Títulos

- 7 Efectos de Cartomagia
- 50 Años de Magia
- 51 magos y un Fakír de Cuenca
- Alexander Herrmann
- Anécdotas Mágicas
- Ases
- Boletines Artes Mágicas NEW!
- El Gran Lafayette
- El manual de los Aros Chinos
- El misterioso cruce de la India
- El profesional de medio tiempo
- El sombrero mágico
- Estrellas de la Magia
- Grandes Magos Históricos
- La Cuerda India
- La Bolsa del Huevo
- La Hechicería antigua y moderna explicada
- La Lluvia de Plata
- La Magia de Annemann Vol. 1
- La Magia de Annemann Vol. 2
- La Magia de Annemann Vol. 3
- Las Pizarras Espiritistas
- Magia a la carta
- Magia Básica con Cuerdas
- Magia que Cualquiera puede hacer
- Magia Selecta
- Manual de supervivencia de un mago
- Misdirection
- Posters
- Rutina de los Ases Atómicos
- Rutina de Navajas de Fred Kaps
- Rutina final de ases

- Rutinas Gavi I
- Sombras Chinescas
- Un Sermón
- Understanding Magic NEW!

Colaboran: * Marko *Gavi * Páginas *Marré* ***Artes Mágicas*** ***Carlos Guzmán *Martín Sánchez ***

7 Efectos de Cartomagia

Gavi

ÍNDICE

* Sandwich Valatino.

*La carta en el estuche.

* Sandwich al número.

* La máquina del tiempo.

* Puro tacto.

* Triple adivinación.

*** Predicción Póker**

Biblioteca

7 EFECTOS DE CARTOMAGIA

Gavi

19 págs., 29,8 x 21 cms.

Art. 17.101 **2000 ptas./ 12.02 e./ 11.51 $**

PREDICCIÓN PÓKER

No exige preparación de ninguna clase. Puede por tanto presentarse sean cuales sean las circunstancias y por supuesto, con cualquier baraja.

1ª SECCIÓN:

- "M" ruega a "E" que mezcle el mazo tanto como desee y que corte finalmente.
- Mientras tanto "M" anuncia y escribe una predicción.
Imaginemos, por ejemplo, que la predicción es: "Póker de Ochos".
- "M" extiende el mazo de cara mostrando el absoluto desorden del mismo. Ocultamente, la intención es localizar una porción estimada de veinte cartas entre las que se encuentres tres ochos.
- Dando por supuesto que esta condición se da, - en caso contrario ver NOTAS -, "M" corta si fuera necesario para llevar esta porción a la parte superior del mazo.
- Con la baraja dorso arriba en la mano izquierda en posición de dar, "M" reparte cuatro manos de póker dando cartas de una en una y boca arriba.

Si se ha realizado bien, entre las cartas repartidas y a la vista podrán verse los tres ochos localizados al hacer la extensión.

2 ªSECCIÓN:

Comentando que podían haber salido otras cartas cualesquiera, "M" extiende entre sus manos el resto de cartas y ocultamente localiza el cuarto ocho cortando entre la tercera y cuarta carta a la izquierda del mismo.

Ahora este ocho debe encontrarse como cuarta carta desde la parte superior del mazo que "M" sostiene cuadrado y dorso arriba en la mano izquierda en posición de dar.

- "M" comienza a recoger las manos una a una, ordenando al mismo tiempo los tres ochos para dárselos en la próxima ronda.

3ª SECCIÓN:

- Imaginemos que las cartas repartidas se han dispuesto de este modo:

X8XXX XXXXX XXX8X 8XXXX

- Como la idea está en retirar las cartas sobrantes y ordenar los ochos, en la primera mano se cogería la primera "X" por la izquierda y a modo de pala sobre esta, las dos "X" siguientes y el ocho, dejándolas todas sobre el mazo para, finalmente recoger la última "X" y, una vez encima del

mazo, pasarla abajo mediante un doble corte.

Ahora el ocho que se encontraba situado en cuarto lugar ha pasado al octavo, quedando en cuarto el que se acaba de recoger.

- Como en la segunda mano no hay ningún ocho, se recoge igual que en la primera mano - a modo de pala - dejándola sobre el mazo con una separación con el meñique que permitirá llevarla debajo mediante un doble corte.

Cada vez que por doble corte - u otro método - sea necesario retirar cartas de encima del mazo, debe aludirse al contenido de la siguiente mano en el momento de realizarlo. Recordar la rutina Hamnilton de J. Tamariz en el libro - revista "MAGIA - POTAGIA", Vol. I.

- En la tercera mano - otra variable - , se haría igual que en la primera y en la segunda pero sólo con dos cartas - una "X" y e1 ocho - , dejándolas sobre el mazo, para continuar con las otras tres, dejarlas también sobre el mazo y pasar una de ellas debajo por doble corte.
- En la cuarta mano, recogerlas todas - siempre a modo de pala - y una vez sobre el mazo, pasar una de ellas debajo por el doble corte de turno.

En este momento, si todo se ha hecho correctamente, los ochos se encontrarán en las posiciones idóneas para la siguiente ronda: cuarto, octavo, doceavo y dieciseisavo.

4ª SECCIÓN:

- "M" mezcla en falso - en las manos, Zarrow o por extirpación, según las condiciones - dos o tres veces.
- A continuación un corte falso acorde con el método de mezcla utilizado.
- Reparte de nuevo cuatro manos de póker.
- Muestra el contenido de las tres primeras manos: NADA - normalmente, claro -.
- Ruega que lean la predicción y muestra su mano: **¡POKER DE OCHOS!**

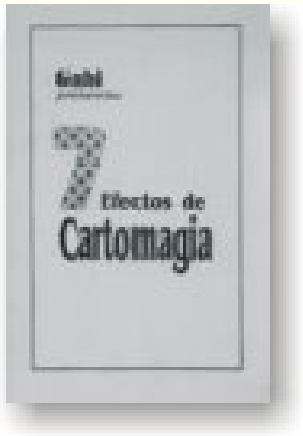
En la mezcla falsa, cabe la posibilidad de dar el póker de ochos a cualquiera de las otras tres manos, formando parte de la predicción realizada al inicio. Personalmente considero más fuerte esta posibilidad. Para ello sólo hay que retirar una, dos o tres cartas para que le llegue el póker al tercero, segundo, o primer jugador respectivamente. O se puede dejar preparado directamente al recoger la última mano de la mesa, pasando a realizar sin cambio alguno la 4 Sección anotada

NOTAS:

A) La localización:
- Resulta necesario practicar varias veces - como todas las cosas - esta versión de póker dadas las variables que pueden darse en la ejecución de la misma.
Una de ellas, bastante probable, sería cuando no se cumple el primer presupuesto. Esto es, que como mínimo tres ochos - o cualquier otro póker previsto - formen parte de una porción estimada

de veinte cartas. En este caso y según particularidades, es relativamente fácil aproximar un tercer ocho a los otros dos mediante mezclas por pelaje.
En algunos casos, es posible encontrar dos de los ochos al inicio de la extensión y un tercero al final de la misma, Con un corte aproximado - que conviene realizar sobre la mesa para que pierda intencionalidad - queda resuelto el problema.

B) La ordenación:
- En la recogida de las cuatro manos, las posiciones variables se encuentran resumidas en los ejemplos que se han utilizado en la 3ª Sección, menos uno, que no reviste mayor problema.
Cuando se da la circunstancia de que dos ochos se encuentran en, una misma mano, como por ejemplo: 8XXX8, X8XX8 ó X88XX entre otras posibilidades, resulta muy sencillo e incluso el proceso de recogida se realiza de una forma un poquito más ágil, pues se ha de tener en cuenta que sólo debe durar lo justo para que los espectadores aprecien que no hay nada de valor en la mayoría de casos.
Volviendo al ejemplo citado, la recogida se aplica igual que en los casos expuestos en las explicaciones, solo que aquí las cartas "X" - que siempre serán tres - deben quedar entre los dos ochos. Por ejemplo, en el primer supuesto - 8XXX8 - esta situación se da por si misma, con lo que sólo hay que recoger las cartas una a una según el principio de pala y dejarlas sobre el mazo.
En el segundo caso, sin embargo, - X8XX8 - se recogería primero un ocho y sobre el mazo, a continuación dos "X", también sobre el mazo y finalmente el segundo ocho y la tercera "X".
Proceso muy similar al que se realizaría en el último caso.
De un modo u otro, conocida la mecánica ejemplificada en el texto y en las notas, se está preparado para cualquier posibilidad.
Para finalizar, advertir que, evidentemente, en cada exhibición en la que se dé la coincidencia de que aparezcan dos ochos en una misma mano, también habrá dos manos sin ningún ocho que deberán retirarse en su totalidad.



