

JUEGOS DE MANOS DE BOLSILLO



— P. W. CIURÓ —

2

Segundo 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 los mismos hacen de él una obra fundamental para los amantes de este arte.

Con las debidas licencias.

*La sonrisa, el amor, la bondad,
serán siempre la mejor realidad...
de toda la vida.*

(Frase del mago argentino «PIUMAN»
en su mensaje navideño de 1970)

La magia como apostolado

(De la primera edición).

Las líneas de comienzo que escribí en el tomo I de esta obra debían servir de prólogo para los tomos siguientes. Ésta fue mi intención y ella sigue en pie. Por lo tanto, el prólogo de este tomo II estando ya escrito, habría podido sencillamente entrar en materia describiendo trucos. Pero la costumbre de escribir algo —aunque pocos lo lean— antes de la exposición del objeto de un libro, me brinda la ocasión de charlar de magia... y la aprovecho.

Entre los muchos temas que podría tratar elijo el del apostolado de la magia, excusándome de antemano si repito conceptos que expliqué ya en otras partes.

Tomaré la palabra «apostolado» en sentido amplio, como sinónimo de «hacer bien». Hacer bien es a su vez sinónimo de practicar la caridad; pero una antigua sentencia, llena de profunda verdad, nos dice que «la caridad bien ordenada comienza por uno mismo».

De aquí que el apostolado de la magia puede considerarse bajo dos aspectos: uno referente al provecho moral que de ella consigue el que la practica; y otro referente al bien que con sus encantos puede hacerse al prójimo.

Que la magia es provechosa para el propio aficionado es indiscutible. A este respecto diré brevemente algunas de sus ventajas morales; las más patentes. Querer enumerarlas todas y comentarlas requeriría un volumen.

1.º El ajetreo de la sociedad en que vivimos pone a los individuos en tensión constante de su espíritu. Pero el arco no puede estar siempre tirante sin riesgo de deformarse. El hombre moderno, pues, necesita algo que le permita aflojar de cuando en cuando la tirantez del arco de sus ocupaciones y preocupaciones. El bello arte de la ilusión con sus recursos y fascinantes atractivos puede remontarle algunas horas por encima de la dura realidad, y mecerle en un mundo de ensueños.

2.º Es un hecho, que he comprobado toda mi vida, que los ilusionistas son hombres buenos, de gran corazón, de trato sencillo, casi infantil; y ellos que «engañan» constantemente en la práctica de su arte, paradójicamente son incapaces de engañar a nadie. Si hay excepciones, ellas confirman el hecho. Y cabe preguntar: Su afición ¿es la causa de aquélla su bonhomía, o es que, precisamente porque son buenos, se han enamorado de otra cosa buena, de la magia? He aquí una disquisición que no intento ventilar aquí. Sólo digo que, tanto en uno como en otro caso, el hecho prueba que la magia es patrimonio de los hombres buenos.

3.º Al hombre culto se le presentan multitud de compromisos que le obligan a hablar en público: un banquete, una reunión, un congreso... y necesita la costumbre de hacerlo. El ejercicio de la magia entrena y crea aquella costumbre hasta sin advertirlo ni pretenderlo.

4.º Infeliz el que necesita de los otros hasta para las más pequeñas cosas de la vida corriente; nunca estará bien servido. La afición al arte de ilusionar desarrolla la habilidad de ingenio y la destreza manual por la necesidad de preparar en detalle y poner en su punto las causas que han de producir los efectos que maravillarán al público.

5.º El ilusionista, con su reputación de hombre hábil, crea en torno suyo un ambiente de simpatía que forzosamente debe proporcionarle ventajosas relaciones y abrirle muchas puertas.

6.º Los magos modernos forman una gran familia mundial y, sin conocerse en la mayoría de los casos, su común afición les hace amigos de antemano. Un ilusionista puede viajar por las cinco partes del mundo, seguro de que en cualquier nación hallará colegas de afición, que desde el primer contacto le brindarán con simpatía su amistad para ayudarle en un país que no es el suyo.

Pero la faceta más interesante del ilusionismo como apostolado es, indudablemente, el bien que con sus bellas lindezas puede hacerse a los demás. El tema es largo; pero lo trataré someramente enumerando sólo los principales puntos.

