

SANTIAGO DE LA RIVA DOMINGUEZ

Trucos
de

MAGIA

con

NAIPES

Editores:

**HERACLIO
FOURNIER**

VITORIA - ESPAÑA



El libro describe juegos de altísima calidad, dirigidos ya a quien se interesa vivamente por la magia. Son juegos fáciles pero de gran efecto mágico, sin grandes complicaciones técnicas ni manipulativas, pero con enorme ingenio en su construcción. Son juegos que estudiados y ensayados con mimo y cariño comunicarán, sin duda, alegría, asombro y maravillas mil a quienes los presencien.

Dedico este pequeño libro a mi querida madre, a la que, con mis bromas y trucos, distraigo en múltiples ocasiones, haciéndola paciente espectadora, y al mismo tiempo juez, en los ensayos previos de mis experiencias mágicas

Prólogo

Por el Rvdo. P. W. CIURO

Mi amigo Santiago de la Riva me ha brindado el honor de prologar su interesante obra «Trucos de magia con naipes».

Declinar el ofrecimiento no hubiera sido compañerismo; pero confieso que, siendo para mí una novedad el prologar un libro, no he dado mi palabra sin cierta inquietud, a pesar de tratarse de las andanzas de Su Alteza la Magia, la hermosa dama, con la que he convivido familiarmente toda mi vida.

He leído el original y he visto que el autor ha estado acertado en todo, menos en la elección de prologuista.

Me puse a reflexionar, preguntándome qué era un prólogo, y, habiéndome venido a la mente que era «la presentación del autor y de su obra», quédeme desde entonces muy tranquilo, porque vi mi tarea fácil y hasta agradable, ya que debía presentar dos cosas «buenas», y presentar como bueno lo que lo es no es difícil.

El autor de esta obra es suficientemente conocido entre los cultivadores del arte de las bellas fantasías, y, por consiguiente, no es preciso que yo me esfuerce en realzar sus relevantes dotes, cien veces demostradas, de compañero y artista. Lleva en su rostro retratada la bondad ingenua, característica del enamorado del arte por el arte, y los que de cerca le han tratado saben que la realidad no desmiente la impresión que refleja su semblante. Vero esto no bastaría para lanzar un libro de magia a la grey de aficionados —

siempre ávidos de nuevos trucos— si no tuviera, además, una formación teórica y práctica de la prestidigitación; y Santiago de la Riva tiene su competencia ampliamente garantizada por sus múltiples y desinteresadas actuaciones públicas y privadas, por sus artículos publicados en revistas de magia y por los galardones obtenidos en los Congresos de ilusionismo. No es un artista de última hora. Su afición comienza con su mocedad. Los años le han perfeccionado y se ha especializado en los naipes y micromagia, en la cual obtuvo el lauro número 1 en la competición del Congreso de Ilusionismo de Segovia en 1953.

El libro que ha escrito no es ciertamente un compendio de su saber, sino una sola muestra, pero elocuente, de sus posibilidades en la rama de la cartomagia.

Lo que es el libro y el objeto que se propuso el autor al escribirlo lo expone él mismo en la INTRODUCCIÓN. Yo añadiré de mi cuenta que los juegos explicados son excelentes; muchos, nuevos; otros, rejuvenecidos, y todos escritos con claridad.

Esta obra, en fin, ha de contribuir, sin duda alguna, al estudio del entretenimiento más fascinador de nuestros días. Llámesele prestidigitación, escamoteo, manipulación, magia, trucos, juegos de manos o como se quiera. Con cualquier nombre es un pasatiempo encantador, con categoría de arte, que permite a quien lo practica salirse de lo corriente; dar apariencia de verdad a lo que no lo es; obrar, en suma, simulados prodigios, pareciendo echar por tierra las leyes de la naturaleza..., y, con todo ello, admirar agradablemente a los profanos, proporcionándoles momentos de sana alegría y franca distracción. Las acres realidades y la lucha de la vida nos deparan tantos desencantos, que con gozo debemos dar la bienvenida a cuanto tiende, como este libro, a procurarnos un poco de ilusión.

Introducción

Al escribir este conjunto de efectos no me ha llevado otra idea que la de procurar poner al alcance de cualquier aficionado la posibilidad de realizar unos cuantos trucos de cartas, aun desconociendo los más elementales principios de la manipulación.

Con una baraja, incluso incompleta, podrán realizarse la mayoría de ellos. Otros requieren una previa preparación, sencilla, desde luego, y al alcance de cualquiera; pero, para mayor comodidad del futuro alumno, la Casa Heraclio Fournier, S. A., tiene a la venta el llamado «Conjunto Mágico de Cartas», compuesto de unas cartas especiales, con las cuales pueden ser realizados todos los trucos de este librito.