7 Efectos de Cartomagia

Gavi

ÍNDICE

* Sandwich Valatino.

*La carta en el estuche.

* Sandwich al número.

* La máquina del tiempo.

* Puro tacto.

* Triple adivinación.

*** Predicción Póker**

Biblioteca

50 Años de Magia

ÍNDICE

Prefacio
Introducción
El Armario Non Plus Ultra (Harry Kellar)
Un Pase y un Forzaje (David Devant)
Congelando agua en la mano (Long Tack Sam)
Potato Jones (Horace Goldin)
El Misterio del Limón (Alexander)
Fake Novedadoso para Producción de Bolas (Charles R. Brush)
El Oráculo (Fu-Manchú)
Pañuelo Volador (Paul Rosini)
El Elástico Imaginario (Nate Leipzig)
La Carta que Escapa (Houdini)
Tirando del Pañuelo (Ross Bertram)
Un Truco Útil de Número (Edward Victor)
Decapitación con Cuerda (Ishida Tenkai)
Caja de Producción de Gwynne (Jack Gwynne)
Rutina de un Cubilete de Berland (Sam Berland)
La desaparición del Cigarrillo
Una Frotada con Alcohol (Howard Savage)
El Truco del Directorio (Jack Trepel)
Las Flores del Cono (Les Levante)
Encuentre la Dama (P.C. Sorcar)
El Peso de la Carne (Al Baker)
Bolas de Papel al Sombrero (Slydini)
Cambio de Barajas (Harlan Tarbell)
Flores en la Punta de los Dedos (Nilbourne Christopher)
El anillo Encantado (Leo Herrman)
El Monedero Magico (William H. McCaffrey)
Enlazada (Bob Haskell)
La Desaparición del Diablo (Joseph Dunninger)
¿Es Esta Su Carta? (Paul LePaul)
El Sueño del Avaro Como Yo lo Hago (T. Nelson Downs)
El Triángulo (John Mulholland)
Disminución de Bolas de Golf (Ballantine)
En la Punta (Arthur Leroy)
Penetración Extraordinaria (Tan Hock Chuan)
Penetración de Seda (S. Leo Horowitz)

(Jarrow)
La Hora es (Herman Yerger)
Una Gran Producción (Blackstone)
Cambio Líquido (Carlton King)
Con un Billete Flah (Dr. J.G.F. Holston)
Deletreo de Luxe (George G. Kaplan)
El Tocador de la Danzarina (T. Page Wright y William Larsen)
Las Flores y el Reloj (Ed Reno)
El Tubo de Muchos Misterios (Dr. E.G. Ervin)
El Truco de la Moneda China (Silent Mora)
¿Su Carta Señor? (Jean Hugard)
M**anipulación de Bolas de Billar** (Herr Jansen -Dante-)
Número Por Favor (Theo Annemann)
Una carga de Sombrero (Birch)
Cigarrillo Cómico (Lu Brent)
El Truco de Las Cartas de Ramo Samee (Dai Vernon)
Las Cenizas de la Servilleta (Joe Rukus)
Laurant Cambia su propio Cheque (Eugene Laurant)
La ilusión de la muñeca de Hanson (Herman Hanson)
Penetración de Luxe (Keith Clark)
El truco de las Doce Cartas (Tommy Martin)
La Vela Fantasma (Carlos H. Colombi y Graciela N. Avendaño)
Un Salero Nuevo (Harold Pearson)
Escape de un Baúl sin Preparación (Louis N. Miller)
El cigarrillo Cortado Y Recompuesto (Charles W. Fricke)
Idea Para la Moneda en el Ovillo (Herb Runge)
Caja de Producción de Harbin (Robert Harbin)
Bingo (Steward Judah y John Braun)
El Panel Secreto (Herman L. Weber)
Janosismo (Eddie Joseph)
Fichas de Póker Saltarinas (Nelson C. Hahne)
La Propina (George DeMott)
Una Idea Para el Truco "La Propina" (Sid Lorraine)
Producción de Pañuelos (Fred Mintz)
Plata y Cobre (Paul N. Rylander)
Cartas Ascendentes Hilliard (William J. Hilliard)
El Cofre del Mago (U.F. Grand)
La Carta en la Raqueta (H.Syril Dusenbury)
Entre Dos Discos (Judson Brown)
Siglo XX Mejorado (Manger)
El Truco de las Cinco Cartas (Tom Osborne)
La Pipa del Diablo (George Andrew)

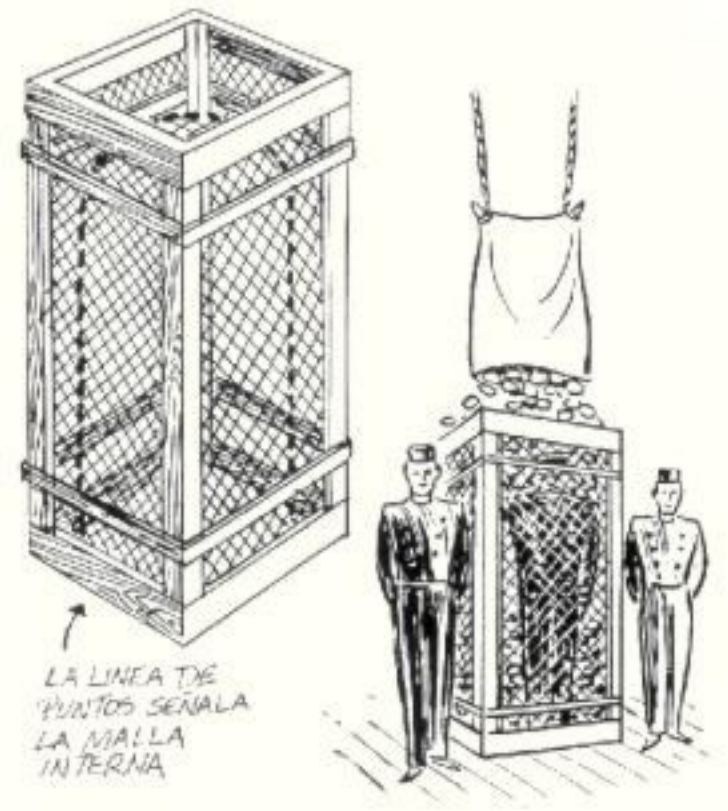
Biblioteca

Potato Jones

Por Horace Goldin

La *mise en scene* de esta ilusión fue creada alrededor de la maravillosa proeza del Capitán Jones de la Marina Mercante Británica al burlar el bloqueo marítimo y llegar con un cargamento de patatas a Santander, España, durante la Guerra Civil Española. Estas patatas salvaron a miles de civiles españoles de morir de hambre. El capitán se convirtió en un héroe popular para los ingleses y fue llamado afectuosamente "Potato Jones". Como todo el mundo había oído hablar del capitán Jones y de su hazaña humanitaria, la ilusión no solo era actual sinó que también tenía interés popular.

El efecto era que el capitán Jones, o más bien uno de mis asistentes uniformado y maquillado convenientemente, desaparecía después de haber sido enterrado en una caja de patatas. La caja era un aparato de madera y malla de alambre. El marco propiamente dicho era de madera; los lados de malla de alambre. Por lo tanto era posible ver a través de la caja. El Capitán Jones entraba en la caja por una puerta trasera la cual entonces se cerraba de manera que parecía como si estuviera dentro de una jaula. Luego se elevaba sobre la caja un gran saco de patatas y se abría el fondo. Las patatas caían alrededor y encima del Capitán Jones en la caja cubriéndolo completamente. La caja entonces se elevaba con cuerdas desde arriba. Se extendía una lona grande bajo la caja y el fondo de esta última se abría cayendo las patatas sobre la tela y dejando la caja tan vacía e inocente como al principio. El Capitán Jones aparecía corriendo por la parte de atrás del público para sorpresa y deleite de éste.



