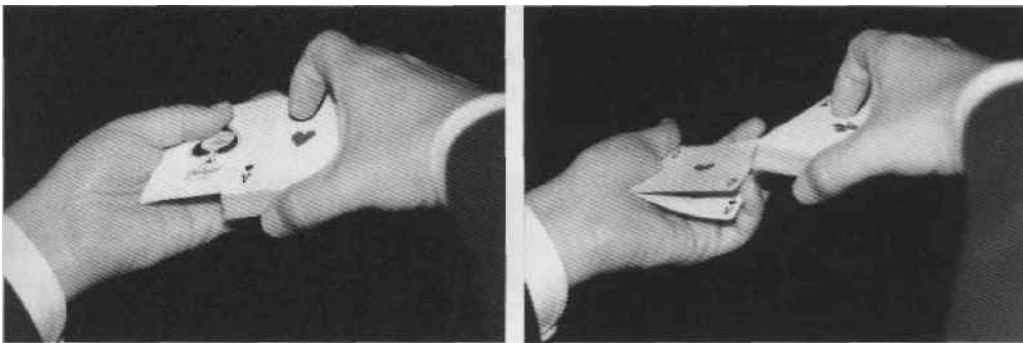


Foto w

Foto 11

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

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

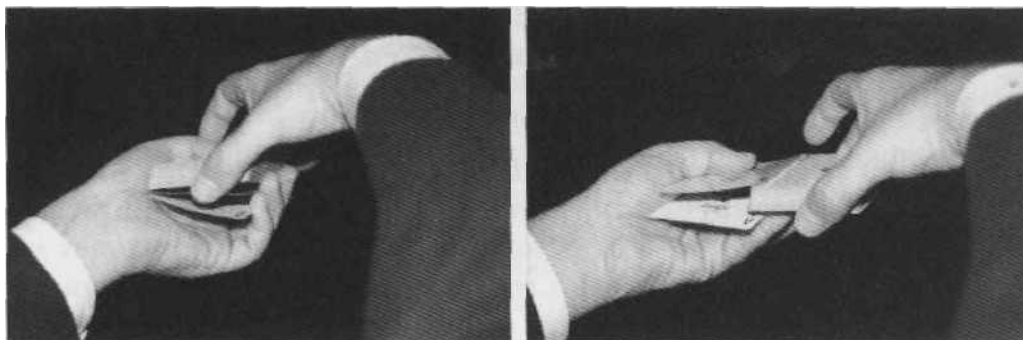


Foto 12

Foto 13

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

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

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

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

La cuenta Hamman

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

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

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

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

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



Foto 14

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

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

Después sigue contando las cartas de la mano derecha.

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

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

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

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

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

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

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

Juegos

CONCURSO DE BELLEZA

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

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

TÉCNICAS: Una descarga con cuenta Biddle y un forzaje,

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

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

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

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

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

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

VIAJES DE DAMAS UNA A UNA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VIAJE INSOSPECHADO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AGUA, ACEITE Y... DAMAS

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

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

TÉCNICAS: Cuenta Hamman, cuenta Elmsley y cuenta Bucle.

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

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

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

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

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

DE PAQUETE A PAQUETE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 14

Empalmes en la mano izquierda y otros

Empalmes de cartas de debajo en la mano izquierda

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

1.- Empalme con desplazamiento previo en diagonal

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

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



Foto 1

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



Foto 2



Foto 3

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

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

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

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

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

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

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

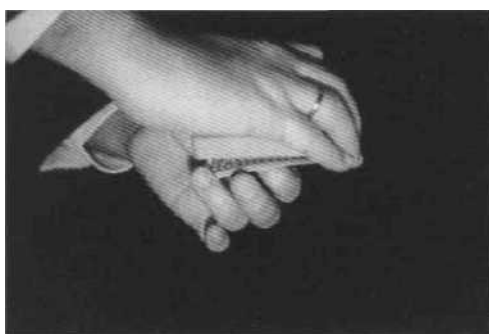
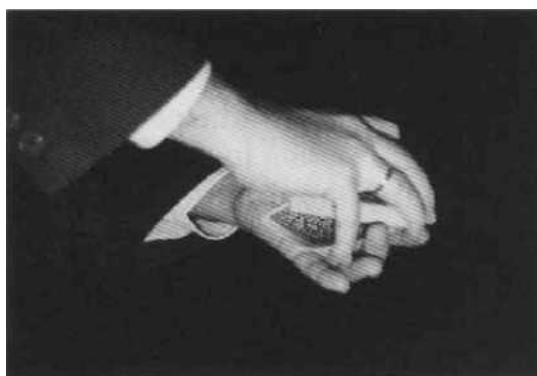


Foto 4



Foto 5

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



Futa ti

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

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

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



Foto 7

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

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

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

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

Empalme del centro: El deslizamiento o robo lateral

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

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

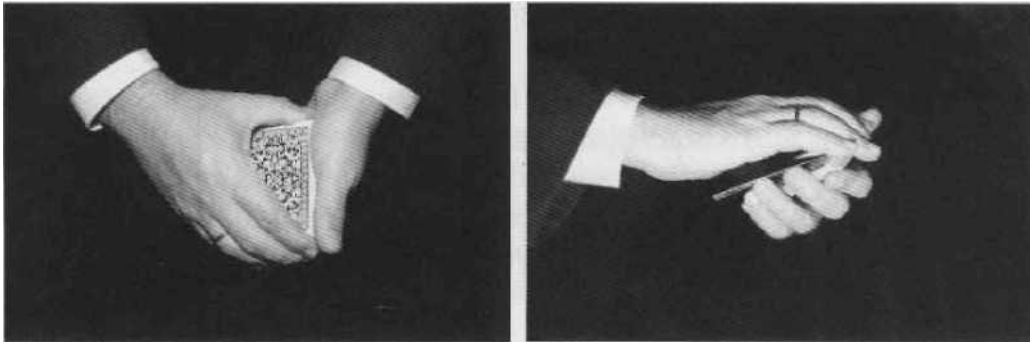


Foto 8

Foto 9

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

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

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



Foto 10

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

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

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

Juegos

VUELO DE ASES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VIAJE HACIA EL ESTUCHE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CARTAS VIAJERAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 15

El enfile

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

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

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

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

Enfile por encima

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

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

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



Foto 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Enfile por debajo

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

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

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

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

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

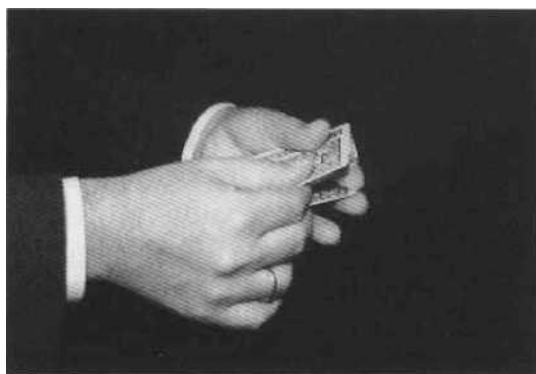


Foto 2

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

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

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

Juegos

ILUSIÓN ÓPTICA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SINTONÍA MENTAL Y SORPRESA

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

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

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

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

EL ERROR SUBSANADO

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

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

TÉCNICAS: Un control y un enfile.

