

JUEGOS DE MANOS DE BOLSILLO



P. Wenceslao CIURÓ 3

Tercer 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 a éste arte.

A mis consorcios de la ASOCIACIÓN
MÁGICA ARAGONESA, organizadores del IV
Congreso Nacional del Ilusionismo español, que
va a celebrarse próximamente en Zaragoza.

DOS PALABRAS DE COMIENZO

Prosiguiendo el plan que me tracé al concebir esta obra en pequeños volúmenes hoy presento el tomo III.

En realidad, como comprobará el lector, los diferentes tomos no guardan relación alguna entre sí. Cada uno es, simplemente, una colección de trucos de micromagia. Esta independencia en los volúmenes me ha dado gran libertad en el contenido de los mismos.

Al amparo de dicha libertad, puse en el tomo II, en la serie sobre dados, los elementos de la manipulación de dados; en este tomo III explico la elemental manipulación de cigarrillos; y en el tomo IV describiré la manipulación de monedas. Sobre este particular quiero repetir aquí —lo he dicho ya en otras partes— que los juegos de micromagia basados en la habilidad manual o digital son los mejores por las razones siguientes: no requieren accesorios especiales; pueden improvisarse; son artísticos; difícilmente se descubre su secreto; y no pueden fallar si no falla la habilidad misma, que no debe fallar nunca.

Pero no todos los adeptos poseen una habilidad manual en proporción con su afición; y habiéndome propuesto hacer asequibles a todos los aficionados los efectos de estos volúmenes, la mayoría de los juegos que describo en ellos no requieren especial aptitud de manipulación, aunque pueden ser tan efectistas como los basados en la agilidad manual, con la condición de saberlos presentar con habilidad de ingenio, que consiste en discernir la manera y los detalles con que debe desarrollarse la «rutina» para conse-

guir la perfecta mixtificación de los que queremos admirar e intrigar para su solaz y distracción.

Si eres veterano, lector, seguramente hallarás poco nuevo en las páginas siguientes, y te ruego que leas entre líneas lo que tampoco es nuevo: mi deseo sincero de ayudar a los que saben menos que tú.

Si eres un novel el que tienes este librito en las manos, aplícate con ahínco al estudio y práctica de los efectos que leerás; pero luego no te contentes con ellos, pues más amplios horizontes tiene esta bella y noble afición que es el Ilusionismo; y ten en cuenta que las grandes figuras del mundo mágico han sido todos noveles.

El Autor.

OBSERVACIÓN:

En el curso de esta obrita empleo los términos de origen extranjero: «climax», «misdirection», «doble lift», «pick-pocket» y, tal vez, algún otro. He supuesto que el lector conocía su significado. Si así no fuere, puede consultar Léxico del arte mágico en «TRUCOS DE MAGIA».

SERIE I

«GAGS». CARTOMAGICOS

El título que acabas de leer indica ya claramente la índole de los juegos de esta serie, suponiendo que sabes lo que es un «gag» en la Magia.

La mayoría de los «gags» con cartas exigen el forzar una o más cartas. Quiero recordar a los que comienzan que esto no constituye una dificultad, ya que nuestro arte dispone de medios, casi mecánicos, para forzar cartas.

Los «gags», en general, requieren para su éxito un ambiente de regocijo entre los espectadores. Los «gags» cartomágicos no son una excepción, y el cartómago debe discernir la oportunidad para presentarlos.

FORMIDABLE TELEPATÍA DE UN ESPECTADOR

PRESENTACIÓN

De entre los jóvenes de la reunión dirígete para el «gag» a uno que sea bonachón y simpático. Pregúntale si ha probado alguna vez de transmitir sus pensamientos a otra persona... Invítale a venir cerca de ti a fin de probarlo, pues siempre será interesante para él —le dices conocer su aptitud para la telepatía.

A fin de fijar el pensamiento que deberá tratar de transmitir le ruegas retirar una carta de la baraja y mirarla fijamente algunos instantes... El nombre de la carta será el objeto de su transmisión telepática.

Entrégale luego todas las cartas para que devuelva la suya entre las demás. Se deja aparte la baraja.

