

JUEGOS DE MANOS DE BOLSILLO



P. W. CIURO

1

Primer volumen de una serie de cuatro, todos con el mismo título, que engloban un magnífico tratado sobre la magia y el ilusionismo. Una de las mejores para quienes quieran iniciarse en el Arte de la Magia. Su increíble claridad en las explicaciones para la realización de los juegos y la acertada selección de de los mismos hacen de él una obra fundamental para los amantes a éste arte.

*Los Ilusionistas llevan el diablo en las manos
y Dios en el Corazón.*

(Del sermón de San Juan Bosco,
predicado en su festividad de 1956,
por el M.I. don Lucas García Borreguero,
canónigo de la Catedral de Segovia)

PROLOGO

Pocas personas se hallarían que no practiquen alguna especial actividad de afición o capricho, fuera de las habituales ocupaciones de su profesión u oficio. Hay quienes se apasionan por la filatelia; a otros les seduce la caza, la pesca, la mecánica, etc. Las actividades practicadas como distracción son verdaderamente innumerables. Los norteamericanos las llaman «hobby». De todas ellas la Magia —en el sentido moderno de la palabra— es la más fascinadora y atrayente.

De una manera instintiva cada uno práctica el «hobby» que más se acomoda a su temperamento y aptitudes. Un individuo, por ejemplo, dotado de paciencia y amante de la quietud, se aficionará a coleccionar sellos de correos, si las circunstancias le brindan la oportunidad; el que se deja llevar en alas de su imaginación, leerá apasionadamente novelas policíacas... Para los que se sienten inclinados al compañerismo y conversación con los amigos, el «hobby» del arte mágico será el que más les encantará y les hará vivir horas de ensueño.

Pero la Magia es mucho más que un agradable entretenimiento personal. Desarrolla en el que la practica, la costumbre y la habilidad, de hablar en público; le crea una aureola de prestigio en el ambiente en que se mueve, y, algunas veces, le proporciona ventajas financieras no despreciables. En otros países muchos individuos de profesiones diversas como médicos, abogados, ingenieros, profesores, militares..., practican sus aptitudes mágicas como semipro-

fesionales, en sus horas libres, obteniendo con ello beneficios de reputación de estima y de dinero. Es muy probable que en un día no lejano veamos también lo mismo en nuestra patria.

Este librito —cuyo título indica suficientemente el carácter de su contenido— puede ser provechoso, indistintamente, tanto a los que practican ya la Magia como un «hobby», como a los que la desconocen en absoluto. Los primeros encontrarán en él —quiero esperarlo— nuevos o rejuvenecidos medios para seguir distraiendo a sus admiradores. Los segundos aprenderán con su lectura truquitos y entretenimientos que tal vez, enciendan la chispa de su afición y marquen el comienzo de una brillante carrera mágica. Muchos artistas que hoy son grandes estrellas en el cielo del ilusionismo, confiesan que su punto de partida fue la lectura de un librito sin pretensiones que el hado de la casualidad puso en sus manos.

Si algún día un futuro gran artista puede decir otro tanto de este mi librito, me daré por bien recompensada de los momentos de desvelo que he consumido en componerlo; y si aquella futura estrella eres tú, lector, recibe ya desde ahora mi enhorabuena.

El autor.

NOTAS PRELIMINARES

Mi propósito

Me ha movido a publicar esta obra el intento de recopilar en unos cuantos volúmenes, de idénticas características, el mayor número posible de juegos de micromagia, que sirvan de «memorándum» a los confirmados que ya los conocen, y de materia para su afición a los noveles que los ignoran. En mis libros publicados anteriormente hay descritos una multitud de juegos que encuadrarían en estos volúmenes; pero no los incluiré a fin de no repetirme.

Que entiendo aquí por micromagia

Generalmente se denominan «juegos de micromagia» solamente los ejecutados con aparatitos o accesorios diminutos, casi siempre trucados. Los norteamericanos, sobre todo, han puesto a la moda esta clase de ilusionismo con aparatos... de bolsillo. Incluso se han realizado con material miniatura grandes ilusiones clásicas, como la «Mahomeda».

En esta obra doy un significado más amplio a la palabra «micromagia», incluyendo en su denominación todos los juegos del arte mágico, con pequeños accesorios o sin ellos, que pueden presentarse en reuniones de intimidad, y que, aun siendo interesantes, no son apios, en su mayoría, para públicos numerosos.