Se han dividido en seis partes los 48 juegos que componen esta obrita y los títulos de cada una indican claramente su contenido para que al lector le sea más fácil hacer un programa en el cual la sucesión de efectos pueda ir encaadenada, conjuntando así una sesión completa de juegos de cartas de duración variable, según los casos. En esta segunda edición se han incluido diez novísimos efectos.

No quiero terminar este preámbulo sin antes dar las gracias a los queridos amigos y colegas socios de la S. E. I., que contribuyeron con sus interesantes efectos a dar auténtico mérito a este modesto trabajo mío.

SANTIAGO DE LA RIVA

Consejos y orientaciones previas

La principal finalidad de esta publicación no es otra que la de fomentar la inclinación a este honesto y grato entretenimiento entre todas las personas, sin distinción de edades. El desarrollo de cualquier truco de los que contiene es, por su sencillez, de fácil asimilación, y, después de un corto ensayo, estará el lector en condiciones de realizarlo con seguro éxito. No hay escamoteos, empalmes, saltos, ni manipulaciones que requieran complicada habilidad, asegurando, no obstante, que son efectos desconcertantes y muy poco conocidos actualmente en España; el ingenioso ardid ha sustituido a las difíciles manipulaciones.

La materia prima, es decir, la baraja, está al alcance de todos, y siempre hay ocasión propicia para hacer unos trucos de cartas en cualquier reunión. Los futuros espectadores —lo sé por experiencia— son los que con más deseo colaboran para dar facilidades y dejarse sorprender, con la sana y curiosa intención de ver cosas que no tienen una lógica explicación.

Es del dominio público que la realización de juegos de manos con limpieza está sólo reservada a los «virtuosos» del naipe, cuya reputación fue lograda a base de penosos y repetidos ensayos. Pero no es menos cierto también que muchos trucos de cartas no requieren tal ejercicio, ya que, como antes indico, se crearon sencillas estratagemas para sustituir dificultosos «pases».

No crea el amable lector que decir sencillo, por carecer de manipulación, a un determinado juego, se entiende que deba suprimirse el ensayo. Sabido es que en prestidigitación

ción no hay trucos buenos o malos, sino trucos bien o mal presentados...

Un maravilloso efecto puede pasar sin pena ni gloria por falta de presentación y ensayo. En trucos de cartas, la charla, la amenidad de la frase y las ocurrencias son las que llevan la voz cantante para el seguro éxito, ya que el público siempre cree que los efectos que ve son debidos a la gran habilidad del artista.

Todos los juegos, aun los más elementales, deben ser ensayados antes de ser presentados en público, tanto en lo que concierne a su ejecución como a la graciosa y simpática charla que demos a su desarrollo, pues de lo contrario nos exponemos al fracaso y al ridículo, ya que poca ilusión puede producir un efecto cuyo secreto deja de serlo al ser visto durante su ejecución.

Debe aprenderse bien el efecto para desarrollarlo con claridad, sin amaneramientos, y despacio; procure rodearle de una historia amena, para cuyo ejemplo se han incluido experiencias que sirven de norma y pauta al futuro alumno. Con ello no habrá dudas y errores que desluzcan el truco.

No debe divulgarse el secreto de los juegos, pues perderíase con ello la reputación lograda con él.

No debe repetirse un «efecto», a no ser que se realice con un principio completamente distinto.

Todos los juegos aquí contenidos han sido realizados por mí ante diferentes públicos, y puedo afirmar que son trucos de positivo éxito. Son, en su mayoría, desconocidos por no haber sido publicados todavía en España y otros por ser creación mía. Tengo la seguridad de que algunos despistarán incluso a prestidigitadores profesionales.

Si el futuro alumno quiere ampliar sus conocimientos después de estos primeros pasos, puede recurrir a interesantes publicaciones hechas en España, en la seguridad de que, por el prestigio de sus autores, no quedará defraudado. Por otro lado, la Sociedad Española de Ilusionismo, con residencia en Barcelona (calle Canuda, 31, 1.º) y con dele-

gación en Madrid en el Centro Segoviano (calle Mayor, 1), así como el C. E. D. A. M. (Círculo Español de Artes Mágicas, Pelayo, 18, Barcelona), podría asesorarle, desinteresadamente, en cuantos pormenores e información necesitase.

PRIMERA PARTE

Juegos que pueden realizarse en cualquier ocasión

N.º 1 - Simpatía de cartas

Bonito truco, que no necesita de combinaciones y puede realizarse con un juego de cualquier número de cartas. No precisa usted tocar la baraja, ni necesita tampoco la menor destreza ni preparación. Es un impromptu y, por tanto, bello e intrigante.