Vais a intentar el fenómeno... Para ayudarle a concentrarse y aislarse del medio exterior vas a vendarle los ojos... Lo haces con un pañuelo, dejando al sujeto de cara al público.

Insiste en que la «víctima» concentre su pensamiento en la carta que eligió y que tenga la voluntad de transmitirla... y dices al público: «Cuando yo diga “ya”, las personas que hayan captado las ondas telepáticas y sepan la carta transmitida, que tengan la bondad de nombrarla en voz alta».

Después de algunos instantes de natural expectación, dices «ya», y un coro de voces sale del público nombrando una carta. Supongamos el 3 de copas.

Quitás la venda al admirado cooperador —el único admirado— y le preguntas si realmente era el 3 de copas la carta que quería transmitir. Siendo su respuesta afirmativa, le despides con un apretón de manos y la enhorabuena por ser un telépata tan formidable.

PREPARACIÓN PREVIA

La carta, como ya supones, debe forzarse.

a) Necesitas un duplicado de la carta forzada. Hemos supuesto el 3 de copas. En el dorso de esta carta duplicada aplica dos tiras de «cinta adhesiva» con la cara adherente *al exterior*. Dejo a la habilidad de cada aficionado la manera de sujetar dichas tiras en el dorso de la carta. Diré sólo que resulta práctico y sencillo el doblar hacia atrás medio centímetro las extremidades de cada tira, y aplicarlas luego en la carta. Las tiras quedan pegadas por sus extremos doblados (figuras 1 y 2) y plegado por una diagonal, ponlo sobre la mesa. Cerca del pliegue coloca, paralelamente y cara arriba, la carta preparada, la cual quedará pegada en el pañuelo, gracias a las tiras adhesivas (Fig. 3). Levanta el pañuelo por los ángulos *A* y *B*; haz pasar hacia delante los otros dos ángulos, y abandona de nuevo el pañuelo sobre la mesa, dejándolo dispuesto como ves claramente en la figura 4.

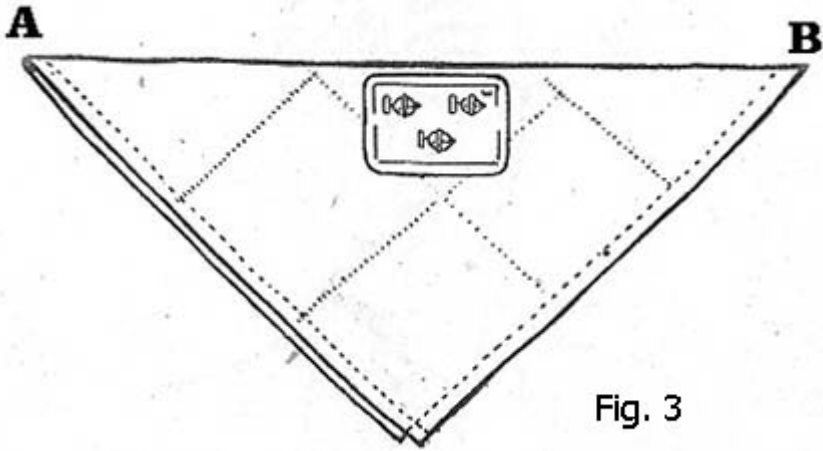


Fig. 3

Ahora pliega sobre la carta los dos ángulos delanteros, y luego los otros dos (A y B), y resultará un paquetito (Figura 5), que depositas en cualquiera de tus bolsillos para cogerlo como el pañuelo corriente de tu uso en el momento oportuno del desarrollo del «gag».