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

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

CAPITULO 16

Apariciones de cartas y pintajes

Apariciones de cartas

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

1.- Lanzamiento del paquete inferior a distancia

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

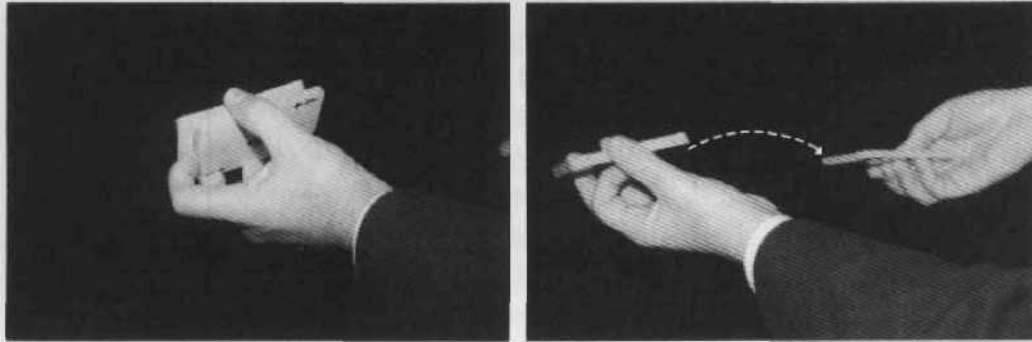


Foto 1

Foto 2

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

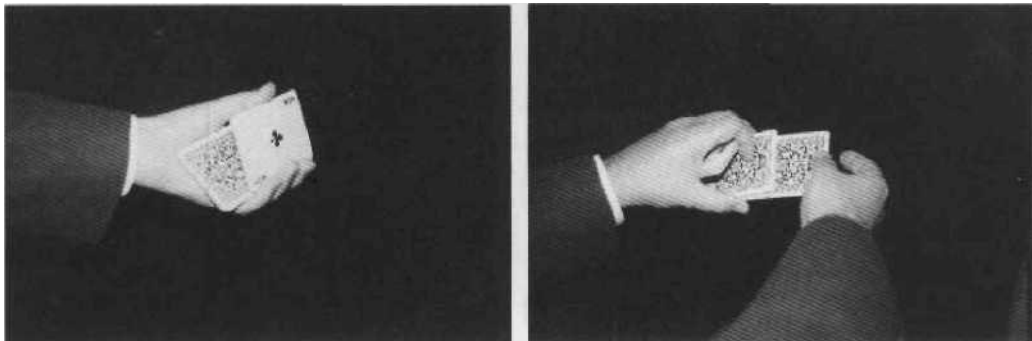


Foto 3

Foto 4

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

2.- Apretando el pulso

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

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

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

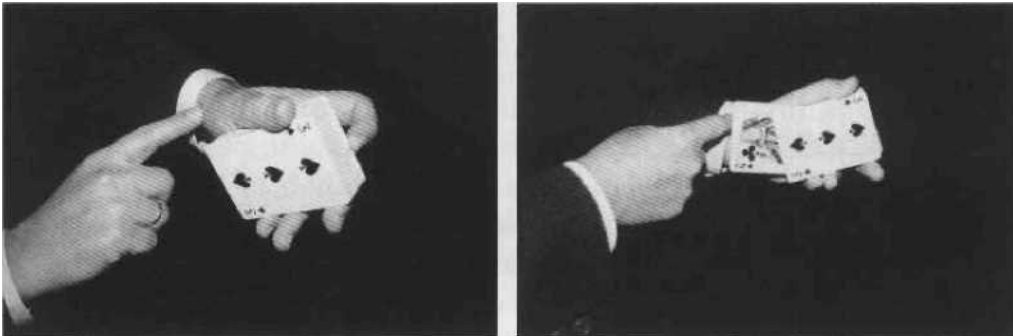


Foto 5

Foto ti

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

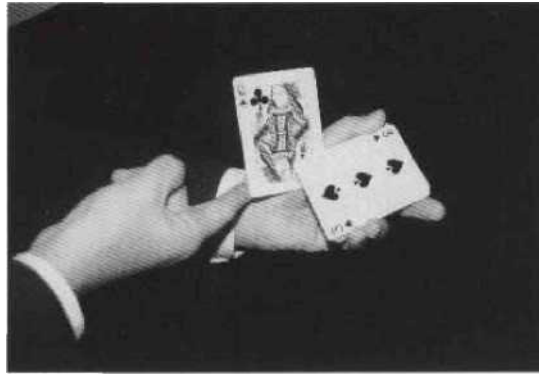


Foto 7

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

3.- Aparición uno, dos, tres

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

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

4.- Por el volteo de paquetes

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

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



Foto 8

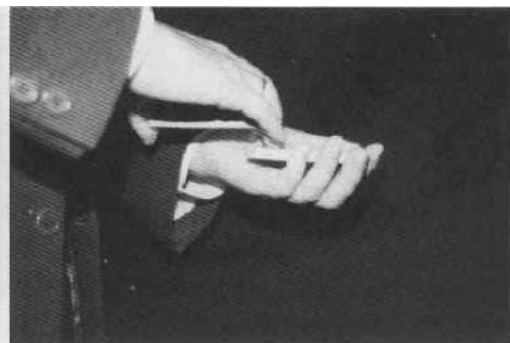


Foto 9

5.- Aparición deslizante

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

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

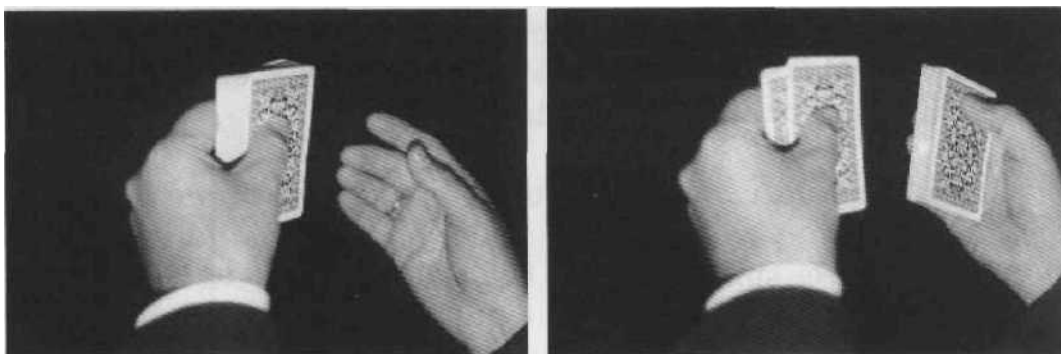


Foto 10

Foto 11

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

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

6.- Corte pivotante de Leipzig

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

A) Primera versión

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



Foto 12

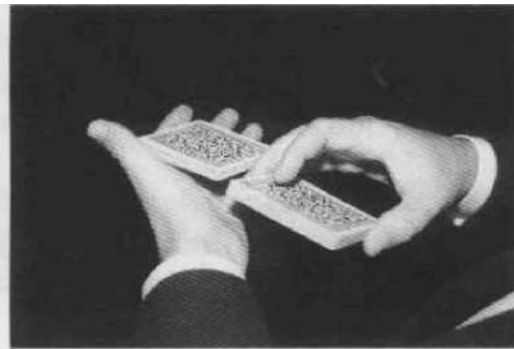


Foto 13

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



Foto 14



Foto 15

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

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

B) Segunda versión

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

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

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

7.- Por corte o salto Charlier

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

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

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

8.- Pop-up de Piel Forton

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

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

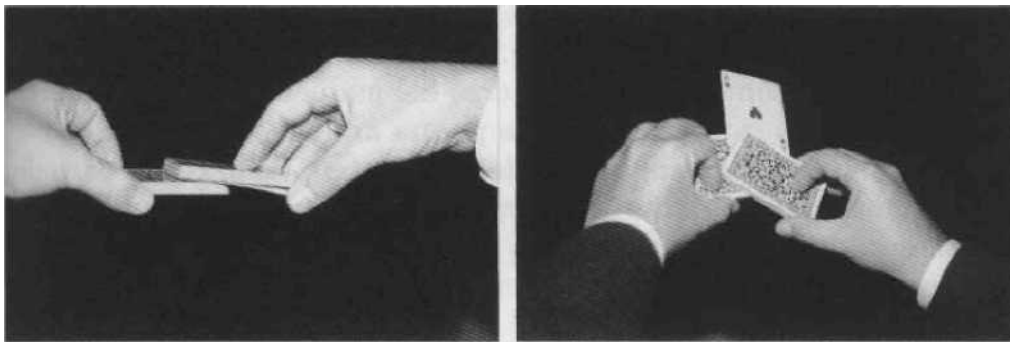


Foto 16

Foto 17

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

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

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

Tienes que practicar hasta conseguir el gesto exacto.

9.- Pop-up sin carta vuelta

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



Foto 18



Foto 19

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

Pintajes

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

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

Método 1

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

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

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

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

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

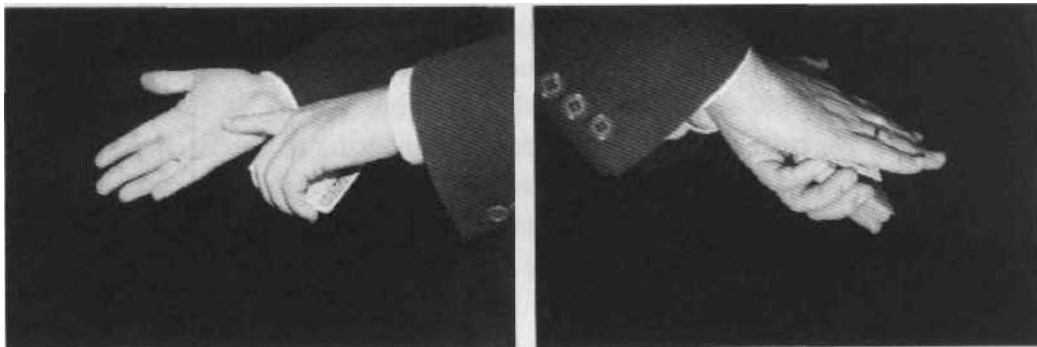


Foto 20

Foto 21

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

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

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

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

Método 2

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

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

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

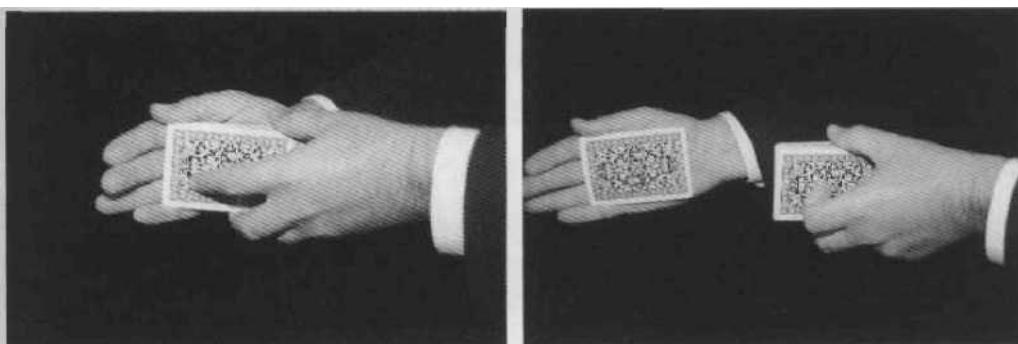


Foto 22

Foto 23

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

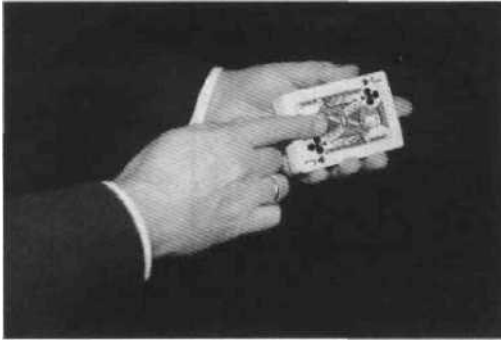


Foto 24



Foto 25

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

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

Método 3

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

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

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

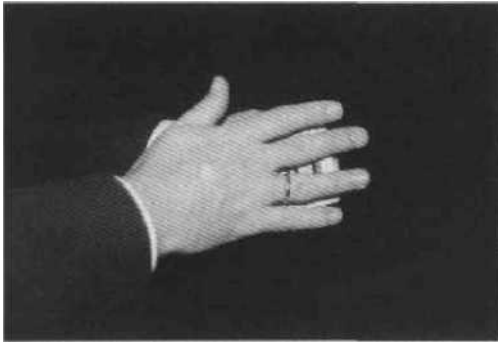


Foto 26



Foto 27

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



Foto 28

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

Control múltiple de D. Vernon

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

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

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



Foto 2V

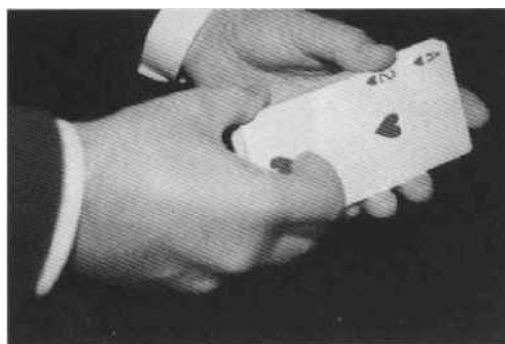


Foto 30

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

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

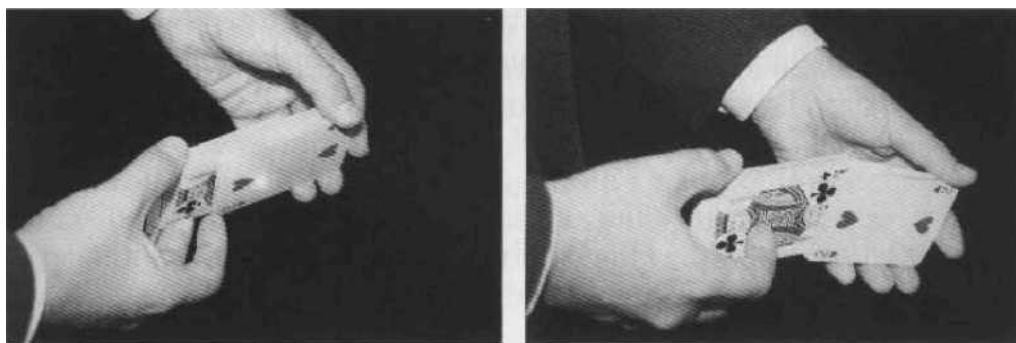


Foto 31

Foto 32

Juegos

SERIES DE APARICIONES DE ASES

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

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

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

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

CONTROL DE ASES

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

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

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

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

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

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

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

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

PRIMER AS, DELETREO:

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

SEGUNDO AS, CON AYUDA DEL PRIMERO:

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

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

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

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

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

TERCER AS, SANDWICH:

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

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

CUARTO AS, UNO DE LOS TRES:

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

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

CAPITULO 17

Cartas y barajas trucadas

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

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

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

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

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

1.- Cartas de doble cara

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

2.- Cartas de doble dorso

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

3.- Cartas tratadas con antiderrapante

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

4.- La baraja invisible

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

5.- La baraja biselada

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

6.- La baraja radio

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

7.- La baraja Mene Tekel

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

8.- Las barajas ordenadas

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

A) Ordenación Si Stebbins

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

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

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

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

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

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

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

B) La baraja Mnemónica

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

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

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

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

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

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

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

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

a) El sistema Nikola

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

b) La baraja Mnemónica de Tamariz

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

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

LA CARTA CON LA ESQUINA CORTADA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La esquina doblada

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

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

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

Juegos

ADIVINACIÓN IMPOSIBLE

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

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

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

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

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

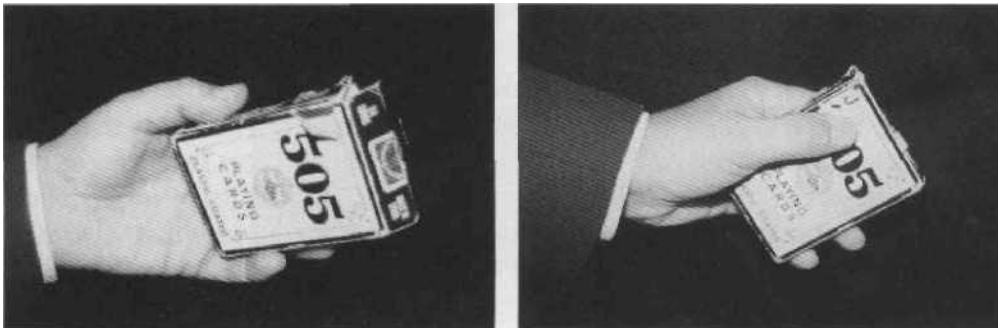


Foto 1

Foto 2

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

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

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

¿DÓNDE ESTÁN LOS ASES?

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

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

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

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

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

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

dar la carta elegida, porque se vería el as que está cara arriba debajo de ella. Opera así: con los dedos mayores de la mano derecha (que sostienen el otro medio paquete, por encima) empuja la carta elegida hacia adelante, hasta que llegue a la mitad de su longitud. El as no se verá porque queda tapado por el paquete de la mano derecha, foto 3.



Foto 3

Deja el paquete de la mano derecha sin levantarlo, cuadrado, encima del de la izquierda. Una carta sobresaldrá por el lado corto superior. Levantas el paquete hasta situarlo de cara a los espectadores en posición vertical; tú no puedes ver la cara de dicha carta. Pide que la recuerden, cuadra la carta con el resto de la baraja, obteniendo una separación por encima de ella. Si no conoces otra forma, te sugiero que hagas las operaciones inversas que al sacarla hacia afuera: toma el paquete superior por los lados cortos, sin levantarlo; los dedos mayores deslizan hacia atrás la carta y el paquete superior hasta que la carta se iguale con el paquete inferior; levantas un poco el paquete de la mano derecha y al igualarlo con el de la izquierda consigues la separación.

Lleva encima de la baraja el nueve y el as, puedes usar un doble corte o una mezcla clasificadora. Cuadra las cartas y obtén una separación debajo del as de diamantes, que mantienes con el meñique izquierdo.

Toma juntos los ases de la mesa (el de diamantes está debajo). Los dejas, cara arriba, unos instantes sobre la baraja, la mano derecha los recoge, junto con el nueve de tréboles y el as de diamantes normal, sujetándolos por los lados cortos. Los cuadras bien y los vas a enseñar: el pulgar izquierdo los arrastra de uno en uno, sobre la

baraja; pero no los deja cuadrados, sino en abanico y sobresaliendo la mitad de su longitud. El as de diamantes visible y el grupo que queda debajo de él no se sueltan.

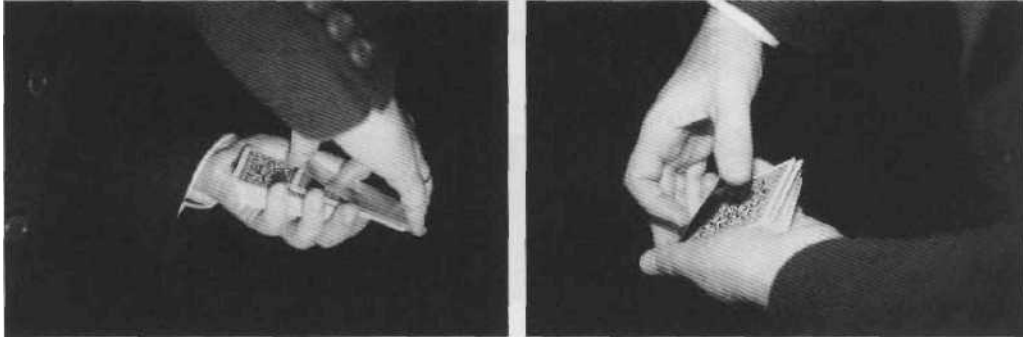


Foto 4

Foto 5

Sin mucha pausa los cuadras contra el pulgar izquierdo y te preparas para la descarga de los ases. El pulgar derecho levanta ligeramente el lado corto inferior del as de diamantes que está encima del grupo (la carta de doble cara), foto 4. Desliza hacia atrás el grupo como si quisieras cuadrarlo con el pulgar izquierdo que permanece inmóvil, descarga todas las cartas de debajo de la separación sobre la baraja, no se notará porque se sigue viendo una carta de dorso. Y sin ninguna pausa, continuando el cuadro, adelanta a la posición inicial la carta de doble cara, sujetándola igual que si aún tuvieses todos los ases, foto 5.

Deja la baraja a un lado en la mesa. Coloca la mano izquierda palma arriba y sobre ella dejas la carta de doble cara, lógicamente con el as hacia arriba (como si fueras a hacer el empalme del tahúr). Te parecerá extraño manejar una carta como si fueran cuatro, si lo haces con indiferencia el público no tiene motivo para sospechar ese hecho, puedes estar tranquilo. Pregunta el nombre de la carta elegida, cuando te lo digan, con la mano derecha palma abajo cubre los supuestos ases, formando una cruz respecto a la otra palma. Con la carta sujeta, gira la palma izquierda hacia abajo y la palma derecha hacia arriba; para poderlas girar, las manos se frotan como si las lavases. Retira la mano derecha dejando la carta en el aire, que caerá sobre la mesa con el lado del nueve de tréboles hacia arriba.

La ilusión que has producido es que los ases se han transformado en la carta elegida. Enseña las manos vacías, toma el nueve de tréboles con cuidado de no dejar ver la otra cara y frótalo para que se vea que no hay cartas pegadas allí.

Ibma indiferentemente la baraja caras arriba, la cortas y pregunta: "*¿Dónde han ido a parar los ases?*". Extiende en una cinta la baraja, dorso arriba y, allí, en el centro aparecerán juntos todos los ases, con las caras hacia arriba. Fin.

LA AGENDA MÁGICA

Ésta es mi versión a un efecto que ya se ha convertido en muy popular y que siempre capta la atención de los espectadores, por el tema de la astrología, y se sale de los trucos habituales.

EFEECTO: El mago presenta una agenda de bolsillo. En cada día hay escrito el nombre de una carta. Explica que, según la astrología, cada carta tiene un día en el que es más probable que la elijan al azar, es más, sale casi siempre. Vamos a hacer un experimento. El espectador, en unas condiciones muy libres elige una carta, que se deja sobre la mesa, sin ver cuál es. Se mira en la agenda mágica para ver qué carta pone para el día de hoy. Después se da la vuelta a la carta elegida y se comprueba que es la misma que ponía la agenda.

Lo vamos a hacer más difícil. También sirve para hacer predicciones. Saca otra baraja y di que has vuelto, previamente, una carta, que es tu predicción. Pide al espectador que te diga su día favorito. Se busca en la agenda qué carta corresponde al día favorito del espectador. Después se extienden las cartas, como el mago anunció, una carta está vuelta respecto a las demás que resulta ser igual a la del día favorito del espectador. ¡Curiosa coincidencia!

TÉCNICAS: Ninguna, sólo necesitas una baraja normal, una baraja "invisible" y un forzaje con una carta de doble dorso que se explica.

MÉTODO: Lógicamente la primera carta es forzada. Existen una infinidad de forzajes que puedes usar de entre los que te he descrito y otros que aprenderás. Como aquí interesa que parezca muy libre te propongo este eficaz forzaje usando una carta de doble dorso.

Mira la carta que corresponde al día de hoy, supongamos que es el dos de picas. Deja la baraja en la mesa, cara abajo. Toma una caita

cualquiera, por ejemplo, la superior y la pones cara arriba encima de la baraja. Sobre ella, pones la carta de doble dorso y encima de todo colocas, cara abajo, el dos de picas.

Realiza una mezcla que no descomponga el pequeño montaje. A modo de ejemplo, corta medio paquete, lo giras cara arriba y lo dejas sobre la otra mitad. Retira todas las cartas que están cara arriba y la primera cara abajo será la elegida. La sacas y la enseñas (ten cuidado de no dejar ver el dos de picas que ahora ha quedado vuelto). Todas las cartas que has sacado las dejas debajo de la baraja, en el sentido correcto. Entrega la baraja al espectador para que haga lo mismo que tú hiciste. Puede realizarlo a la vista, oculto debajo de la mesa o detrás de su espalda. Al sacar de nuevo las cartas, le dices que las extienda sobre la mesa y que separe la primera que se encuentra dorso arriba. Sin verla debe dejarla a un lado, bien visible. Será el dos de picas. Se consulta la agenda y se comprueba la coincidencia.