1.º El apostolado de la magia que más salta a la vista, el más sentimental, es el de advertir a los que sufren en los hospitales y asilos. No me extenderé sobre ello por estar ya repetidamente tratado en otras partes. Personalmente he presentado bastantes veces juegos mágicos ante la población reclusa, tanto de hombres como de mujeres, y creo que el cielo me ha recompensado ya en este mundo con la satisfacción que siempre he sentido al hallarme ante un público tan entusiasta y agradecido.

2.º Los hacedores de magia, que no aspiran a ser profesionales —que constituyen la mayoría— presentan comúnmente sus ilusiones, sus inventos, sus maravillas, en la intimidad de sus hogares creando un ambiente de alegría entre los suyos, fomentando con ello el espíritu de familia, lo cual es altamente social y cristiano.

3.º El pedagogo necesita ascendiente y prestigio ante sus educandos para que su labor formativa sea fructífera. El saber practicar la prestidigitación con arte e inteligencia le proporcionará aquel prestigio y, sobre todo, simpatía que facilitará la mutua compenetración que requiere una perfecta educación. Otro tanto puede decirse del catequista y sus catequizados.

4.º Muy a menudo, reuniones laudables en sí mismas y por su fin, degeneran en nocivas por las conversaciones fal-

tas de caridad o de decoro, o por las diversiones poco recomendables. El mago apóstol puede prevenir, al menos en parte, aquellos inconvenientes morales, evitando con su arte en aquellas reuniones el aburrimento de los de edad madura, y ocupando la fogosa imaginación de la grey juvenil.

5.º Los misioneros entre gentes incultas y supersticiosas tienen en el arte de simular prodigios un medio valioso; primero, para atraerse a los futuros conversos, y luego para instruirles y librarles de sus falsas creencias en magias que no existen.

6.º Pero la superstición no es exclusiva de gentes sin civilizar. En nuestro mundo de refinada cultura y en pleno siglo XX vemos personas que atribuyen a los espíritus o al diablo todo efecto extraordinario que no pueden explicarse. El mago moderno debe ser el apóstol encargado de barrer estas simplicistas creencias, que desdican del hombre ilustrado y están en pugna con nuestra fe.

7.º El espiritismo tiene en otros países un considerable incremento. El asunto merecería capítulo aparte. El gran luchador contra aquella supersticiosa plaga fue el Padre Heredia, jesuita mexicano, el cual, reproduciendo magistralmente ante las multitudes los más célebres fenómenos del espiritismo, demostró sus fraudes. Pero sobre todo en su bien documentada obra «Los Fraudes Espiritistas y los Fenómenos Metapsíquicos» ha derramado abundante luz sobre la oscura cuestión de los fenómenos metapsíquicos que, aunque poco conocidos y menos estudiados, existen, y ellos son indudablemente la causa de que muchas personas crean de buena fe en la realidad del espiritismo, habiendo sido testigos de algún fenómeno metapsíquico, atribuyéndolo «*a priori*» a seres desencarnados (difuntos). Si la teoría espiritista se basara sólo en fraudes no tendría tantos adeptos convencidos. Los fenómenos metapsíquicos le dan, a veces, apariencia de un hecho real, y las almas simples lo admiten sin discusión.

El apostolado para combatir seriamente el espiritismo no es incumbencia de cualquier ilusionista. Es preciso estar al corriente de su historia, de sus teorías y sobre todo de su ligazón con los fenómenos metapsíquicos. A quien interese la cuestión le recomiendo que lea y estudie la citada obra del Padre Heredia, que le orientará y documentará.

Y termino. Es evidente que para hacer apostolado con la magia hay que aprender magia. No dudo, lector, que tienes ya un buen acopio de ella en tu bagaje; y espero que en este librito aprendas un poco más. Es su único objeto.

EL AUTOR

SERIE I

JUEGOS CON CARTAS

Ninguna rama del Ilusionismo ha progresado como la Cartomagia, tanto en su literatura como en el número y calidad de los aficionados a ella. El mundo maravilloso de las cartas verdaderamente no tiene límites; en él todos los magos pueden hallar materia para su afición, desde el más humilde principiante al más experto cartómago.