La ilusión se basa en el hecho óptico de que la vista puede distinguir una sola malla a pesar de que en cada lado se usan dos. Esta segunda malla está aproximadamente a 30 cm. dentro de la malla exterior visible.

Unos travesaños de sujeción de madera, por lo menos ese parece ser su propósito, disimulan los bordes de la malla interna. La parte superior del espacio delimitado por la malla interna también está cubierta de malla. Esta cubierta tiene forma de domo de manera que cuando se dejen caer las patatas

del saco, éstas llenen los espacios entre las mallas interna y externa. Desde el frente la caja parece estar llena de patatas; en realidad tan solo están entre las dos mallas.

El Capitán Jones entra en la caja por detrás. La puerta se pone ahí para disimular el hecho de que hay doble malla. Está diseñada de forma que la sección interna y externa pivoten juntas. Cuando las patatas caen dentro de la caja desde arriba, el Capitán Jones dobla las rodillas y se agacha. Cuando las patatas ocultan su figura agachada, a medida que el resto de las patatas siguen cayendo en la caja, el Capitán hace su escape a través de una trampa en el fondo de la caja y de una abertura similar en el escenario debajo de ella. En el instante en que la caja está llena, el saco suspendido se quita de en medio y se sujetan las cuerdas a las cuatro esquinas superiores de la caja mediante ganchos. La caja se eleva inmediatamente en el aire. Cuatro ayudantes, uno en cada esquina, extienden la lona y se tira de un cordel que abre el fondo de la caja suspendida y deja escapar las patatas. El fondo de la caja está embisagrado en el lado opuesto al público y las patatas caen a la vista. La caja está vacía. el capitán aparece en el auditorio.

Las patatas utilizadas en esta ilusión son artificiales. No solo son más livianas que las reales sinó que se pueden usar una y otra vez.

50 Años de Magia

ÍNDICE

Prefacio
Introducción
El Armario Non Plus Ultra (Harry Kellar)
Un Pase y un Forzaje (David Devant)
Congelando agua en la mano (Long Tack Sam)
Potato Jones (Horace Goldin)
El Misterio del Limón (Alexander)
Fake Novedadoso para Producción de Bolas (Charles R. Brush)
El Oráculo (Fu-Manchú)
Pañuelo Volador (Paul Rosini)
El Elástico Imaginario (Nate Leipzig)
La Carta que Escapa (Houdini)
Tirando del Pañuelo (Ross Bertram)
Un Truco Útil de Número (Edward Victor)
Decapitación con Cuerda (Ishida Tenkai)
Caja de Producción de Gwynne (Jack Gwynne)
Rutina de un Cubilete de Berland (Sam Berland)
La desaparición del Cigarrillo
Una Frotada con Alcohol (Howard Savage)
El Truco del Directorio (Jack Trepel)
Las Flores del Cono (Les Levante)
Encuentre la Dama (P.C. Sorcar)
El Peso de la Carne (Al Baker)
Bolas de Papel al Sombrero (Slydini)
Cambio de Barajas (Harlan Tarbell)
Flores en la Punta de los Dedos (Nilbourne Christopher)
El anillo Encantado (Leo Herrman)
El Monedero Magico (William H. McCaffrey)
Enlazada (Bob Haskell)
La Desaparición del Diablo (Joseph Dunninger)
¿Es Esta Su Carta? (Paul LePaul)
El Sueño del Avaro Como Yo lo Hago (T. Nelson Downs)
El Triángulo (John Mulholland)
Disminución de Bolas de Golf (Ballantine)
En la Punta (Arthur Leroy)
Penetración Extraordinaria (Tan Hock Chuan)
Penetración de Seda (S. Leo Horowitz)

(Jarrow)
La Hora es (Herman Yerger)
Una Gran Producción (Blackstone)
Cambio Líquido (Carlton King)
Con un Billete Flah (Dr. J.G.F. Holston)
Deletreo de Luxe (George G. Kaplan)
El Tocador de la Danzarina (T. Page Wright y William Larsen)
Las Flores y el Reloj (Ed Reno)
El Tubo de Muchos Misterios (Dr. E.G. Ervin)
El Truco de la Moneda China (Silent Mora)
¿Su Carta Señor? (Jean Hugard)
M**anipulación de Bolas de Billar** (Herr Jansen -Dante-)
Número Por Favor (Theo Annemann)
Una carga de Sombrero (Birch)
Cigarrillo Cómico (Lu Brent)
El Truco de Las Cartas de Ramo Samee (Dai Vernon)
Las Cenizas de la Servilleta (Joe Rukus)
Laurant Cambia su propio Cheque (Eugene Laurant)
La ilusión de la muñeca de Hanson (Herman Hanson)
Penetración de Luxe (Keith Clark)
El truco de las Doce Cartas (Tommy Martin)
La Vela Fantasma (Carlos H. Colombi y Graciela N. Avendaño)
Un Salero Nuevo (Harold Pearson)
Escape de un Baúl sin Preparación (Louis N. Miller)
El cigarrillo Cortado Y Recompuesto (Charles W. Fricke)
Idea Para la Moneda en el Ovillo (Herb Runge)
Caja de Producción de Harbin (Robert Harbin)
Bingo (Steward Judah y John Braun)
El Panel Secreto (Herman L. Weber)
Janosismo (Eddie Joseph)
Fichas de Póker Saltarinas (Nelson C. Hahne)
La Propina (George DeMott)
Una Idea Para el Truco "La Propina" (Sid Lorraine)
Producción de Pañuelos (Fred Mintz)
Plata y Cobre (Paul N. Rylander)
Cartas Ascendentes Hilliard (William J. Hilliard)
El Cofre del Mago (U.F. Grand)
La Carta en la Raqueta (H.Syril Dusenbury)
Entre Dos Discos (Judson Brown)
Siglo XX Mejorado (Manger)
El Truco de las Cinco Cartas (Tom Osborne)
La Pipa del Diablo (George Andrew)

Biblioteca

El Misterio del Limón

Por Alexander

Tenga una caja para carta de metal en el bolsillo izquierdo del chaleco con un cigarrillo en la sección superior para darle la apariencia de una cigarrera. Tenga una baraja de forzaje en el bolsillo derecho de la chaqueta. Roma una esquina de unos 2 cm. por 2 cm. de una de las cartas de forzaje. Guarde esta esquina en el bolsillo derecho del pantalón. Vaya doblando el resto de la carta hasta que quede como del tamaño de un lápiz. Meta un cuchillo en el extremo de un limón hasta que casi salga por el otro lado. Meta la carta doblada por esta ranura y una vez que esté dentro presione el limón para cerrarla. Si lo hace con cuidado el corte no será visible a 60 cm. de distancia. También necesitará un limón sin preparación. Ya está listo para actuar.

- Amigos, voy a presentar para ustedes un milagro aparente de la magia moderna. Llamo su atención hacia estos dos limones los cuales me gustaría que examinaran. (Lance el limón normal; quédese con el otro en la mano izquierda. Pida que le regresen el limón examinado y atrápelo con la mano derecha. Finja cambiarlo por el limón que tiene en la izquierda y nuevamente lance el limón normal. Cuando se lo regresen continúe con su charla.)

- Tengo aquí dos limones sin preparación; han sido examinados minuciosamente. ¿Podría alguien sugerir amablemente cuál de ellos deberé usar en este experimento? (Si eligen el preparado explique que no tiene necesidad del otro sinó que utilizará el que han elegido. Si eligen el normal, láncelo al público, explicando que ahora pertenece a la persona que lo eligió y que utilizará el limón restante para el juego.)