División de la obra

Por mera conveniencia de orden, dividiré cada volumen en series.

En cada tomo pondré dos series que tratarán, respectivamente, de cartomagia y de mentalismo, dada la abundancia de material en estas materias y su importancia. Las demás series, en cada volumen, tratarán de diversos sujetos según me dicten las circunstancias y me permitan los elementos resamblados.

Carácter de los juegos

En conformidad con el título que di a la obra y lo que dije anteriormente, todos los juegos descritos serán de micromagia, o sea, presentables en pequeño comité. Algunos —tal vez muchos— tendrán un carácter de pasatiempo o entretenimiento. Por el contrario, otros —seguramente pocos—, sin perder su carácter micromágico, podrán, además, ser ejecutados en sesiones de salón y hasta cié teatro. Si lees, pues, en la obra juegos con presentación teatral, no lo interpretes como una contradicción con el título, sino como una doble ventaja del juego.

Qué clase de habilidad requieren

Los efectos de micromagia, en principio, no sólo admiten la habilidad técnica, basada en el escamoteo y secreta manipulación, sino que los ejecutados con estos clásicos principios son los mejores, los más maravillosos y los más capaces de ilusionar al público de cerca. Sin embargo, a fin de no desanimar a los lectores noveles, los juegos de este primer tomo no se basan en aquella habilidad, que requiere estudio y constante práctica. En los tomos que seguirán describiré efectos, basados en la clásica habilidad de la manipulación.

Recuerda que para todo juego de ilusionismo, sea o no de habilidad clásica, es indispensable la habilidad de ingenio, y, sobre todo, saber provocar en el auditorio la «*misdi-*

rection», que es el arte de forzar psicológicamente la atención del público hacia un sitio o acción determinada, alejándola de donde el mago ejecuta la causa secreta de una maravilla.

Una observación

Para comprender los juegos que describo no basta solamente el examen de los dibujos que ilustran la mayoría de ellos, sino que es preciso leer íntegro el texto; ya que, como es lógico, he ilustrado con grabados sólo aquello que creí que lo necesitaba para una mejor comprensión, que a menudo son simples detalles o partes secundarias del juego. Por lo demás, lo que acabo de decir es válido para todos mis libros de Magia.

Otra observación

Cuando en los juegos se hace uso de objetos corrientes, tales como un pañuelo, un vaso, una caja de cerillas, etc., es contraproducente el decir y aún más el insistir, en que no están trucados, pues ello hace nacer en la mente del público la idea de que pueden trucarse. Cuando el artista emplea, pues, un objeto vulgar, debe sólo mostrarlo incidentalmente, y el público no tiene razón ninguna para suponerlo trucado. De esta manera, cuando el operador use un objeto de apariencia corriente, pero trucado, será normal que se sirva de él sin la menor referencia a si está o no trucado.

El eterno consejo

En general, los medios secretos que emplea el mago moderno para mixtificar son muy sencillos. Esta misma sencillez es la razón primera que aconseja el no revelarlos a los que hemos ilusionado con ellos. Derrumbaríamos el castillo encantado que hemos levantado, y nuestros oídos tendrían que soportar esta frase de desencanto: ¿Es sólo esto?

Este consejo es dado por todos los teorizantes de Magia y lo he dado yo también en otras partes, pero por su importancia nunca se repetirá demasiado.

SERIE I

JUEGOS DE CARTOMAGIA

Sin el empleo de los clásicos principios de destreza cartomágica

Para pasar el rato

Puedes proporcionar irnos momentos de distracción a tus amigos proponiéndoles ejecutar el efecto que vas a mostrarles, presentándolo tú primero.

Tienes un paquete de diez cartas, cuyos números van del 1 al 10, y que has preordenado secretamente de una «especial manera» que explicaré luego. Teniendo el paquete figuras abajo, coge la primera carta de encima, échala sobre la mesa volviéndola de cara y contando «uno», y, en efecto, se ve que es el as. Pasa la siguiente debajo del paquete y retira la que sigue echándola también de cara sobre la mesa, diciendo «dos» y, efectivamente, es el dos. Pasa la siguiente debajo y retira otra diciendo «tres»... Y así hasta haber retirado y vuelto de cara las diez cartas. En resumen: al volver de cara una carta, su número debe coincidir siempre con el número contado; y después de cada carta vuelta, debe pasarse debajo la siguiente, sin mostrarla.