El segundo efecto no necesita ninguna explicación. Cuando te nombran la carta la sacas vuelta de la baraja invisible. Es preferible usar el modelo que además tiene el dorso de color distinto.

EN EL BOLSILLO

EFECTO; Se elige una carta y es el propio espectador quien la pierde por la baraja y mezcla. Todo está en sus manos. El mago retoma la baraja y la mezcla un poco más. El mago informa de que es inútil mezclar tanto, porque la carta ha viajado a su bolsillo.

TÉCNICAS: Carta llave por esquina cortada, forzaje y empalme.

MÉTODO: Aquí va otro juego de los muchos que he aprendido de Juan Tamariz. Viendo las técnicas empleadas no deberías necesitar más explicación. Fuerza la carta que tiene la esquina cortada. Por mucho que después mezcle el espectador, podrás localizarla rápidamente. La llevas arriba o debajo, la empalmas y la sacas de tu bolsillo o del bolsillo del espectador, eso va a tu gusto. Si la sacas de tu bolsillo el empalme más cómodo es por debajo, el del tahúr.

CAPITULO 18

La sesión de magia

Estás en posesión de una buena técnica de la cartomagia, conoces y sabes hacer una multitud de juegos maravillosos, pero tus actuaciones no acaban de tener el impacto que deseas. Falta algo. Y ese algo es aprender cómo debes construir una sesión de magia: ¿Por qué juego debo empezar? ¿Por cuál debo terminar? ¿Cómo puedo enlazar los juegos? Incluso, puede que te suceda algo así: en tu casa te salen todas las técnicas perfectas, los juegos los dominas; pero, ¡ay! en cuanto te enfrentas al público te pones muy nervioso, tus manos tiemblan y... sudas. Y para colmo, los juegos te fallan. ¿Qué hacer?

Vayamos analizando los problemas por partes.

Los nervios ante la actuación

Prácticamente el 90% de todos los artistas los padecen antes de salir a escena. No importa que sean presentadores, cantantes, actores, magos, etc. Tampoco importa la cantidad de años que lleven trabajando. Se ponen nerviosos, tú se lo habrás oído confesar en algunas entrevistas. Y se ponen nerviosos, especialmente, en los estrenos. Por tanto, debería ser algo que dejara de preocuparte en exceso, son perfectamente naturales.

¿Por qué se producen? Lógicamente por la responsabilidad que uno mismo se crea. Quieres que todo salga bien y tienes miedo a los imprevistos, a que algo pueda fallar. Al fin y al cabo son expresión de inseguridad y temor al ridículo.

No todos los nervios son malos. Una cierta dosis de tensión nerviosa antes de salir a escena te llena el cuerpo de adrenalina y eso es bueno para dar brío a la actuación. La adrenalina aumenta los reflejos y despierta los sentidos. Por tanto, no intentes relajarte demasiado antes de actuar, no anules sus efectos. Cuando te has preparado bien y estás seguro de ti mismo, a los pocos segundos de empezar tu sesión verás que los nervios han desaparecido y estás totalmente concentrado en el número. Eso es lo normal. Pero puede que los nervios no se te vayan y eso te preocupa: si actúas nervioso el público lo nota y tampoco se relaja, además, el tacto se pierde y pueden salir más cosas mal. Consecuencia: los nervios aumentan. Para solucionar el problema debes analizar si en tu vida cotidiana eres una persona muy tímida o normal.

Si no eres tímido en tus relaciones habituales, amigos, trabajo... no deberías tener problemas importantes con los nervios a la hora de actuar. Si los tienes es que no llevas la lección bien aprendida y eso es lo que te da miedo. No te metas en técnicas tan difíciles y no hagas juegos que tengan muchas maniobras para recordar, ensáyalos bien y con eso basta. Recuerda que con una técnica que te dé miedo (crees que te la pueden pular) te pondrás nervioso. Descártala de inmediato de tu número. Si es buena y quieres hacerla, practícala mucho más y ve cogiendo confianza en juegos que no sean muy elaborados y donde esté bien cubierta, hasta que le cojas el tranquillo.

Si en la vida normal eres muy tímido, eres de los que no se atreven a hablar en público y te cuesta ser el centro de la reunión, la solución es más difícil. ¡Pero estás de suerte! Te has metido en una de las aficiones que mejor sirven de terapia para quitar o disminuir la timidez. En serio, la magia está llena de tímidos. Recuerda que por un momento te conviertes a los ojos de los espectadores en un superhombre, dotado de ciertos poderes y conocimientos totalmente desconocidos para el profano, que te ayudarán a sentirte superior y seguro de ti mismo (pero de cara al público no te comportes como un ser superior, es perjudicial). En tu caso, la recomendación de que hagas juegos muy fáciles y no muy complejos de recordar es absolutamente indispensable. Empieza por juegos

automáticos y con otros que casi no tengan manipulaciones, o que las domines tanto, tanto, que te parezca que no las tienen. De este modo, todos tus esfuerzos los dedicarás a vencer tu gran problema: ¡enfrentarte a un auditorio! Si encima te tienes que preocupar de la técnica... A medida que vayas consiguiendo relajarte podrás ir incrementando la dificultad de los juegos: en ese instante habrás dejado de ser muy tímido. Hay manuales para vencer la timidez que deberías leer. En general, aconsejan que antes de actuar te hagas una imagen mental del lugar de la actuación (como un sitio agradable), debes visualizarte en medio de los espectadores actuando, tranquilo y con un gran éxito. Visualiza los aplausos de los espectadores... Esto te dará confianza, Y actúa con frecuencia, cada vez que alguien te pregunte si le puedes hacer un juego, hazlo, no digas que no estás preparado, que después... y cosas así. Ganarás seguridad en ti mismo.

Muchos artistas caen en la equivocación de estimularse antes de las actuaciones tomando bebidas alcohólicas u otras drogas. Al principio te darán una falsa euforia, pero es mentira: no hay nada más patoso y pelmazo que un borracho o un drogadicto. Además corres el riesgo de habituarte poniendo en grave peligro tu salud. Muchos dicen: *"No, si yo bebo muy poquito, es sólo para animarme, estoy más gracioso, más suelto... unas copitas."* Y en realidad no es una copita, caen muchas más para que hagan efecto. Recuerda a ese amigo tuyo que ha tomado esas copitas de más y se cree muy gracioso, ¿A ti te lo parece? Creo que no, que te resulta un pesado y se pasa. Pues eso es lo que realmente ocurre, que se pierde la medida de las cosas. Y en toda actuación hay que controlar hasta los detalles más insignificantes.

Cómo confeccionar una actuación

Hemos visto que para dominar los nervios hay que llevarlo todo previsto y ensayado. Una vez tienes un repertorio acorde con tus posibilidades manuales y mentales hay que decidirse por el orden en que se van a hacer los juegos ante el público. En otra parte del libro te he dicho que el arte no debe tener reglas fijas y en la construcción de la sesión ocurre lo mismo: hay muchos criterios

diferentes para hacerlo, depende mucho de tu personalidad, de la duración de la sesión, del tipo de público para quien trabajes, de la moda de cada momento, etc.

Ahora bien, como debes tener un punto de partida para comenzar a trabajar (la experiencia te dictará después los cambios que debes efectuar) tomaremos las reglas generalmente aceptadas en el mundo del espectáculo. Cuando trabajas para un público desconocido, el primer juego que hagas es muy importante, porque a partir de ese momento tendrán un juicio de valor sobre ti, tu persona y tu calidad como mago; sabrán si dominas la situación o en cambio la dominan ellos. Y lo que es más importante, habrán decidido si merece la pena prestar atención a tu número o no. ¡Fíjate si esto es importante! Cambiar la primera impresión siempre cuesta trabajo. Por eso es necesario que selecciones un juego que vaya acorde con tu verdadera personalidad (naturalmente mejorada), que te haga aparecer como un verdadero profesional y una persona simpática (no necesariamente chistosa).

El primero debe ser un juego que de inmediato capte la atención del público y con un desenlace rápido cuya técnica debe parecerte fácil, recuerda que en ese momento es cuando más nervios afloran. No debe tener acciones complejas de recordar: unas rápidas apariciones de cartas pueden valer, o si eres cómico empezar con un juego que sea una broma. Su impacto mágico tiene que tener una graduación tal que resulte interesante, pero que no se coma al resto del número. Recuerda el ejemplo que nos da la gente del circo, como los equilibristas, malabaristas, trapevistas, etc. Cuando un funambulista comienza su actuación sobre la cuerda floja sus pasos son titubeantes, parece que se va a caer, incluso simula fallos, creando cierta incertidumbre y tensión por el desenlace, y al final del número termina con un doble salto mortal. Sería absurdo hacerlo al revés.

Marcado el carácter de tu actuación, una vez ganado al público, es el momento de ir aumentando la complejidad de los juegos. Los hay que requieren una serie de acciones previas antes de que pase algún efecto, a veces son largas, como en el caso de la reunión de los cuatro ases: buscas los ases, los pones en la mesa, cuentas las cartas, pones los grupos de tres sobre los ases, eligen un paquete... son muchas cosas y aún no ha pasado nada. Es el momento de hacer estos juegos, pero debes hacerlos interesantes con una adecuada presentación que cubra esos tiempos muertos.

Terminada esta fase, al público hay que darle marcha, participación. Debe sentirse parte integrante del espectáculo, especialmente en la magia de cerca. Antes ha sido la primera toma de contacto en la relación mago-espectadores, ahora es el momento de la plenitud, ya han perdido el reparo inicial y están deseando intervenir, no un poquito, sino a tope. Pues nada, a darles ese gusto, escoge juegos de mucha participación y comedia, que se diviertan, con bromas, etc.