Pida prestado un pañuelo y junte las cuatro puntas. Entregue el limón a un niño, haga que lo meta en la bolsa hecha con el pañuelo y que la sostenga en alto todo el tiempo. Extienda la baraja de forzaje cara abajo sobre una bandeja y permita que una dama tome libremente una carta. Guarde la baraja en su bolsillo cuidando de que el público no pueda ver la cara de las cartas. Pida a la dama que rompa la carta en dos a lo largo y luego otra vez en dos a lo ancho. Mientras tanto usted empalma secretamente en sus dedos derechos la esquina que calza con la carta que está dentro del limón. Tome la carta rota de las manos de ella. Rómpala una vez más. Pídale que se quede con un trozo. Pásele la esquina que tenía oculta en los dedos.

Escoja otro niño para que le ayude. Dele los trozos. Saque su "cigarrera", saque el único cigarrillo, el cual habrá mantenido la caja correctamente abierta todo el tiempo en su bolsillo. Dígale al niño que eche los trozos en la caja de la carta. Ciérrela y désela para que la sostenga sobre la cabeza.

- El secreto de este experimento depende de dos palabras mágicas. Cuando yo chasquee los dedos quiero que el niño que está sosteniendo la caja diga "Opus". A la vez que él lo hace, deseo que el otro niño, el que está sosteniendo el limón en el pañuelo, diga la palabra "Pejensus". Si estas palabras se

dicen en un tono de voz grave, harán que los trozos de carta se vuelvan a pegar en su orden natural, se desmaterializen y desaparezcan de la caja y se implanten en el interior del limón.

Chasquee los dedos. Tome la caja y muéstrela vacía. Saque ahora el limón del pañuelo. Corte el extremo opuesto al que usó para meter la carta. Saque la carta y haga que el niño la seque con el pañuelo. Pásela a la dama para que pueda comprobar la esquina que tiene.

He comprobado que este es, sin duda, el truco de limón más efectivo que conozco. Hay demasiados detalles para que el público los vigile todos y usted es el amo de la situación en todo momento. Se puede crear mucho humor con los niños al decir estos las palabras mágicas.

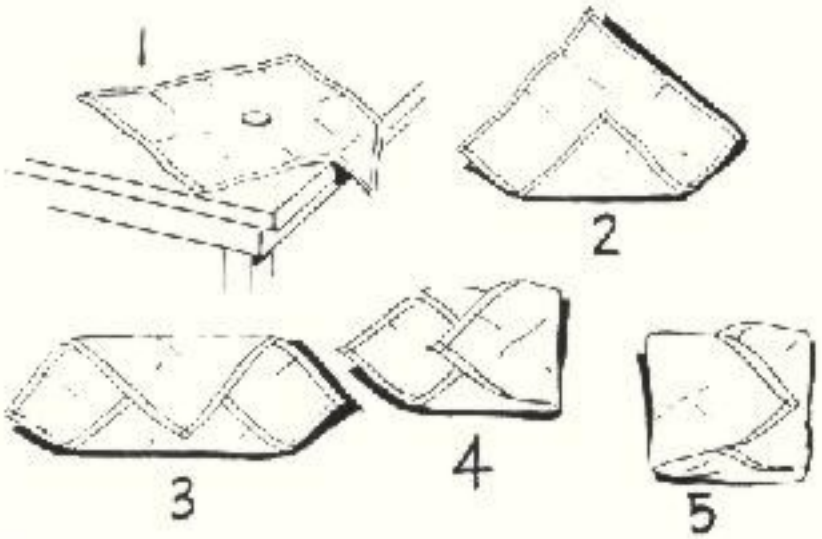
Tirando del Pañuelo

Por Ross Bertram

Se extiende un pañuelo sobre la mesa y se pone una moneda de veinticinco centavos en el centro. Se doblan entonces las cuatro esquinas del pañuelo sobre el centro. El mago toma la única esquina que ha quedado arriba y sacude el pañuelo. La moneda ha desaparecido. Entonces enrolla el pañuelo como una cuerda y hace un nudo en el centro. El pañuelo se entrega a un espectador quien encuentra la moneda sólidamente atada en el interior del nudo.

Método: No se utiliza la conocida bolita de cera. Este método es completamente improvisado. Se puede hacer más fácilmente en una mesa cubierta con mantel pero se explicará un método para hacer el truco sobre cualquier superficie. Es más efectivo con los espectadores de pie, en parte porque entonces pueden ver la moneda hasta el momento en que se cubre y en parte porque los ángulos son más favorables para el mago. Si esto no es posible, el mago deberá trabajar con su lado izquierdo hacia el público.

El pañuelo se extiende con la esquina derecha colgando sobre el borde de la mesa y se pone la moneda en el centro. La mano derecha coge la esquina interna del pañuelo con el pulgar debajo y el resto de los dedos encima. La mano derecha dobla la esquina del pañuelo pasado un poco el centro, cubriendo la moneda y girando la palma arriba al mismo tiempo. La mano izquierda, casi simultáneamente, dobla también su esquina hacia el centro.



Tan pronto como la mano derecha quede oculta, sus dedos índice y medio se abren. El dedo medio presiona sobre el borde de la moneda más cercano al mago, levantando ésta ligeramente. El dedo índice se cierra levantando el borde externo de la moneda con el resultado de que la moneda queda pinzada detrás de la mano entre índice y medio.

La mano derecha va a hora a la esquina derecha del pañuelo. Como ésta está colgando por el borde de la mesa, la mano puede cogerla y permanecer palma arriba. Al mismo tiempo la mano izquierda coge la esquina izquierda. La mano derecha, sin girarse, dobla su esquina seguida inmediatamente por la mano izquierda. Ambas manos se dejan caer al lado del cuerpo un momento y el pulgar derecho lleva la moneda a la parte de la palma de la mano donde vuelve a pinzarse entre índice y medio.

La mano izquierda coge ahora la esquina superior del pañuelo doblado y sacude éste demostrando que la moneda ha desaparecido. La mano derecha toma entonces una esquina del pañuelo y se muestra éste por ambos lados.

La mano derecha toma la esquina diagonalmente opuesta a la que tiene la izquierda. Entonces sigue el movimiento conocido de enrollar el pañuelo en forma de cuerda, formando así un tubo por el interior del cual la moneda se desliza hasta el centro del pañuelo enrollado, donde se hace entonces un nudo que aprisiona la moneda.

Para ejecutar la primera parte del truco en una superficie dura use un pañuelo recién planchado y aproveche la protuberancia que tiene el pliegue. Ponga la moneda sobre dicho pliegue de forma que un lado quede ligeramente levantado, listo para ser pinzado entre los dedos.

Rutina de un Cubilete de Berland

Por Sam Berland

Los útiles para esta rutina de un cubilete son simples. Un vaso normal (ya los engañé; no se trata de un cubilete después de todo), dos bolas de caucho de aproximadamente 2,5 cm. de diámetro y una bola grande que quepa fácilmente dentro del vaso. Envuelva el vaso con un trozo de papel y retuerza el papel arriba. Todas las bolas están en el bolsillo derecho de la chaqueta. Deberá aprender a hacer un escamoteo en el que aparentemente pone la bola en la mano izquierda pero en realidad la retiene en la derecha.

Este es el más sencillo de los escamoteos. La bola se tiene entre el índice derecho y el pulgar. La mano izquierda está abierta, lista para recibir la bola. La mano derecha se gira hacia la derecha como para poner la bola ahí y en realidad el pulgar derecho hace rodar la bola sobre la base de los dedos y por una ligera curvatura del dedo meñique, además de la ayuda del anular, la bola se retiene en la base de los dedos. La mano izquierda se dobla aparentemente sobre la bola. La bola se sujeta secretamente en los dedos derechos con un mínimo de presión. Practique teniendo la bola escondida hasta que pueda mantener la mano derecha relajada sin el menor indicio de tensión.