Tus amigos comprenden fácilmente que el éxito depende del orden de las cartas en el paquete. Tú estás conforme en ello... y les invitas a que lo intenten. Les parecerá fácil; pero por más combinaciones que ensayen en el orden de las cartas, probablemente no conseguirán el efecto. Al llegar al cinco o al seis, les fallará.

Explicación:

Las cartas deben estar en este orden: 1, 6, 2, 10, 3, 7, 4, 9, 5, 8. Pero sería difícil recordar dicho orden con la memo-

ria pura. Con lo que voy a decir y mirando los grabados lo conseguirás inmediatamente y sin esfuerzo alguno.

Pon en abanico el 6, 7 y 8; de izquierda a derecha (fig. 1 - I).

Intercala luego, de derecha a izquierda, el 9 v 10 (fig. 1 - II).

Finalmente distribuye las cinco primeras cartas 1, 2, 3, 4, 5 (fig. 1 - III).

Junta las cartas en un paquete, que queda dispuesto para el efecto dicho.

El mago puede imponer su voluntad

Busca en la baraja los cuatro ochos y ponlos en un montón sobre la mesa, figuras abajo. Al lado de ellos coloca otro montón, formado de ocho cartas indiferentes. No tiene importancia que los contertulios vean que buscas en la baraja; pero deben ignorar la formación especial de los dos montones. Con ellos vas a demostrar que tienes el mágico poder de imponer mentalmente tu voluntad.

Un amigo que quiera cooperar viene a tu lado. Mírale fijamente en los ojos como intentando transmitirle tu fluido volitivo (?). Ruégale, después, que elija el montón que le plazca de los dos; pero adviertes al auditorio que, con tu facultad de forzar las voluntades ajenas, le obligarás a elegir el montón que tú quieras... y a fin de poderlo comprobar, vas a escribirlo secretamente en un papel antes de que tu «víctima» se decida en su elección. Lo escribes... Luego el cooperador elige un montón con entera libertad... Lees el pape y, en efecto, tu predicción concuerda con el montón elegido.

Explicación:

Debes escribir en el papel la frase siguiente:

«Quiero que elija el montón de ochos».

Esta frase resulta ambigua por la formación especial de los montones, y te dará razón de tu previsión, cualquiera que sea el montón elegido. Veamos la manera de proceder:

Fíjate, ante todo, en el trazo terminal de la frase escrita (señalado con una flecha). Lo mismo puede ser una «ese», que un sencillo rasgo caligráfico. Gracias a esta sutileza la ambigüedad de la frase será perfecta. En efecto; si se elige el montón de los cuatro ochos, los vuelves de cara, recalcando esta particularidad; muestra que en el otro montón hay cartas indiferentes sin referencia alguna a su número; y lee luego el papel como si el trazo final fuese una «ese», diciendo: «Quiero que elija el montón de ochos».

Si se elige el montón de ocho cartas, extiende un poco el otro, haciendo notar que consta de cuatro cartas y, sin mostrar sus caras, devuélvelas indiferentemente a la baraja. Haces contar las del montón elegido e insistes en su número de ocho... Lee luego el papel prescindiendo del trazo final: «Quiero que elija el montón de ocho».

Después de leer tú el papel, lo dejas ver a uno o más amigos, que lo confirman.

La carta revelada en los ojos

Efecto y Marcha del juego:

Un espectador mezcla la baraja, la devuelve al artista, que la lleva a su espalda, volviéndose al propio tiempo él mismo de espaldas al público (fig. 2). En esta posición invita al que mezcló la baraja a levantar un paquete de cartas y mirar la que la casualidad dejó delante del paquete levantado (carta de corte). Luego debe devolver el paquete encima de la baraja, que continúa en manos del operador vuelto de espaldas, el cual iguala las carias, corta a ciegas algunas veces y se vuelve de cara, llevando también delante los brazos con la baraja.

En estas condiciones el mago no puede saber la carta que miró el espectador; no obstante, fijando la mirada en la vista de dicho espectador, pretende verla imagen de la carta, que perdura —dice— en sus ojos... Busca luego en la baraja, retira una carta, simula cotejarla con la que ve en los ojos... y dice, mostrándola: «Ésta es la carta que veo reflejada en su vista». Y es, en efecto, la que el espectador miró antes.