Los juegos con cartas descritos aquí son sólo como flores cogidas un poco al azar en ese inmenso vergel que es la moderna cartomagia.

La mayoría de los juegos cartomágicos requieren el conocimiento y práctica de ciertos principios clásicos, tales como falsas mezclas, forzaje de cartas, control de las mismas, etc. En los descritos en esta obra —en cualquiera de sus tomos— supondré dichos principios conocidos del lector. Si éste los ignorara, debe iniciarse en ellos y practicarlos antes de estudiar juegos con cartas.

Además, deseo advertir aquí lo siguiente: Cuando comencé a escribir sobre Ilusionismo aconsejé el servirse de la baraja española con preferencia a la francesa para los efectos cartomágicos. Mi consejo se fundaba sobre todo en el hecho de que nuestro público, no estando familiarizado con la baraja francesa, no puede captar fácilmente muchos de los efectos realizados con aquella baraja. Pero es también un hecho que hoy el público español va familiarizándose con las cartas francesas, y que los ilusionistas, casi sin excepción, las utilizan.

El empleo de una u otra baraja tiene en sí mismo poca importancia. Lo esencial es que los aparentes prodigios realizados con las cartas produzcan el máximo de interés y admiración en los espectadores. En los juegos descritos en esta serie las empleo indistintamente, sin dejar de creer que no hay razón para abandonar nuestra baraja, que tiene para la Magia las mismas o más ventajas que la francesa. Sólo en ciertos efectos, basados en los dos colores negro y rojo de la baraja extranjera, habrá ventaja en utilizarla.

EL PULSO REVELADOR

Lo que valoriza un juego no es casi nunca su técnica secreta, sino la manera con que el artista sabe desarrollarlo para producir en el ánimo del público la admiración e intriga, propias de todo efecto mágico.

El juego con que inicio esta serie es un ejemplo de un brillante efecto que puede producirse con una técnica rudimentaria.

COMIENZO:

Con la baraja en las manos puedes empezar diciendo: «Es una verdad científica que los actos de nuestro espíritu repercuten en nuestra parte fisiológica. Así, por ejemplo, todo el mundo sabe que las emociones alteran el pulso; pero lo que no es tan evidente y muchos ignoran es que hasta los simples pensamientos tienen eco en el ritmo de nuestras pulsaciones. Estas alteraciones del pulso, son, casi siempre, imperceptibles y sólo pueden captarse con una sensibilidad especial, que no tienen el común de los mortales, sólo los magos... Pero seguramente un ejemplo práctico será más interesante y convincente».

DESARROLLO:

Llama a un voluntario que quiera cooperar al experimento. Entrégale la baraja para que la mezcle a su gusto... Te la devuelve y, teniéndola en «posición de dar^[1]» y sin mezcla ni manipulación ninguna, retira cartas de encima, una a una, echándola en montón sobre la mesa y rogando

al cooperador que te pare diciendo «stop^[2]» cuando le plazca. En cuanto te pare, le mandas mirar secretamente la última carta echada y devolverla luego encima del montón; tú depositas inmediatamente encima de dicho montón el resto de las cartas, y cuadras el mazo. Recoge, finalmente, las cartas y mézclalas a fin de dejar la carta del juego completamente incontrolable.

«Esto —explicas al público— ha tenido por objeto fijar un pensamiento en la mente de mi cooperador; el pensamiento de una carta casual, que sólo él conoce; y este pensamiento será la base del experimento que voy a intentar sobre la repercusión de los actos del alma en las funciones fisiológicas, y más concretamente la repercusión inconsciente de la mente en las pulsaciones».

Ahora extiende todas las cartas sobre la mesa, del modo siguiente: Teniendo, como antes, la baraja en «posición de dar», retira una a una cinco cartas de encima y colócalas sobre la mesa en fila horizontal, *figuras visibles*. Sigue retirando cartas depositándolas ordenadamente sobre las cinco primeras, pero de modo que las de debajo no queden completamente ocultas por las de encima. Prosigue del mismo modo hasta haber extendido todas las cartas en cinco columnas (Fig. 1). Ejecuta esta operación con rapidez a fin de no hacer pesado al juego.