Para "cargar" la bola en el vaso cubierto, sujete la bola tal como se explicó en la base del meñique. Ahora ponga su mano alrededor del vaso con el pulgar a un lado y los dedos en el otro. Los dedos descansan en la mesa abrazando el vaso. Levante el vaso unos 8 ó 9 centímetros de la mesa. Déjelo que se incline ligeramente hacia adelante. Mueva los dedos meñique y anular que son los que sujetan la bola, un poco hacia adentro. Si baja el vaso y suelta la bola, ésta entrará automáticamente dentro del vaso. Usted ha aprendido el escamoteo y la carga y con todas las bolas en el bolsillo derecho de la chaqueta, está listo para presentar el efecto. Ejecútelo en una mesa con mantel.

Pida un vaso prestado y cúbralo con el papel como se explicó. Ponga el vaso invertido en la mesa. La mano derecha se mete en el bolsillo de la chaqueta, empalma una de las bolas con el dedo meñique y saca la segunda bola a la vista del público. Se coloca en la mesa. La mano derecha con la otra bola escondida toma el vaso por arriba y lo levanta hacia el público para mostrar que está vacío. La mano izquierda toma la bola de la mesa a la misma vez que la mano derecha levanta el vaso.

Con la atención en la mano izquierda y la bola que sostiene, la mano derecha vuelve a poner el vaso sobre la mesa, cargando la bola oculta. Mostrar ambas manos y la bola que ha estado a la vista todo el tiempo. Finja pasar la bola de

la derecha a la izquierda usando el escamoteo que aprendió antes. De un golpe sobre el fondo del vaso, abriendo la mano izquierda al momento en que toca el vaso. Aparentemente la bola ha pasado a través del papel y del vaso. Levante el vaso con la mano derecha para mostrar la bola duplicada debajo. Coja dicha bola con la izquierda, vuelva a poner el vaso en la mesa con la derecha, cargando la otra bola al hacerlo. Repita esta penetración pero no cargue la bola la tercera vez. Manténgala oculta en la mano derecha.

Coja la bola visible de la mesa. Diga que tiene un bultito. Finja arrancarlo y saque a la vista la bola que llevaba oculta en la mano derecha. Ahora tiene dos bolas. Póngalas en la mesa.

Finja poner una de las bolas en su mano izquierda pero reténgala secretamente en la derecha. La derecha levanta el vaso para mostrarlo vacío y al dejarlo en la mesa carga la bola oculta. Golpee la mano izquierda contra el vaso y muestre que la mano izquierda, al igual que la derecha, está vacía. La bola aparentemente ha penetrado. Sin embargo no levante el vaso. Tome la segunda bola, pásela aparentemente a la mano izquierda pero reténgala en la derecha. Levante ahora el vaso para mostrar que la primera bola sí pasó. Al volver a poner el vaso, cargue la segunda bola, dándole al vaso un ligero movimiento hacia arriba de manera que la segunda bola venga a ponerse encima de la primera. Abra la mano izquierda. La segunda bola ha desaparecido. Levante el vaso y muestre que ambas bolas están debajo.

Ahora ponga claramente una bola bajo el vaso. Diga que no necesita la segunda bola. Métasela en el bolsillo pero empálmela cuando saque la mano. La mano izquierda levanta el vaso y lo pasa a la derecha encima de la bola oculta. Entonces levanta la bola visible de la mesa. La mano derecha vuelve a poner en la mesa el vaso pero esta vez con la bola debajo. La mano izquierda pasa abiertamente su bola a la mano derecha. La mano derecha finge dejarla en el bolsillo pero en realidad la vuelve a sacar empalmada. Una vez más se repite el pase anterior.

Finalmente, la mano derecha, al entrar en el bolsillo, deja la bola pequeña y saca empalmada la grande. La mano izquierda pone el vaso sobre la mano izquierda como antes y la bola grande se carga al poner la derecha el vaso sobre la mesa. Métase la bola pequeña visible en su bolsillo derecho.

Pídale a alguien que le de un golpecito al vaso cubierto para romper el hechizo y que las bolas no sigan apareciendo. La mano izquierda se pone mientras tanto en el borde trasero de la mesa con el pulgar sobre la mesa y los dedos extendidos debajo. La mano derecha coge por arriba el vaso cubierto, sujetando también el papel retorcido arriba. Esto es importante. Ahora levante lentamente el vaso para revelar la bola grande. La mano con el vaso se mueve hacia atrás hasta el borde de la mesa. Usando la aparición de la bola grande como misdirection, la mano derecha baja el vaso cubierto hasta que pase ligeramente el borde trasero de la mesa. El vaso se suelta a través del papel y cae secretamente a lo dedos de la mano izquierda.

Inmediatamente la mano derecha se lleva sobre la mesa una vez más. El papel todavía mantiene la forma del vaso. Ahora no se apresure. Felicite al espectador por haber roto el hechizo. Cubra la bola grande con el papel en forma de vaso. Dígale al espectador que golpee el fondo del vaso una vez más. Imagínese su sorpresa cuando lo haga y descubra que el vaso ha desaparecido. La mano izquierda va bajo la mesa y saca el vaso.

Aquí tiene usted una rutina improvisada que combina todos los efectos antiguos incluyendo el vaso que desaparece el cual se había descartado hace mucho tiempo pero que ahora revive y constituye un clímax lógico y sorprendente. Esta es una rutina que parecerá distinta a aquellos que estén cansados de ver la rutina normal de cubiletes.

Cigarrillo Cómico

Por Lu Brent

Este es uno para el artista cómico. Saque una banana de una bolsa de papel. Pélela y cómasela con mucho gusto. Ahora, después de toda buena comida debe seguir una buena fumada, así es que - saque un cigarrillo de su paquete. Pele el papel tal como hizo con la cáscara de la banana. Enciéndalo y fúmeselo con gran satisfacción.

El pelar un cigarrillo es muy cómico ya que el tabaco no se cae por todos lados. ¿Por qué? Porque usted tiene uno de esos puritos que parecen cigarrillos envuelto con un trozo de papel blanco. Queda igual que un cigarrillo. Ejecute este número en pantomima.

Anterior / Biblioteca / Contenido / Siguiente

El Truco de Cartas de Ramo Samee

Por Dai Vernon

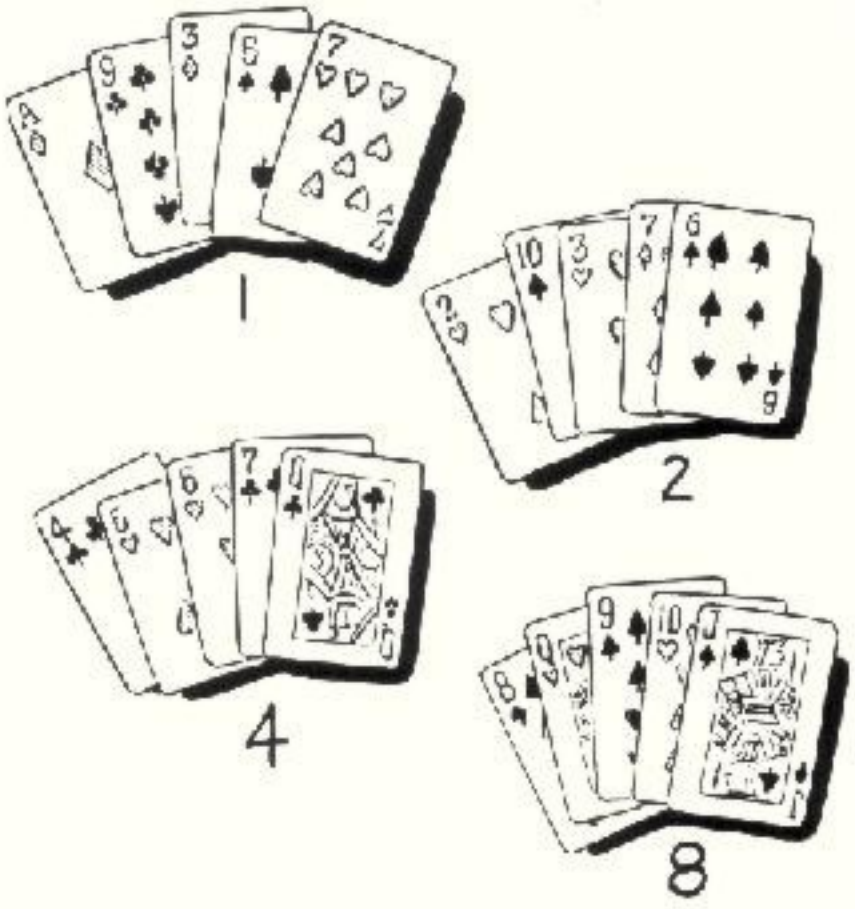
Antes de mencionar este truco se tiene que hacer notar que en el excelente volumen "Magicianquote s Tricks. How They Are Done", por los finados Henry Hatton y Adrian Plate, hay un truco que ellos describen como "uno de los más incomprensibles trucos que se han inventado". Si bien el truco de Hatton y Plate es excelente, depende del uso de una baraja de solo 32 cartas y eso no me interesa. Aparte, depende de que el mago memorice varias tablas. Como mi método usa la baraja completa y elimina las tablas, en realmente nuevo. Este truco es uno de los favoritos de varios de mis amigos magos y yo lo llamo con el nombre que ellos le han dado - "El Truco de Cartas de Ramo Samee". Ramo Samee, un mago de la India, fue el primer mago que se conoce de esta nacionalidad que actuó en Estados Unidos. No hay nada indio con este truco - pero ya se sabe como es en lo que se refiere al nombre de los trucos.