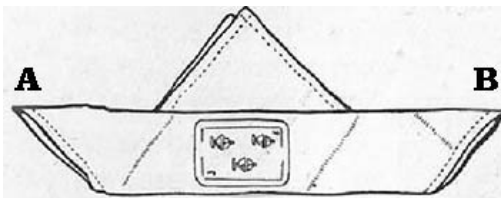


Fig. 4

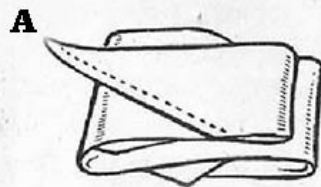


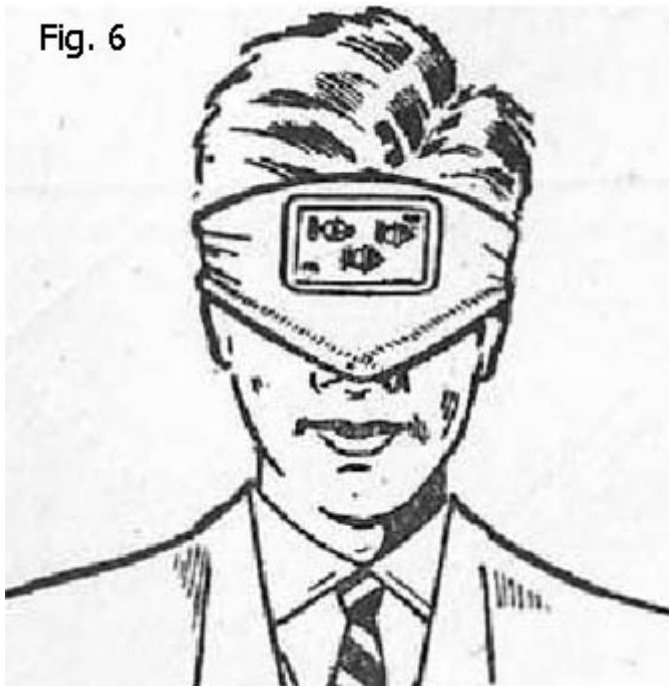
Fig. 5

EJECUCIÓN

Para vendar los ojos de la «víctima» sacas indiferentemente tu pañuelo (preparado). No tienes más que retirar las puntas que ocultan la carta, y aplicarlo en los ojos del sujeto, con la carta al exterior (Fig. 6), pero ¡atención! no retires los últimos ángulos que ocultan la carta hasta que el pañuelo esté ya tapando la vista del cooperador; pues, naturalmente, éste debe ignorar la superchería.

Al aparecer el 3 de copas a la vista del público, es casi seguro que se producirá un murmullo, o tal vez risas, que la «víctima» atribuirá probablemente a su singular postura.

Fig. 6



Con gestos no vistos por el sujeto debes imponer el posible silencio en los que miran, a fin de asegurar el éxito del «gag». Cuando les mandarás nombrar la carta que han captado telepáticamente, habiendo captado la broma, dirán «el 3 de copas».

Con esto y recordando la «presentación» no creo necesarias más explicaciones.

EL «TEST». DE LA OBSERVACIÓN

Tal vez sea preciso aclarar un poco el sentido de este título. «Test» es una palabra inglesa que se ha introducido y admitido en casi todas las lenguas, no precisamente en el ámbito mágico, sino en el cultural. Es sinónimo de «prueba», «tanteo», «ensayo»,... Los «tests» sirven para establecer de un modo normativo y comparativo el grado de «algo»: cultura, salud, precocidad, peligro, etc. Un ejemplo: Un inspector de Primera Enseñanza quiere saber el nivel intelectual de los alumnos de las diferentes escuelas que inspecciona. A los diez alumnos más aventajados de cada escuela les somete a las mismas preguntas. Según las respuestas establece la graduación comparativa del nivel intelectual de cada escuela. Ha hecho un «test».

Y perdona, lector, esa digresión tan fuera de la magia, y vamos a nuestro «gag». Te supongo en una reunión de amigos; pues el inocente engaño que voy a describirte no es lo bastante espectacular para ser presentado en reuniones de categoría, aunque es de efecto en la intimidad.

Puedes preparar el ambiente diciendo que para ser mago es preciso un gran espíritu de observación, y que los que lo poseen son los más aptos para el arte de obrar maravillas... Pregunta si entre los amigos hay alguno que desea saber sus aptitudes para el ilusionismo. Sin duda que hallarás algún voluntario. Dile que vas a someterle a un pequeño «test» para poder establecer el grado de observación que posee. Declarando que con las cartas se hacen fá-

cilmente esta clase de «tests», sacas del bolsillo la baraja con su estuche.

El «test» —le dices— constará solamente de tres pruebas; la última será la más difícil y decisiva, y permitirá determinar el grado de su instinto de observación.

RUTINA DEL «GAG».