Y llegamos al final de la actuación, el público debería estar totalmente entregado y presto al aplauso. Para este momento habrás reservado tus efectos más fuertes y mágicos. También podrían ser los más misteriosos, como efectos mentales, que la gente tiene tendencia a pensar que son auténticos e impresionan más. De todas formas lo que a mí me gusta es terminar con una pequeña secuencia de efectos (rutina), con varias sorpresas acumulativas y en corto espacio de tiempo. Es lo que más aplausos arranca, se parece a los finales de las obras musicales clásicas, todo el mundo sabe que se acaban, hay timbales, bombos y platillos... Sería una cosa así: un efecto, aplausos...antes de que bajen, hay un segundo efecto añadido, más aplausos... y un tercer y fortísimo efecto, aún más espectacular, es la apoteosis. Si consigues arrancar ese cúmulo de aplausos finales toda la actuación queda redondeada y realzada. Cuanta más larga la ovación, mejor, tu misión es alargarla lo que puedas. En magia de cerca, con amigos, es difícil que aplaudan, pero te manifestarán su entusiasmo con risas y alabanzas, y si el público es algo numeroso también aplaudirá. Todo lo dicho anteriormente vale para una sesión formal o una sesión improvisada. Sólo debe ser improvisada cara a los espectadores, pero tú, en tu casa la habrás planeado cuidadosamente para estas ocasiones "impromptu". Es un crimen hacer los juegos a medida que se te van ocurriendo, lo ideal es tener una secuencia que te permita ir creciendo la intensidad, para llegar al final. No debes olvidar los "bises", reserva alguna de tus mejores creaciones para atender la petición: "Haz algún juego más". Si no lo tienes previsto caes en el peligro de hacer juegos más flojos que los anteriores, perdiendo parte del buen sabor de boca que has dejado.

Esto último nos lleva a un tema interesante que nos permitirá construir una secuencia de juegos que contenga una serie de efectos acumulativos de calidad e intensidad creciente. Se consigue elaborando rutinas.

Las rutinas

Las rutinas son una sucesión de juegos enlazados entre sí por medio de la presentación. Una sesión de magia puede componerse de varias rutinas, independientes unas de otras, o de una sola rutina general, con varias subrutinas dentro de ella.

La gran ventaja que tiene trabajar con rutinas es que te ayuda a recordar la serie de juegos completa. Los magos que no son profesionales, como no actúan con asiduidad, ante la petición inesperada de: "*¡Ah, eres mago!, hazme un juego*", quieren esconderse, una nube mental les inunda el cerebro y no recuerdan ningún truco. Con las rutinas no pasa eso. Piensas un instante en tu repertorio de rutinas y rápidamente te vendrán a la memoria varias de ellas. Como están perfectamente pensadas y estructuradas de antemano la charla y la graduación de los efectos está asegurada. Por eso, para el aficionado son casi indispensables.

Hay muchas maneras de componer una rutina. Su tratamiento interno no debe diferir mucho de lo explicado en la forma de componer una sesión. En su forma más elemental consisten en elegir una serie de juegos, de cinco a diez y luego buscar mediante la charla un nexo de unión que cada juego se enlace al anterior de una manera natural (o forzada, por la charla). Por ejemplo: una rutina con el tema de las damas se puede construir hablando de que la baraja es como una gran ciudad que hay cartas de todo tipo, entre ellas las más hermosas son las damas... y las haces aparecer por cualquier procedimiento. Continúa que en la ciudad se está a punto de hacer un célebre concurso de belleza para determinar la dama más hermosa de la baraja... y haces el juego que lleva ese nombre. Terminado el efecto anterior habla de lo delicadas que son las damas y que no soportan estar con personas poco recomendables... y haces el juego de "Viajes de damas de una en una" u otra reunión cualquiera y así sucesivamente. Puedes hacer la rutina todo lo larga que quieras o cambiar progresivamente de tema diciendo que también hay unos buenos mozos que son las jotas y ya con ellos pasas a otra serie de juegos.

Cuando los juegos no están conectados por cartas comunes, como es el caso de las damas, reyes, ases ojotas, cartas rojas y cartas negras... la unión la dará la charla que das entre juego y juego. Un tema posible podría ser dar una lección de magia (sin explicar el

truco) a los espectadores: lo primero que el aprendiz de mago debe poder ejecutar es la adivinación de una carta con la baraja en sus manos y encontrar la carta buscándola, luego encontrarla mediante una aparición espectacular, después sin tocarla el mago... ve haciendo juegos representativos de cada etapa. Explica que dominada esa fase hay que entrenarse en predecir el futuro y haces algún juego de predicción. Luego puedes continuar diciendo que con todos estos conocimientos puedes ir a un garito y desplumar al primer "pichón" que se presente y pasar a una serie de efectos de exhibición de trampas de poker, etc. Creo que no necesito seguir, se ve cómo con la charla vas dando paso a efectos que en sí mismos no tienen nada que ver unos con otros.

Hasta ahora estamos estudiando una forma de construir las rutinas usando juegos independientes unidos únicamente por la presentación. Pero la forma más avanzada de elaborarlas es construirlas de tal manera que se entremezclen los juegos, fusionándose y dando lugar a un juego único compuesto de varios efectos. Cada fase sirve para preparar la trampa siguiente y en los tiempos de relajación o de fuerte misdirection de un efecto preparas otro que tendrá lugar minutos después. Descrito teóricamente te puede resultar un poco confuso, por ello te lo voy a demostrar mediante una de mis rutinas favoritas, y verás, cómo sin técnica, entremezclando los juegos de forma interactiva se puede construir una pequeña obra de arte de un impacto impresionante, que los espectadores recuerdan largo tiempo, a pesar de emplear viejos juegos matemáticos. Y esta rutina es:

El virus informático

La rutina la componen cuatro juegos diferentes encadenados entre sí, dando como resultado siete efectos mágicos. En resumen consiste en cinco localizaciones, entre medio una adivinación de una hora pensada y, como climax, la transformación de toda la baraja en cartas blancas. Al final todo puede entregarse para su examen.

PRESENTACIÓN: Cuando hablamos de una rutina lo más importante de todo es la presentación, que es lo que da unidad temática a los distintos juegos que la componen. Por tanto te describiré completa la presentación que los espectadores ven:

El mago explica que la baraja es como un gran ordenador muy perfeccionado, por eso la usan los adivinos para predecir el futuro. Y se dispone a mostrar algunas de sus peculiaridades. Para ello, después de mezclar la baraja, tres cartas son elegidas por tres espectadores, que luego se pierden por distintos lugares de la baraja, sin que el mago toque en ningún momento las cartas. Para el público no hay duda de que están totalmente perdidas. Sin ninguna manipulación adicional se revelarán los naipes elegidos con ayuda de la baraja. Veamos:

1.- La baraja es un magnífico detector de mentiras: el espectador contesta a unas preguntas del mago, puede mentir si quiere. Con cada respuesta se reparten unas cartas sobre la mesa, independientemente de que el espectador mienta o no, con las respuestas se localiza la primera carta seleccionada.

2.- Al ser un ordenador numérico, trabaja en base diez, el espectador extrae tres naipes cualesquiera y, previa programación automática de la baraja, se suman los dígitos de las tres cartas extraídas y con ese número se encuentra la segunda carta elegida.

3.- Como todos los ordenadores, también contiene un reloj de altísima precisión, así que el espectador piensa una hora que le guste especialmente y, con el mago vuelto de espaldas, retira un número de cartas igual a la hora pensada. Cuando el actuante se vuelve, forma un reloj con las cartas y adivina la hora pensada, y con dicha hora se localiza la tercera carta elegida.

4.- Pero las experiencias continúan. Antes fue el procedimiento lento, ahora viene el rápido. La baraja se mezcla nuevamente y otros dos espectadores eligen sendas cartas y las pierden en la baraja estando el mago vuelto de espaldas. El actuante se gira cara a los espectadores y vuelve a mezclar las cartas concienzudamente. En estas condiciones parece imposible la localización de las cartas elegidas. No obstante, el mago dice que viendo la pantalla del ordenador (las caras de las cartas abiertas en abanico) rápidamente sabrá cuáles son. Abre un abanico y, casi sin tiempo de mirar las cartas, extrae una, que deja boca abajo en la mesa. Se repite lo mismo con la segunda. Ambas cartas resultan ser las correctas.

5.- Pero aún no han terminado las sorpresas. Ahora viene la mayor. El mago habla del "martes y 13", de los virus informáticos que

acechan a los ordenadores cuando gente extraña los manipula. Extiende las cartas en una cinta...¡Ha desaparecido la impresión de las caras de las cartas! ¡Toda la baraja es blanca! Fin.

HISTORIA DE LA RUTINA: Las rutinas no son casi nunca la creación de una persona sola. Normalmente van tomando ideas de aquí y de allí, charlas con otros compañeros magos, etc. En este caso la idea inicial parte de un juego que me enseñó Ernesto Díaz Contreras, muy ingenioso. En parte porque no lo recordaba bien y en parte para adaptarlo a mi personalidad lo cambié un poco, especialmente uno de los efectos. De todas formas, los juegos que lo componen son muy clásicos. La última fase es la versión que Pepe Domínguez hace del juego "Cartas Obedientes" de H. Bennet y Alan Alan, Pepe modificó el juego para no tener que empezar con una baraja preparada desde un principio, sino que las introduce sutilmente a lo largo de una sesión con cartas normales, que queda mucho mejor. La idea de juntar ambas rutinas en una sola y el tema del virus informático salió una tarde en una de las muchas reuniones que el mago sevillano Pepe Pedrosa y yo mantenemos, mientras estudiábamos ambas rutinas.

MATERIAL NECESARIO: El único material que se necesita son dos barajas: una normal y otra con las caras blancas, ambas con el mismo dorso. En los comercios mágicos encontrarás barajas de este tipo, pero también puedes usar una baraja entera de comodines. Si tienes la costumbre de guardar los comodines que trae una baraja nueva, en poco tiempo tendrás cincuenta y dos, y te servirá para otros juegos. Debes marcar uno de los comodines que trae la baraja normal con una pequeña marca en el dorso, de forma que puedas reconocerlo. La marquita será un punto en un lugar discreto, el público no lo verá y tú sí.

PREPARACIÓN: Toma la baraja normal, quita los comodines no marcados, no sirven. Usarás 53 cartas. Mezcla la baraja. Debes conocer las cartas que ocupan los lugares 17 y 33, contando desde las caras, y el comodín marcado está en el lugar 47. Para facilitar mi memoria, que no es demasiado buena, yo pongo en el lugar 17 el as de tréboles y en el 33 el dos de tréboles. Así no me confundo.

Colócate medio paquete de cartas blancas sujetas entre el cinturón del pantalón y tu barriga, a la altura de tu cadera izquierda y el otro medio paquete de cartas blancas a la altura de tu cadera derecha. Estas cartas estarán cubiertas por un jersey o una chaqueta.