Reparto cuatro manos de póquer. Naturalmente me doy a mí mismo la mejor mano pero esto solo es un preámbulo. Una vez que se hayan mostrado las cartas finjo recordar otro truco. Le pido a alguien que piense en cualquier carta en la baraja. La elección es enteramente mental y la persona ni toca una carta ni escribe el nombre de la que tiene en mente. Entonces, con toda naturalidad, tomo una de las manos de póquer que acabo de dar y pregunto se hay en ella alguna carta del mismo valor que la pensada. La segunda mano se muestra de la misma manera y se hace la misma pregunta. La tercera y cuarta mano también se muestran una por una y se hace la misma pregunta. En estas dos manos también se hace la pregunta de si hay entre ellas cartas del mismo palo que la pensada. Inmediatamente después de estas preguntas, el mago anuncia el nombre de la carta que está pensando el espectador.

El secreto consiste en las cartas que componen cada una de las cuatro manos. En la ilustración están las cartas que le sugiero usar. Se pueden variar las cartas pero usted verá que las que yo le sugiero funcionan bien. En la ilustración, al lado de las manos están los números 1-2-4-8.

Primero considere, por favor, el método para descubrir solo el valor de la carta. Esto se hace sumando los números de las manos. Por ejemplo, si el valor de la carta pensada aparece solo en la primera mano, el número total es 1 más 0 más 0 más 0, o sea 1. Uno es lo mismo que As -por lo tanto la carta es un As. Si el valor solo aparece en la segunda mano, la carta es un Dos. Sin embargo si aparece tanto

en la segunda como en la tercera mano, pero solo en esas manos, es un Seis porque los números de esas manos - 2 y 4- sumados dan 6. Solo hay dos excepciones a esta regla. Si no se vé carta del valor de la pensada en ninguna de las cuatro manos entonces la carta es un Rey. Si el valor de la pensada solo se vé en la última mano, la carta es o un Ocho o una Jota. Esta Jota es la única carta que se tiene que "pescar". El mago puede decir: -¿Es una figura?- Si fuera figura tiene que ser una Jota, si no es figura tiene que ser un Ocho.



Ahora en respecto al palo. Si se estudian las dos manos mostradas en la última línea de la ilustración se verá que el Trébol se encuentra solamente en la mano numerada cuatro. El Corazón se encuentra en ambas manos mientras que las Picas solo se ven en la mano numerada ocho. Los Diamantes no aparecen en ninguna de las dos manos. Por lo tanto, cuando el mago pregunta si se vé alguna carta del mismo palo que la pensada en alguno de las dos últimas manos, sabrá por la respuesta cual es el palo.

Si está en ambas - Corazón; si no está en ninguna - Diamantes. Si solo está en una mano entonces es Trébol y si solo está en la otra - Picas.

Para que las manos queden formadas por las cartas que se ilustran, la baraja tiene que ordenarse previamente, por supuesto, o aquellos que tengan la habilidad necesaria pueden hacerlo durante la presentación de otros trucos. No es necesario ordenar las cartas para poder dar las manos de póquer. A mí me gusta la idea pero otros pueden preferir simplemente contar cuatro grupos de cinco cartas - "cartas indiferentes"- después de haber mezclado la baraja. Por supuesto que hay que hacer una mezcla falsa.

Es muy fácil recordar el valor de cada mano puesto que la primera mano tiene el número 1. La segunada es dos veces uno, lo que la convierte en 2. la tercera es dos veces dos, o sea 4. La última es dos veces cuatro, o sea 8.

Este es un truco que puede repetirse varias veces sin que el secreto se haga aparente en lo más mñinimo. Déspues de hacerlo algunas veces se verá que es posible, fácil y muy efectivo "leer la mente" a dos personas simultáneamente.

Enlazada

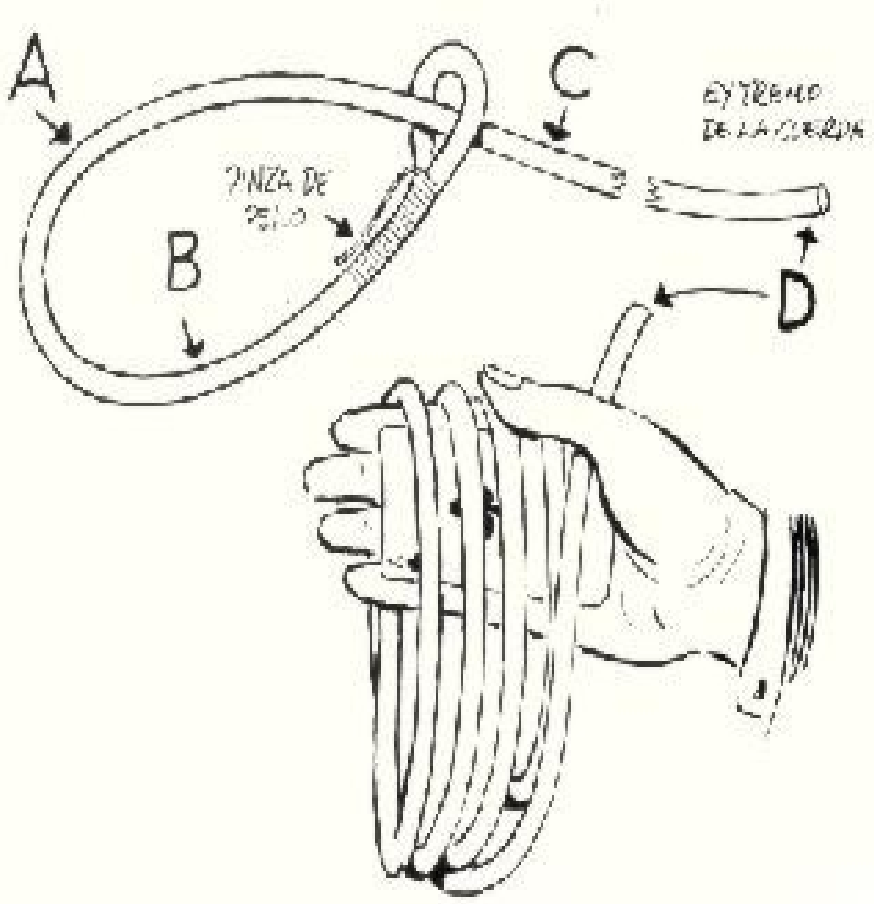
Por Bob Haskell

Una carta elegida es regresada a la baraja y ésta es mezclada por un espectador. Este espectador extiende las cartas entre sus manos y las lanza al aire. Entre la lluvia de cartas, el mago, quien ha hecho un lazo con una cuerda, enlaza la carta elegida.

Material: Una pinza de las que usan las mujeres en el pelo, pintada de blanco y una cuerda de 3 m. de largo. Se hace un lazo con la cuerda y se le pone la pinza como en la figura 1. Ponga la cuerda sobre su mesa o sobre una silla.