Marcha del juego y presentación:

Por favor, señor A; tome usted un juego cualquiera que yo no haya visto. Mezcle y corte por la mitad aproximadamente...

Dé un montón al señor B y miren ahora los dos las cartas de sus respectivos paquetes para escoger libremente una, que volverán a situar, boca abajo, sobre la mesa, dejándolas separadas.

Mientras yo me vuelvo de espaldas, cada uno de ustedes pensará un número comprendido entre el 1 y el 12. Pueden escoger el mismo o distinto; pero ninguno de los dos debe conocer el del otro.

¿Ya está? Vayan entonces poniendo sobre la mesa, una a una, tantas cartas como unidades tenga el número que cada uno pensó. Coloquen encima la carta escogida y sobre ésta el resto del paquete.

No cabe duda, señores, de que sus cartas han quedado colocadas en un lugar de los paquetes totalmente desconocido por mí. Pues bien. ¿Quieren ustedes contar las cartas que forman cada uno de sus paque-

tes, poniéndolas, una a una, sobre la mesa? ¡No me digan los resultados! ¿Está hecho? ¡Continuemos!

Como el número que pensaron ustedes es un número fatídico, para contrarrestar sus efectos deben pasar de la parte superior a la inferior de cada paquete tantas cartas coma unidades tenga ese número^[1].

Ahora coloque uno de ustedes las cartas de su paquete, una a una, sobre el paquete del otro, deteniéndose en el momento que desee y despreciando el resto de las cartas que queden sin poner. Asegúrense de que entre las cartas despreciadas no hay ninguna de las elegidas, y, en caso contrario, coloquen la que lo sea en un lugar arbitrario del paquete común.

¿Ya está todo? Atención, que voy a volverme hacia ustedes. Ahora, y por primera vez, voy a tomar contacto con el juego para cortarlo varias veces y extenderlo, boca arriba, sobre la mesa. Comprueben ustedes que las dos cartas elegidas han quedado juntas.

Explicación:

El juego es automático, ya que, al contar las cartas, su orden se invierte, y al pasar de arriba hacia abajo^[2] tantas como unidades tienen los números fatídicos, las elegidas van a colocarse encima de los dos montones.

Como al hacerlo todo los espectadores la magia desaparece y queda anulada, es necesaria la intervención final del artista, a fin de conseguir el efecto de lo extraordinario.

NOTA: Conviene fantasear sobre el número fatídico, obteniéndolo por suma del mes y día de nacimiento del espectador, y si la suma pasa de 13, por adición de sus cifras.

Para justificar el recuento de los paquetes deberá decirse que la relación entre el total y la cifra fatídica es muy significativa; que si ésta es débil, indica suerte, y viceversa.

La prueba de eficacia de la cifra fatídica es precisamente la unión de las dos cartas.

N.º 2 - Afinidad de números

El artista entrega al espectador una baraja, rogándole que tome de la misma dos cartas y las ponga sobre la mesa con las caras hacia abajo. Una cualquiera de estas cartas es para el artista; la otra corresponderá al espectador. Al ver cada uno el valor de la carta que le ha correspondido, si una de ellas fuera figura, se cambiará por otra. Independientemente del palo, se ruega al espectador que recuerde solamente el valor numérico que tiene la carta y que vaya realizando mentalmente las operaciones que el artista le irá diciendo:

Estas serán las siguientes:

Que duplique el número de la carta

Que al resultado le agregue dos unidades

Que este número obtenido lo multiplique por 5

Que reste otro número (clave que en cada caso será diferente).

Que diga en voz alta el resultado.

El resultado será un número compuesto de dos cifras, una de las cuales será el valor de su carta —que nosotros ignorábamos— y el otro número será el de la carta nuestra.

Siempre se opera de igual forma y el número clave se halla restando de 10 el valor de nuestra carta.

Las dos cartas se vuelven sobre la mesa, comprobándose que el número que forman es igual al que momentos antes anunció, como resultado final, el espectador.

Ejemplo: Supongamos que las cartas han sido un 4 y un 8 (no importa el palo), siendo la nuestra el 8.

1.º - Que multiplique el número por 2: $2 \times 4 = 8$.

2.º - Que agregue dos unidades al producto: $8 + 2 = 10$.

3.º - Que multiplique por 5 el resultado: $10 \times 5 = 50$.

4.º - Que reste el número clave ($10 - 8 = 2$), o sea: $50 - 2 = 48$.

El resultado es un número de dos cifras que coincide con el que forman las dos cartas: el 4 y el 8.