REALIZACIÓN:

1. Elección y control de las tres primeras cartas

Haz una mezcla falsa que no altere el montaje. Extiende la baraja, cara arriba, en una cinta sobre la mesa comentando que las cartas están perfectamente mezcladas. Ahora vas a hacer cuatro paquetes, corta el primero por el as de tréboles (inclusive), estará compuesto por 17 cartas, lo cuadras, lo volteas cara abajo y lo dejas en la mesa; repite lo mismo con un segundo paquete cortando por el dos de tréboles (inclusive), estará compuesto por 16 cartas, déjalo cara abajo a la izquierda del primero; repite el corte por la carta anterior al comodín marcado, es decir, el comodín se queda en la cinta de la mesa, habrás cortado 13 cartas y lo dejas cara abajo a la izquierda de los otros dos; cuadra el resto de la baraja, la volteas cara abajo y la dejas a la izquierda de los restantes paquetes. Para el público has hecho cuatro paquetes al azar, en realidad tienes cuatro montones con un número concreto de cartas.

Para mayor claridad, numeraremos los montones de derecha a izquierda del 1 al 4, Entrega los paquetes del 1 al 3 a tres espectadores. Pídeles que mezclen sus respectivos paquetes, que después cojan una carta que les guste y dejen los paquetes encima de la mesa (en la misma posición que estaban). Toma el paquete número 4 y diciendo que los espectadores han mezclado sus cartas pasa, por medio de mezcla por arrastre, el comodín a la posición sup-1. Deposita el paquete en su sitio.

Ahora viene la devolución de las cartas elegidas, se hace así: pide al espectador que tomó el paquete 3 (tercer espectador), que deposite su carta sobre el paquete número 4 (el que acabas de mezclar); luego, que corte unas cuantas cartas del paquete número 3 y las deje sobre el paquete número 4 para que la carta elegida quede bien perdida. Hecho esto, ruega al segundo espectador que ponga su carta sobre el paquete número 3 y que corte cartas del paquete número 2 sobre la carta elegida. El primer espectador pone su carta sobre el paquete número 2 y coloca encima unas cuantas cartas del paquete número 1. Terminadas las operaciones anteriores, haz notar que las cartas están totalmente perdidas y que ni ellos mismos saben dónde están, lo que es verdad.

Recoge los paquetes colocando el 1 sobre el 2, estos sobre el 3 y finalmente todo sobre el 4. Si quieres que no sea evidente que recoges por orden puedes hacer la recogida simultánea con ambas manos: la mano izquierda recoge el 3 sobre el 4, la derecha el 1 sobre el 2 y los deja sobre el paquete de la izquierda, si la acción de recogida es Huida da sensación de revoltijo.

Todo parece perdido y bien perdido, pero las cartas elegidas ocupan las siguientes posiciones desde el dorso de la baraja: la primera la 17, la segunda la 33 y la tercera la 46. Lo que nos permitirá hacer los efectos que siguen.

2. El detector de mentiras

El mago hace tres preguntas al primer espectador y se reparte una carta por cada letra (deletreo) de la respuesta, sobre la mesa y en cinta. Al terminar las preguntas, se gira la última carta y resulta ser la elegida por dicho espectador. Las preguntas que hacemos están pensadas para que nos lleven al lugar 17, veamos cómo se hacen:

1ª pregunta: "*¿La carta es roja o negra?*" Deletrea R-O-J-A o N-E-G-R-A, según sea la respuesta y reparte una carta por cada letra. Habrás repartido sobre la mesa, en una hilera 4 ó 5 cartas.

2- pregunta: Ahora hay dos posibilidades según la primera contestación, tú le dices que puede mentir si quiere, pero que tiene que ser coherente, si dijo que su carta es roja el palo no puede ser de picas. Así hay dos posibilidades:

a) Si contestaron roja, pregunta: "*¿La carta es de corazón o de rombos?*" Deletrea C-O-R-A-Z-O-N o R-O-M-B-O-S, es decir, repartirás 7 ó 6 cartas, según sea la respuesta.

b) Si contestaron negra, pregunta: "*¿La carta es de trébol o de picas?*" Deletrea T-R-E-B-O-L o P-I-C-A-S, es decir, repartirás 6 ó 5 cartas, según la respuesta.

3- pregunta: "*¿La carta es número o figura?*" Respondan lo que respondan el deletreo de N-U-M-E-R-O o F-I-G-U-R-A, dará un reparto de 6 cartas más. Y lo haces.

Invariablemente, según las respuestas, habrás repartido por el deletreo 16 ó 17 cartas. Si has deletreado 16 cartas, la elegida estará encima de la baraja; si has deletreado 17 cartas, la elegida será la última carta que repartiste sobre la mesa. Después de recalcar las condiciones de elección y pérdida de la carta, la libertad del espectador... voltea la carta que te convenga (la de la mesa o la de la baraja) ¡Es la carta elegida! Para saber si has deletreado 16 ó 17 cartas no necesitas contarlas, si en la segunda pregunta el palo se deletrea en singular repartirás 17 cartas, en cambio, si es en plural repartirás 16 cartas.

3.-La base 10

Deja la baraja a un lado. Toma las cartas que repartiste antes, las vuelves cara arriba y las mezclas sobre la mesa como si fueran las fichas de un dominó. Pide al segundo espectador que separe tres cualesquiera de ellas y las restantes las dejas encima de la baraja. Explica que cada carta vale el número que lleva, los ases=1, 2=2,... y las figuras=10 (J,Q,K = 10). Las tres cartas se colocan, cara arriba, en una fila de izquierda a derecha sobre la mesa. El espectador toma el resto de la baraja, cara abajo, y deposita cartas sobre las de la mesa en un número tal que sea su complemento a diez (se dice que esa es la programación de la calculadora que trabaja en base diez). Es decir, si la primera carta guía es un cuatro reparte encima de ella cartas contando a partir de cuatro hasta llegar a diez, por lo tanto, repartirás sobre el cuatro seis cartas, diciendo: *"Como es un cuatro, programamos hasta diez, cinco, seis... y diez"*. Al repartir las cartas sobre la carta guía no tapes su cara completamente, deja visible la mitad. Veamos otros ejemplos, si fuera un 7 pondrías encima tres cartas ($10-7=3$) y si fuera una figura no pondrías ninguna ($10-10=0$). Esto se hace para cada una de las tres cartas guías.

Terminada la programación anterior di al público que el ordenador ya tiene suficientes datos para localizar la carta elegida por el segundo espectador, a pesar de que él mezcló concienzudamente las cartas y para ello se usarán las tres cartas guías, cuya elección también ha sido con entera libertad por parte del espectador. Suma los índices de las tres cartas guía, en nuestro ejemplo $4+7+10=21$, di que en esa posición se encuentra la carta elegida. Reparte en un montón sobre la mesa las 21 cartas superiores de la baraja y la última carta repartida será la carta escogida por el segundo espectador.

4.- El reloj

Recoge todo el paquete que acabas de utilizar y colócalo debajo del resto del mazo. Realiza una falsa mezcla que no descomponga el montaje de las catorce cartas superiores (la supl3 es la carta elegida por el tercer espectador y la sup-14 es el comodín marcado). Pide al espectador que corte algo más de la mitad de las cartas, tú te quedas con la otra mitad. Con ella le haces la demostración del clásico juego del reloj: el espectador debe pensar en una hora exacta, de la 1 a las 12; después repartirá sobre la mesa una a una, de encima de su paquete en un montón, tantas cartas como la hora pensada y las cubrirá con la mano {se dice que es para reforzar la hora pensada en su mente). Haz la demostración con tu medio paquete, recoge las cartas que acabas de repartir y te giras de espaldas para no ver lo que hace el espectador.

Mientras el espectador está entretenido en repartir las cartas que se corresponden con la hora pensada, tú aprovechas la ocasión para cambiar tu medio paquete por uno de los que están en el cintirón y está compuesto por cartas blancas, como estás vuelto de espaldas nadie te verá, procura no mover mucho los codos. Cuando el espectador te dice que ya ha realizado tus instrucciones, te vuelves y dejas tu paquete (el cambiado) sobre la mesa, a un lado. Tomas el resto de las cartas del espectador y cuentas de encima de la baraja, una a una sobre la mesa, las doce primeras cartas (esto invierte su orden). Con ellas monta un reloj circular comenzando por la una, cada carta representa una hora, las cartas están cara abajo. El resto de las cartas que te sobran las dejas sobre las cartas de caras blancas, pero cruzadas para más tarde poder coger una separación. Al ir colocando las cartas te has fijado en qué lugar cae la carta marcada (el comodín). La hora siguiente será la hora pensada por el espectador, y en ella se encontrará la carta elegida. Si no vieras ninguna carta marcada entre las doce cartas que componen la esfera del reloj, la hora pensada es la una (la carta marcada estará en este caso sobre la baraja). Señala con el estuche u otro objeto cualquiera la carta que representa las doce, para evitar confusiones. Simulando una fuerte concentración haz la revelación de la hora pensada. Finalmente di que lo más curioso de todo es que el espectador ha pensado libremente en una hora, pero fue el ordenador quien se lo impuso, porque en la hora pensada, se encuentra la carta elegida. Levanta la carta correspondiente a la hora y se verificará el acierto.

5.- Doble adivinación

Recoge todas las cartas, manten una separación entre las cartas blancas y las normales. Ahora debes transferir una carta blanca al grupo de las normales, hay muchas formas de hacerlo, una de ellas es abrir entre las manos en extensión las cartas hasta llegar a la separación, extiende una carta más y al cerrar la extensión tomas la separación bajo ella con el meñique y ya está. Después deja el paquete de cartas blancas en la mesa y extiéndelo en cinta. Mezcla las cartas restantes por arrastre pasando la carta blanca de debajo a la posición sup-1.

Di a dos espectadores que tomen una carta que les guste, para ello le presentas las cartas abiertas en extensión entre las manos y cara a los espectadores (con cuidado de que no se vea la carta blanca en sup-1). Pide a un espectador que saque de la extensión la carta que le guste, tú no debes verla y vuelves la cabeza hacia un lado (aunque no volvieras la cabeza sólo verías los dorsos de las cartas, pero es mejor mirar a otra parte). Repite la elección de la carta con un segundo espectador (si quieres puedes dar a elegir otra carta a un tercero).