Para cargar: Para cargar la carta al gimmick, primero coja el lazo con la mano izquierda en el punto marcado A. La carta está empalmada en la mano derecha y al momento en que su mano derecha llegue al gimmick, la carta se desliza naturalmente bajo ésta y queda ahí firmemente sujeta.

Todavía sujetando la cuerda con la mano derecha, la izquierda la suelta y la vuelve a coger en el punto C. Tirando de la cuerda, cierre el lazo alrededor de su mano derecha y la carta. No lo apriete demasiado; deje un lazo de unos 20 cm. Continúe envolviendo la cuerda alrededor de la mano hasta llegar al extremo, el punto D. Este extremo se sujeta entre el pulgar derecho y la palma como en la figura 2.



Cuando se lanzan las cartas al aire, tire usted la cuerda a la vez que estira los dedos. Sujete el extremo con el pulgar. Cuando la cuerda se desenrolle del todo, un ligero tirón hará que el lazo se cierre alrededor de la carta.

Presentación 1: Tenga la carta en su bolsillo derecho del pantalón. Haga sacar forzada la carta duplicada de la baraja y luego deje que el espectador mezcle después de haberla regresado. Mientras se hace esto, su mano derecha empalma la carta del bolsillo y la mano izquierda coge la cuerda. La carta se carga en el gimmick como ya se explicó. Termine el truco como se ha descrito.

Presentación 2: Tenga la carta en el gimmick desde el comienzo. La cuerda está formando bucles sobre la mesa. Fuerce la carta y durante la mezcla tome la cuerda. Su mano oculta con naturalidad la carta. Termine el truco de la forma usual.

Presentación 3: No se usan duplicados en esta versión. Use cualquier baraja. Haga que el espectador marque libremente su carta. Después de que haya sido regresada a la baraja, empálmela y entregue la baraja para que sea mezclada. Meta la carta empalmada en el gimmick al coger la cuerda. El espectador tira las cartas en el aire; usted lanza el lazo y enlaza la carta elegida.

El Sueño del Avaro Como Yo lo Hago

Por T. Nelson Downs

De las muchos trucos de la magia, el llamado Sueño del Avaro o Lluvia de Plata ha sido siempre mi favorito y con él he podido ganarme una reputación internacional. No hace falta decir que la idea básica de este clásico de la magia es muy antigua y ha sido presentado de incontables maneras por incontables artistas durante cien años o más.

Mi propio éxito en relación con este truco ha sido el resultado de cierto estilo de presentación además de ciertos pases y movimientos de mi propia invención. Muchos de estos últimos se explican por primera vez en este artículo y será interesante que el lector las compare con las explicaciones originales que se encuentran en mi libro: Modern Coin Manipulation. El tiempo todo lo mejora.

Material y preparación: Utilizo cerca de treinta y seis monedas de empalmar del tamaño de medio dólar. Prefiero las monedas normales marca Roterberg y es recomendable alisarlas un poco con lija fina. También se utiliza el conocido cargador de monedas Kellar que puede adquirirse en todas las tiendas de magia. Elimine las uñas metálicas ya que no son necesarias. Lo único más que se necesita es un sombrero. A veces lo pido prestado pero más frecuentemente utilizo uno de copa plegable, en el fondo del cual, en el interior, hay remachada una pieza circular de bronce pintada de negro mate. Esto actúa como placa de resonancia e incrementa substancialmente el ruido de las monedas que caen.

El cargador Kellar cargado con cerca de veinte monedas me lo meto en el bolsillo derecho del pantalón. En el bolsillo izquierdo llevo el resto de las monedas.

Presentación: Tomo el sombrero de copa plegado y lo muestro en mi mano izquierda. La mano derecha la meto tranquilamente en el bolsillo y saco empalmado el cargador. El sombrero lo paso a mi mano derecha y lo abro golpeándolo contra la palma de la mano izquierda.

El cargador lo sujeto bajo el borde del ala, lo cual me permite mostrar el interior del sombrero y también mi mano izquierda. El sombrero, junto con el cargador, se pasa a la mano izquierda y la mano derecha se muestra. Esto se repite mientras se hacen los comentarios introductorios. Esta libertad para manejar el sombrero solo es posible usando el cargador Kellar.

Finalmente, el cargador se pasa al interior del sombrero y se sujeta contra la banda interna del mismo con los dedos izquierdos en la manera normal. Ahora comienza la aparición de las monedas. La mano derecha finge coger una moneda del aire la cual aparentemente se echa en el sombrero. Simultáneamente, con el índice izquierdo se hace caer una moneda del cargador. Saco esta moneda del sombrero, la muestro y aparentemente la vuelvo a echar dentro. En realidad, por supuesto, la moneda se empalma y se deja caer otra moneda del cargador.

No voy a entrar en una descripción detallada del procedimiento de atrapar las monedas, el cual es conocido por todos. El secreto, por supuesto, es variar lo más posible la operación y, sobre todo, dramatizar al máximo.

Lo que haré, sin embargo, es explicar un par de detalles originales que realzan grandemente la aparición. Al momento de hacer caer cada moneda del cargador eleve rápidamente el sombrero unos centímetros. Esto incrementa el impacto de la moneda y el resultado es un sonido más fuerte. Otro pase que utilizo para lograr el mismo resultado es el siguiente: Después de hacer aparecer en la punta de los dedos la moneda que llevo empalmada, lanzo claramente la moneda con fuerza considerable dentro del sombrero. En el momento en que la moneda deja los dedos, la mano deberá estar casi fuera de la vista en el sombrero, de manera que, cuando la moneda golpee, la mano izquierda deja caer otra del cargador la cual se empalma inmediatamente en la mano derecha lista para hacerse aparecer. Esto lo repito intermitentemente durante la rutina y he visto que engaña a la gente que conoce algo de magia. Este pase requiere coordinación pero es lo suficientemente sencillo para aprenderlo fácilmente.

Para variar la aparición lo más posible yo, por supuesto, paso una moneda a través del fondo del sombrero. Esto es muy antiguo pero mi método es un poco diferente. Sostengo la moneda contra el sombrero entre el índice y el pulgar. Ahora, ejerciendo una ligera presión hago que la moneda pivote, para decirlo de alguna manera, y quede oculta tras los dedos. Por todos los medios intente este sencillo pase frente a un espejo para apreciar la singular ilusión que produce.

Otro pase conocido y efectivo es fingir lanzar una moneda a lo alto y, un segundo después, atraparla en el sombrero al término de su descenso invisible. Aquí, nuevamente, mi procedimiento es un poco diferente. La moneda, como es normal, se lanza al aire (en realidad se empalma) y el sombrero se pone como para recibirla en su caída. Sin embargo, después de una breve espera, la moneda no aparece. Miro confundido hacia el público. Entonces giro la cabeza hacia la derecha, todavía buscando la moneda. En este punto dejo caer una moneda en el sombrero y cuando "golpea" me giro y miro el sombrero con gran sorpresa. Bien coordinado esto es una risa segura.

A estas alturas ya he hecho aparecer cerca de veinte monedas de la manera más variada posible. Comienzo muy despacio y voy gradualmente aumentando el tempo. Ahora presento una de mis creaciones favoritas, la aparición en la punta de los dedos de cualquier cantidad de monedas que se elija. Gano un poco de tiempo hablando y mi mano izquierda entra en el sombrero con total deliberación, empalma cerca de dieciséis monedas y las sujeta contra la banda interna del sombrero. Muestro mi mano derecha y me paso el sombrero de mano pero las dieciséis monedas (más o menos) quedan empalmadas en la mano derecha.

Supongamos que me piden que haga aparecer dieciocho monedas - esto es dos más que las que tengo empalmadas pero no importa. Las monedas están empalmadas un poco extendidas y se hacen aparecer una por una en un abanico el cual se sujeta entre índice y pulgar. Proceda como sigue: El dedo anular separa una moneda del resto y con la ayuda del dedo medio la saca a la vista entre índice y pulgar. Esto se repite de forma que la segunda moneda se junte repentinamente con la primera con un ruidoso "clink". Esto se repite con el resto. Se requiere un grado considerable de práctica para hacer esto con nitidez pero como dice el dicho, el estudiante será ampliamente recompensado por su trabajo.