Vas a comenzar la prueba. El benévolo cooperador debe saber la columna en que casualmente se halla su carta (a este fin se dejan todas algo visibles), pero recomiéndale que se abstenga de todo signo exterior que pudiera revelar su carta o la columna en que se halla. Sólo su pensamiento la revelará.

Coge delicadamente con tu mano derecha el pulso del interesado, informándole que vas a señalar con el índice de la izquierda (o con la estilográfica) una columna cualquiera, y si su carta se halla en esta columna él debe pensar —sólo

pensar— «sí, está»; y si no se halla, deberá pensar «no está».

Sin abandonar el pulso del espectador toca, pues, con el índice izquierdo una columna... No mires al interesado; permanece con dos ojos cerrados o mirando al infinito en actitud de profunda concentración, pretendiendo conocer por el pulso si el sujeto piensa «sí» o piensa «no». Después de breves instantes, dices: «Su carta no está en esta columna».

Repite la pantomima con otras columnas... en una titubeas y afirmas que allí sientes indicios de un «sí» mental; pero a fin de asegurar el éxito sigues experimentando con las columnas que faltan, y, dándote éstas un resultado negativo, vuelves a señalar la que parecía dudosa, y concluyes decididamente: «En esta columna está la carta; su pulso me lo revela». Das ahora una mirada interrogativa al interesado que, con su actitud y expresión indicará a ti y a los demás que es exacto.

Recoge las cartas de la columna en cuestión (dejando aparte las demás), forma luego con ellas sólo dos columnas, y con la misma «comedia» de antes averigua en cuál de las dos se halla la carta del juego. Retira la otra columna, y extiende las cartas finales en cualquier orden sobre la mesa. Entre ellas está la que se busca y, siempre con la fabulación dicha, hallas triunfalmente la carta del cooperador.

EXPLICACIÓN:

El secreto es casi infantil. Suponiendo que recuerdas el «desarrollo» del juego, todo quedará explicado con tres... «cuandos»:

1.º. *Cuando al espectador te devuelve la baraja que ha mezclado, tú miras secretamente la carta de debajo. Es la «clave».*

2.º. *Cuando él ha dicho «stop» y mirado la carta, y tú has puesto encima de ella el resto de las cartas, habrás jun-*

tando automáticamente la «clave» con su carta. Ejecuta una mezcla que no las separe^[3].

3.º. Cuando extiendes las cartas vigila solamente el momento de salir la «clave». La siguiente es la carta del juego.

Conociendo la carta, todo lo demás es pura fantasía de presentación.

NOTA:

En el comienzo pueden hacerse con las cartas más de cinco columnas sobre la mesa, lo cual tal vez sea preferible.

TACTO SUPRASENSIBLE

En principio resulta siempre más limpio el ejecutar los efectos cartomágicos con una baraja prestada; pero para ciertos juegos esta circunstancia es indispensable, ya que, de otro modo, se creará inevitablemente que el operador tiene marcadas sus cartas. A esta clase de juegos pertenece el que voy a explicar.

EFECTO:

De una baraja francesa, que no sea de tu uso, ruega que te entreguen cuatro cartas rojas, las que quieran; luego, cuatro negras, igualmente a su elección. El resto del mazo se deja aparte.

Mezcla concienzudamente las ocho cartas y entrégalas también a un espectador para que haga lo mismo.

Recogido al paquete, figuras abajo, llévalo a tu espalda y anuncia que con sólo tu tacto suprasensible distinguirás los colores de las cartas. Vas a intentarlo... «Paso —dices— la yema del meñique, que es el más sensible, por la cara de la carta de debajo, y siento... color rojo (*supongamos*)»; y, en efecto, exhibes con tu mano derecha una carta roja, que dejas visible sobre la mesa. De igual manera vas anunciando colores y exhibiendo las cartas correspondientes, sin error ninguno.

SECRETO:

Se basa en el principio del «ángulo doblado». Al entregarte las cuatro cartas rojas y mientras buscan las cuatro ne-