Explica que cuando te vuelvas de espaldas, los espectadores van a colocar las cartas elegidas en cualquier lugar de la extensión, así: tú realizas las operaciones a modo de ejemplo, toma la carta sup-1 de tu paquete, la blanca, y la introduces, sin que se vea su cara, en la extensión procurando que quede bien cuadrada con las demás. Insiste en que cuando pongan sus cartas en la extensión tienen que procurar que no se conozca visualmente dónde ha sido, sin deshacer la extensión. Vuélvete de espaldas y aprovechando que los espectadores están distraídos introduciendo las cartas elegidas en la extensión, al igual que hiciste en el juego del reloj, cambia tu paquete de cartas normales por el de cartas blancas que aún te queda en el cinturón.

Cuando te comuniquen que ya han devuelto las cartas te giras cara al público y diriges tu mirada a la extensión, como si intentaras descubrir alguna irregularidad. Esto da una pista falsa y desvía la atención del paquete que tienes en las manos. Comenta que lo han hecho bien, que no se nota nada. Cuadra la cinta y deja indiferentemente tu medio paquete encima reconstruyendo toda la baraja, no digas que lo estás haciendo, es mejor que lo hagas gastando

alguna broma de lo difícil que te lo han puesto. Di: *"Ya que no está fácil lo complicaré un poco más"*. Primero corta y después mezcla las cartas a la americana varias veces, procura que no se vea ninguna carta blanca.

Ahora viene la revelación de las dos cartas tal como se dice en la presentación. Di que hasta ahora se ha usado un método lento de adivinación, pero que también existe el método ultraveloz, y es mirando la pantalla deJ ordenador. Abre un abanico, como todas las cartas son blancas menos dos, es rapidísima su localización, nada más ver una la extraes a toda velocidad y la dejas cara abajo sobre la mesa, esto produce risas en los espectadores que no comprenden cómo puedes ver las cartas tan rápido. Cierra el abanico y repítelo con la segunda carta, que dejas sobre la primera (si hubieses dado a elegir tres cartas lo haces igualmente con la que queda). Toma las dos cartas caras a ti y pregunta el nombre de la carta al primer espectador, cuando la nombre gira la carta que corresponda. Pregunta la carta al segundo espectador, cuando la nombre, para darle mayor suspense aparenta por unos instantes un posible fallo, quédate mirando al espectador sin decir nada y nombra la carta con otro palo. Cuando él te repita el nombre, sonrío y di: *"Menos mal..."* Y giras triunfalmente la carta. Se producirán nuevas risas.

6.- El víais informático

Ya no te queda más que vender el efecto lo mejor posible, todo está hecho. Sobre la mesa, desconocido por el público, hay una baraja de cartas blancas, ellos han visto en numerosas ocasiones las caras de las cartas, ni se imaginan el cambio. Habla de los virus informáticos, de que son programas de ordenador que se introducen cuando personas o programas piratas tienen acceso a la unidad central y que destrozan el sistema operativo. Comenta que a la baraja le sucede lo mismo, la ha tocado mucha gente. Extiende la baraja cara arriba en una cinta y comprueba la anonadada expresión de los espectadores cuando vean que toda la baraja está blanca.

Pepe Domínguez añade un pequeño detalle de presentación. El convierte la baraja en comodines y, cuando explica lo del virus, saca un comodín adicional del bolsillo y dice que representa al virus. Lo introduce en la baraja, espera unos segundos y luego hace la extensión.

Y bien, esto ha sido todo. Te recomiendo sinceramente que no pases por alto esta rutina. Provéete de todos los elementos necesarios, que por otra parte no son muchos y pruébala, no te arrepentirás.

No dejes de estructurar tus juegos en rutinas, más o menos elaboradas, ya tienes una pauta a seguir. Si me has seguido hasta aquí de una manera ordenada y progresiva ya dominas todas las técnicas más importantes de la cartomagia. Pero recuerda, para ser un buen mago tienes que practicar continuamente, en el estudio y frente al público, no debes abandonar ninguna de las dos facetas. Nunca olvides que es mejor saber poco, pero saberlo bien; de nada sirve conocer muchas cosas y todas mal.

Y nada más, hemos llegado al final de este libro, que es el inicio del fascinante mundo de la cartomagia. Ya sólo me queda desearte que disfrutes mucho con tus nuevos números de magia. Adiós.

ÍNDICE POR MATERIAS

APARICIONES DE CARTAS

Aparición deslizante	292
Aparición fantasma.....	215
Aparición por salto Charlier	294
Aparición uno, dos, tres	290
Apretando el pulso.....	289
Corte pivotante de Leipzig-1.....	293
Corte pivotante de Leipzig-2	294
Lanzamiento del paquete inferior a distancia	287
Pop-up de Piet Forton	295
Pop-up sin carta vuelta.....	296
Por volteo de paquetes	291

CAMBIOS

AJ pasar una carta a otro paquete: 4 Ases al corte	203
Cambio de carta de un paquettt; por otra de la baraja.....	255
Cuatro ases al corte del espectador - 1.....	130
El añadido "add-on" de Braue.....	199

CARTAS TRUCADAS

Cartas de doble cara	310
Cartas de doble dorso.....	310
Cartas tratadas con antiderrapante.....	310
Conceptos generales	309
La baraja biselada	311
La baraja invisible	311
La baraja Mene Tekel	312
La baraja mnemónica	313
La baraja mnemónica, sistema de Tamariz	314
La baraja mnemónica, sistema Nikola.....	314
La baraja ordenada.....	312
La baraja ordenada, sistema Si Stebbins.....	312
La baraja radio.....	311
La esquina cortada	315
La esquina cortada, aplicaciones.....	316
La esquina cortada, manejo	316
La esquina doblada	317

CARTAS VUELTAS

Carta vuelta en un catuche	39
Larreverse.....	209
Sutileza para volver la carta del fondo.....	40
Volver en secreto un paquete	218
Volver la sup-1, con doble levantamiento	207
Volver la sup-1, por doble volteo de paquetes	208
Volver la sup-2, con doble levantamiento	208
Volver una carta central, por volteo de paquetes	208

CONCEPTOS TEÓRICOS

El efecto tubo	158
La misdirection	175
La misdirection física.....	176
La miñdirection psicológica.....	177
La naturalidad en el empalme	159
Ley del movimiento prioritario	158
Recalcar la situación inicial]	179
Soltura despistante	160
Zona de penumbra.....	158

CONTAR CARTAS EN SECRETO

Con el pulgar derecho	120
Con el pulgar izquierdo.....	121
Por extensión de la baraja	119

CONTROLES

Aun lugar determinado con la esquina cortada	317
Carta guía a distancia (sup-20)	60
Carta guía en inf-1	27
Con la carta con la esquina cortada	315
Con la esquina doblada.....	317
Control en el abanico	191
Control en el abanico con salida interna.....	192
Control múltiple de D. Vernon	302
Control por acordeón,	191
Control por doble o triple corte por debajo	97
Control simultáneo de dos cartas por "Peek"	214
Control simultáneo de tres cartas elegidas.....	334
Doble corte para bajar cartas.....	98

El "peelí"	213
La salida interna.....	65
La separación.....	63
Mediante la mezcla hindú..... ,.....	100
Por doble volteo de paquetes.....	101
Por el número de cartas que contiene un paquete.....	(30
Por mezcla por arrastre	99
Por montaje de una palo encima de la baraja.....,.....	95
Por múltiples cortes sobre la mesa	99
Situar una carta elegida en posición inf-10	56
Triple corte para subir cartas	98
Una salida interna automática.....	103
CORTES AUTÉNTICOS	
Corte con el índice derecho, pivotante.....	81
Corte de Charlier	82
Corte mano-mesa.....	82
CORTES FALSOS	
Con el índice derecho, pivotante	84
Corte mano-mesa (ilusorio).....	85
Corte múltiple de Vernon en mesa... ..	86
Corte múltiple mano-mesa	85
En mesa: falso corte deslizante	68
CUENTAS FALSAS	
El culebreo.....	228
FlustrationCount	232
La cuenta Biddle, para contar de más	248
La cuenta Biddle, para contar de menos	248
La cuenta Biddle, para desaparecer una carta	247
La cuenta Bucle.....	225
La cuenta Elmsley, cinco como cuatro	244
La cuenta Elmsley, en la punta de los dudos.....	241
La cuenta Elmsley, un posición de repartir	244
La cuenta Elmsley, sujeción inversa	243
La cuenta Elmsley, tres como cuatro	244
La cuenta Elmsley, variante	244

La cuenta Hamman.....	249
La cuenta Jordán	246
La cuenta por empuje	227
Volteo angular de Fred Kaps	245

DOBLES VOLTEOS

Doble volteo, "como un libro"	194
Doble volteo, con chasquido.....	197
Doble volteo, enganchando con el índice	196
Doble volteo, método primero.....	123
Doble volteo, método segundo	124
Doble volteo, método tercero,.....	125
El doble volteo.....	122
El manejo de la carta doble	193
El manejo, la pinza de tres	194
El manejo, sugerencias.....	127

EMPALMES

Cómo depositar la carta empalmada sobre La baraja.....	160
Cómo estar con una carta empalmada.....	158
Conceptos generales	151
De debajo, empalme del tahúr.....	264
De debajo, en la mano izquierda	261
De debajo, método de Erdnase.....	263
De la carta sup-1, con las dos manos	153
De la carta sup-1, con una mano	156
De varias cartas de encima, con la mano derecha	162
Del centro, deslizamiento o robo lateral.....	265

ENFILES

Enfile por debajo.....	280
Enfile por encima	278
Expresión corporal sentado	283
La carta corrida	107

FLORITURAS

Abanicos: con una mano	186
Abanicos: por dedo regulador.....	53

Abanicos: por elasticidad	54
Conceptas generales.....	181
El acordeón	186
Extensiones en mesa	51
La carta "Boomerang"	189
La cascada.....	187
La mezcla a una mano.....	184
La mezcla en cascada.....	182
Mezcla a una mano en "Y"	185
Volteo artístico <i>de</i> una extensión	52

FORZAJES

Bajo el abanico.....	142
Clásico	137
Con una carta de doble dorso .,	323
Control verbal o la elección forzosa	104
Control verbal para cuatro objetos	106
Control verbal para dos objetos	104
Control verbal para ocho objetos	107
Control verbal para tres objetos	105
Cuatro ases a] corte del espectador - 1.....	130
Dejando caer paquetes y ¡alto!	139
Del reloj	271
Doble con cartas localizadoras - 2.....	147
Doble por cartas localizadoras - 1	34
Número, del 10 al 20	134
Por carta localizadora	306
Por corte en cruz.....,.....,.....,.....,.....	136
Por cuenta atrás	57
Por doble volteo (Memoria fotográfica)	127
Por hojear frontal y ¡alto!.....	140
Por mezcla hindú	135
Por volteo secreto de un paquete	40
Triple coincidencia.....	72
Volteo dos veces de paquete	134