Muestra las cartas por sus caras; y luego por sus dorsos, diciendo: «He aquí una baraja de dorsos rojos (supongamos). Podría hacer el "test" con todas las cartas, pero sería fastidioso y complicado. Utilizaré sólo unas cuantas». Retiras de delante unas diez o doce, *sin contarlas*, y abandonas el resto.

Tienes el paquete en bloque en la mano izquierda mostrando el dorso rojo (Fig. 7), y dices al interesado: «En estas cartas, retiradas de la baraja al azar, debe de haber cartas de los cuatro palos: oros, copas... Voy a mostrarte de cara todas las cartas por algunos instantes, y tú deberás decirme luego cuántos oros y cuántas copas hay en el paquete. ¿Listo?».



Vuelves las cartas figuras arriba y las extiendes ante su vista en la posición que muestra la figura 8, moviéndolas desordenadamente, sin exageración, mezclando y cortando

varias veces como tratando de obligarle a agudizar su observación. Reúne de nuevo las cartas en bloque, da a éste media vuelta dorsos arriba, y pregunta: «¿Cuántos oros y cuántas copas has visto?». No tiene importancia que responda o no correctamente, y tú puedes decir lo que te inspiren las circunstancias.

La segunda prueba es simétrica a esta primera. El sujeto del «test» debe decir cuántas figuras ha visto habiéndole mostrado las cartas del mismo modo.

Para la prueba final (en la que se verá el «gag» dirás: «Esta última prueba es la decisiva. Para ella no te mostraré las cartas ni por sus caras ni por sus dorsos, pues has tenido ya ocasión de observarlas en las dos pruebas anteriores; y debes decirme de *cuántas cartas de dorso rojo* consta el paquete».

Seguramente que tu víctima tratará de acertar el número de cartas, y te dirá, por ejemplo, diez; y tú concluyes: «Ya temía que fallarías en absoluto esta última prueba. Crees que hay diez cartas rojas... pues no hay más que una; las demás son azules». Y diciendo esto, las extiendes horizontalmente por sus dorsos, y, en efecto, aparecen todas de dorso azul, excepto la de encima que es roja, y es la que han visto constantemente tus amigos.

Éste es el «gag», que podrá parecer insignificante; pero sé por experiencia que tanto el interesado como los que presencian el desarrollo quedan muy sorprendidos al aparecer los dorsos azules de las cartas, pues desde el comienzo el artista les ha infiltrado psicológicamente en la mente que en sus manos tenía un paquete de cartas de dorso rojo.

EXPLICACIÓN

Quedará todo comprendido aclarando los puntos siguientes:

A). De antemano coloca unas diez o doce cartas de dorso azul, delante de una baraja de dorsos rojos (también puede hacerse inversamente). Es esencial que conozcas y recuerdes en la baraja roja la carta delantera, sobre la cual has colocado las azules. Aquella carta será como la «clave», y es conveniente que no sea una carta llamativa. Supondremos el 5 de bastos. Las azules añadidas pueden ser cualesquiera, pero conforme a la versación anterior, procura que haya algunos oros, copas y figuras. El conjunto se mete en el estuche y queda listo para empezar.

B) Al decir «he aquí una baraja de dorsos rojos», lo muestras teniendo las cartas figuras hacia el suelo y procurando no dejar ver la «docena de dorsos azules».

C) Al retirar, como al azar, algunas cartas para el «test», tienes la baraja dorsos hacia el suelo. La «clave» te dirá cuando terminan las azules; y las retiras *junto con la «clave»*, de dorso rojo.

D) Ejecutando las pruebas del seudo «test», después de los diversos cortes y mezclas, debes dejar invariablemente la clave, debajo (ver la Fig. 8). Con esto, al volver dorsos arriba el paquete en bloque, el público verá un dorso rojo, sin sospechar que ve siempre el mismo, puesto que las cartas se cortan y mezclan. En esta sutileza se apoya su engaño óptico, que es la causa de su sorpresa final.

Lo demás queda dicho en la «rutina» que debes leer de nuevo.

NOTA

Aunque el «gag» puede presentarse también con cartas francesas, es preferible servirse de las españolas, a fin de evitar confusión al preguntar el número de cartas rojas. Con