LA SEPARACIÓN

Con el pulgar derecho.....,.....,.....	120
Con el pulgar izquierdo	121

Otra forma de obtener la separación.....	125
Por empuje del pulgar izquierdo	126
Por extensión de la baraja	119

LOCALIZACIONES

Con carta localizadora.....	306
Deletreo.....	305
El doble cero.....	76
Jugada doble	74
Sandwich.....	307

MEZCLAS AUTÉNTICAS

A una mano.....	184
A una mano en "Y"	185
En cascada	182
Hindú.....	50
Por arrastre	47
Por hojeo en mesa.....	48

MEZCLAS FALSAS

En cuatro paquetes: mantener los colores separados.....	58
Falsa total por arrastre	87
Mezcla simulada: por falsa imbricación	88
Por arrastre: conservar la carta inf-1	64
Por arrastre: conservar sup-1	65
Por arrastre: conservar sup-1 e inf-1.....	65
Por arrastre: conservar un paquete inferior	67
Por arrastre: conservar un paquete superior.....	65
Por arrastre: de inf-1 a sup-1	65
Por arrastre: de sup-1 a inf-1,.....	65
Por arrastre: mantener los colores separados	58
Por hojeo: conservar un grupo inferior.....	67
Por hojeo; conservar un grupo superior.....	68
Por hojeo: control de los colores.....	59
Revoltijo	112

PINTAJES

Método 1.....	297
Método 1, versión de D. Vermnn.....	298

Método a	299
Método 3	300
PRESENTACIÓN	
Cómo confeccionar una actuación.....	327
Hacer interesante la magia	29
La sesión de magia	325
Las rutinas	330
Los nervina ante la actuación	325
SUJETAR LA BARAJA	
Con la mano derecha: a la mezcla hindú.....	46
Con la mano derecha: Básica o a la Biddle	45
Con la mano izquierda: La postura Gaultier	44
Con la mano izquierda; Mechanic's Grip	44
SUTILEZAS	
Adivinar la elegida entre dos o tres posibilidades.....	77
Bromas con el pintaje.....	299
Cambio secreto de un paquete.....	337
Cargar cartas en el bolsillo del espectador.....	269
Cortar paquetea con un número de cartas concreto.....	334
Descarga de cartas sobre la baraja	322
Depositar cartas en un paquete del espectador.....	274
Juego del reloj, adivinar la hora pensada	337
Ordenar en rojas y negras	74
Para ordenar un montaje ante los espectadores.....	205
Situar una carta en un lugar determinado	305
Sutileza de J. Tamariz para el pintaje.....	298
Volver en secreto un paquete	40
VISTAZOS	
De en medio: al buscar o quitar cartas	72
De en medio: por mezclas o sustitutos.....	72
De en medio, por volteo a una mano.....	212
De inf-1: al cuadrar y girar	70
De inf-1: al mezclar el espectador.....	70
De inf-1: al mezclar el mago	39
De inf-1: por inclinación de la baraja	69

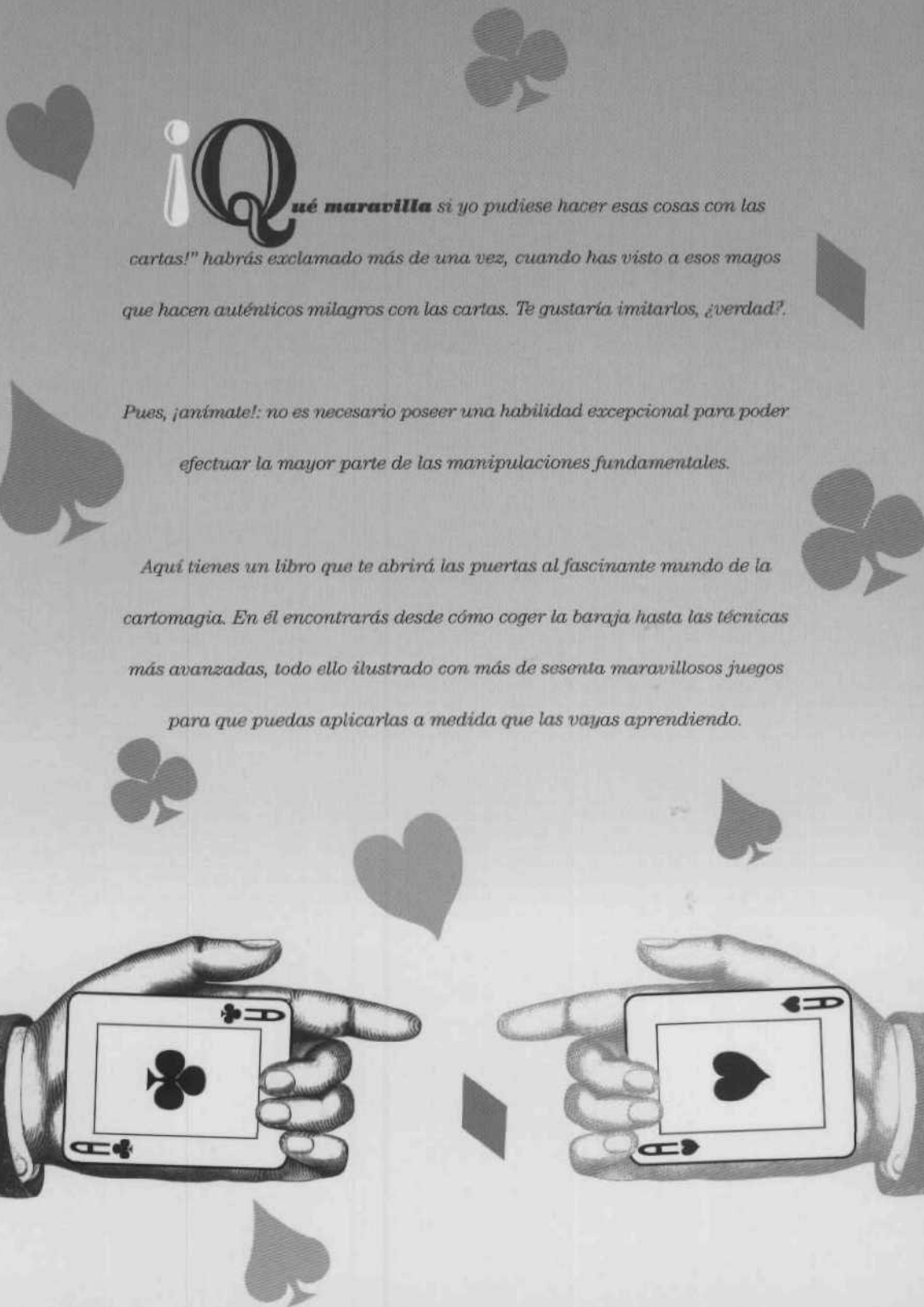
De sup-1 o más, por hojeo del pulgar derecho.....	211
De sup-1, por presión del índice	210
De sup-1: por mezcla hindú	71
De una carta de en medio	211
De una carta de en medio por separación y volteo	212

ÍNDICE DE JUEGOS

Adivinación constante y desconcertante	92
Adivinación de cartas (Mnemónica).....	314
Adivinación imposible	318
Agua, aceite y... damas	257
Al número nombrado (memoria fotográfica.)	128
Aparece as por deletreo (Control de ases).....	305
Aparición de asea y reyes	109
Aparición fantasma	215
Apuesta.....	31
Ascensor con tres cartas	235
Asea ascensor.....	131
Agas espectaculares.....	222
Ases y triunfo	217
Carta al número, en el bolsillo, versión 1 ^B	163
Carta al número, en el bolsillo, versión 2-	164
Carta vuelta al número nombrado	221
Cartas a la orden.....	314
Cartas al peso	314
Cartas viajeras.....	273
Coincidencia.....	314
Coincidencia para dos espectadores	38
Concurso de belleza	251
Control de ases	304
Cualquier jugada a petición.....	110
Cuatro ases al corte del espectador-1	130
Cuatro ases al corte del espectador-2	202
De paquete a paquete.....	259
Doble adivinación	60
Doble predicción.....	33
Doble vuelta con sorpresa	219
¿Dónde están los asea?.....	320
Dos rojas y dos negras.....	129

Dos transformaciones	■	
El detector de mentiras		143
El detector de mentiras (Virus informático)		335
El doble cero	■ ■ ■	76
El error subsanado		285
El espejo del pensamiento		95
El mago contra el tahúr		169
El reloj (Virus informático)		337
El ritual del fiill		78
El virus informático		331
En el bolsillo		324
Fingir una memoria prodigiosa		314
Fuera del universo		58
Girando 1-2-3-4, con sorpresa		239
Ilusión óptica	◀ ■	282
Inexplicable		90
Jugada doble		74
La agenda mágica		323
La base 10 (Virus informático)		336
La carta a través de la mesa		165
La carta a través del pañuelo		166
La carta elegida sube		280
La carta sobre la silla		165
La cuenta atrás		55
La dama que se ruboriza		144
La reunión de los cuatro ases		201
Las huellas dactilares		30
Memoria fotográfica	■	127
Mini agua y aceite		237
No puede ser esa		233
Otras formas de presentar una localización		32
Pintajea		297
Predicción en chino		146
Recordando a Malini		148
Revoltijo		112
Sandwich (Control de ases)		307
Series de apariciones de ases		303
Sintonía mental y sorpresa		284
Transformación con "boomerang"		280

Transposición	128
Triple cambio.....	204
Triple coincidencia.....,.,.,.,.,.	72
Usted no sabe mentir.....	31
Viaje de cartas nombradas.....	314
Viaje hacia el estuche.....	271
Viaje insospechado	255
Viajes de damas una a una, .,.,.,.,.	253
Vuelo de ases	268
Vuelta dentro del estuche	39
Vuelvo dos y corto.....	36



¡Qué maravilla si yo pudiese hacer esas cosas con las cartas!" habrás exclamado más de una vez, cuando has visto a esos magos que hacen auténticos milagros con las cartas. Te gustaría imitarlos, ¿verdad?

Pues, ¡anímate!: no es necesario poseer una habilidad excepcional para poder efectuar la mayor parte de las manipulaciones fundamentales.

Aquí tienes un libro que te abrirá las puertas al fascinante mundo de la cartomagia. En él encontrarás desde cómo coger la baraja hasta las técnicas más avanzadas, todo ello ilustrado con más de sesenta maravillosos juegos para que puedas aplicarlas a medida que las vayas aprendiendo.