Como se ha dicho arriba, si tiene solo, digamos, dieciséis monedas empalmadas y le piden que haga aparecer dieciocho, no importa. Yo salvo esta dificultad simplemente fingiendo atrapar dos monedas a intervalos y hago que la ilusión sea perfecta levantando y dejando escapar con el anular una de las monedas que ya he hecho aparecer. El sonido extra está ahí aunque la moneda extra no esté. Al final de la producción quedo con un abanico de monedas entre el pulgar y el índice de la mano derecha. Ahora las dejo caer una por una en el sombrero, contándolas en voz alta al hacerlo. Si estoy "corto" por algunas, hago el gesto de dejarlas caer y simultáneamente se deja caer la cantidad correcta, una por una, de la mano izquierda. Esto, ejecutado correctamente, es indetectable.

Después de lo anterior, cuando el tiempo lo permite, hago un recorrido por entre el público atrapando monedas de sus "barbas" o de cualquier otro sitio. Al bajar a la platea, empalmo tranquilamente la carga adicional de monedas del bolsillo izquierdo del pantalón y ya estoy listo. Mientras estoy entre el público, robo descaradamente puñados de monedas del sombrero y los hago salir de los pañuelos, corbatas, etc. de los espectadores. Para el espectador promedio esta es la parte más maravillosa de toda la rutina.

En cualquier caso termino el truco haciendo salir un chorro de monedas de la nariz de un espectador mientras digo: - Este señor siempre se sopla a esta hora de la noche.

Mi único propósito al escribir este artículo ha sido revelar unas cuantas cosas buenas en relación con los grandes viejos trucos los cuales nunca se harán viejos.

Plata y Cobre

Por Paul N. Rylander

Tres monedas de cobre cambian mágicamente de sitio con tres de plata. Las monedas pasan una por una de la manera más limpia posible. No hay movimientos sospechosos ya que los pases están cubiertos por la acción necesaria de coger las monedas. Esta rutina engaña ya que se hace lo suficientemente despacio para que el público pueda pensar y sin embargo, no tendrá pistas para la solución del problema.

Se ponen tres monedas de plata en fila en el lado izquierdo de la mesa y tres monedas de cobre se ponen paralelas a ellas en el lado derecho. Las monedas forman dos líneas que se extienden desde el mago hasta los espectadores. Sin que el público lo sepa, el mago tiene empalmada en la mano derecha una moneda trucada. Esta moneda representa una moneda de plata por un lado y una de cobre por el otro. La moneda se tiene empalmada con el lado de plata contra la palma.

Para comenzar el truco el mago traza un círculo místico alrededor de las seis monedas con su dedo índice derecho. Entonces, usando ambas manos, lentamente da la vuelta a cada una de las monedas. Con el índice izquierdo traza ahora otro círculo místico alrededor de las monedas en la dirección opuesta. Esto convence al más observador que no se utiliza ningún tipo de moneda trucada como la que se tiene empalmada en la derecha.

La moneda trucada se pasa al empalme de los dedos en posición para ejecutar el pase clave del que depende este truco. La mano izquierda se extiende con la palma hacia el público para recibir las tres monedas que la derecha va a poner sobre ella.

La mano derecha con el dorso hacia el público, toma una moneda de plata entre índice y pulgar y aparentemente lo pone en la palma de la mano izquierda. En realidad lo cambia por la moneda trucada, doblando un poco el dedo índice con el fin de separar un poco la moneda normal y que no suene contra ella la trucada cuando cae a la mano. Los dedos se inclinan hacia abajo y con un leve movimiento de lanzar que abarque solo unos pocos centímetros, la moneda trucada se deja deslizar de los dedos derechos a la palma izquierda.

El índice derecho inmediatamente baja y el pulgar derecho lleva la moneda al empalme de los dedos. Todo esto es trabajo de un segundo. Deberá parecer como si la moneda de plata ha sido únicamente tomada y puesta en la palma izquierda. A lo mejor es incorrecto decir que la moneda se tiene en el empalme de los dedos. En realidad se tiene que tener un poco más adelantada en los dedos entre la primera y segunda falange. Mientras más adelante, menos movimiento se necesita para el cambio.

Las otras dos monedas de plata se ponen en la palma izquierda de la misma manera, excepto que no se las cambia. Las tres monedas superpuestas en una hilera se muestran libremente sobre la palma

izquierda y luego la mano se cierra lentamente y se gira con el dorso hacia arriba.

Con la moneda normal de plata todavía oculta cerca de la punta de los dedos de la derecha, coja las tres monedas de cobre con el índice y pulgar. Estas se ponen sobre la moneda de plata de manera que cuando la mano se cierre en puño, una moneda de cobre quede junto a la palma lista para ser empalmada.

Se golpea con ambos puños sobre la mesa. Sin girar las manos vaya poniendo las monedas sobre la mesa, una de cada mano simultáneamente. La mano izquierda pone sus monedas en dirección del mago hacia el público y la derecha pone las suyas en la dirección opuesta, dos de cobre y una de plata en la izquierda y dos de plata y una de cobre en la derecha. Una moneda de cobre quedará retenida en el empalme derecho.

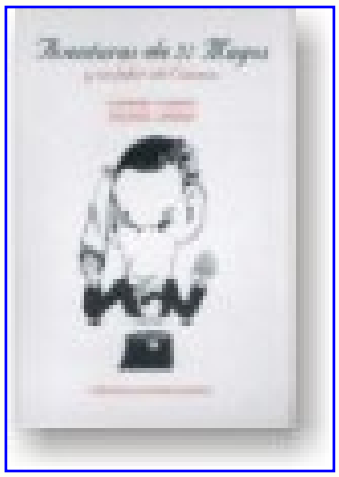
La moneda de cobre se deja caer al empalme de los dedos y una vez más se vuelve a recoger las monedas de la izquierda. La moneda trucada, con el lado cobre visible, se coge primero y se cambia por la moneda de cobre normal tal como se explicó antes. Es conveniente marcar secretamente ambos lados de esta moneda para identificarla entre las demás.

Después se toma una moneda de plata y se pone en la palma izquierda. La última moneda de plata se coge y se cambia por la trucada como ya se explicó. Esta vez, sin embargo, es necesario darle la vuelta a la moneda trucada en el momento del cambio. Esto se hace fácilmente inclinando los dedos de ambas manos y lanzando la moneda con un poco más de fuerza. La moneda da la vuelta cuando golpea contra los dedos izquierdos. La mano derecha oculta perfectamente este giro. Este movimiento no deberá diferenciarse del otro si se hace correctamente. La moneda de cobre, la trucada lado plata arriba y la normal de plata se muestran libremente. La mano se cierra y se pone dorso arriba. La mano derecha con la moneda de plata oculta coge la de plata y las dos de cobre de la mesa poniendo una de cobre arriba para poder empalmarla, cuando se cierra la mano. Se golpea sobre la mesa con los nudillos de ambas manos y se van poniendo las monedas al unísono sobre la mesa. El público vé que ahora hay dos monedas de cobre y una de plata en la izquierda y dos de plata y una de cobre en la derecha.

Solo falta que cambien de sitio una de plata y una de cobre. La de cobre que se lleva empalmada en la derecha se pasa secretamente al empalme de los dedos. La derecha coge la trucada (cobre hacia arriba) y fingiendo ponerla en la izquierda, la cambia por la de cobre normal. Entonces se coge una normal de cobre y se pone en la mano izquierda. Finalmente la de plata se coge y se cambia por la trucada usando el giro secreto. Las monedas de la izquierda se tienen una encima de la otra con la de plata arriba y sujetas con los dedos. La mano se deja vacía. Las monedas de la derecha se cogen de manera que la de cobre quede arriba. La pila se iguala bien y se sostiene con los dedos derechos, mano dorso al público. Ahora viene un pase atrevido. La mano derecha se abre y se gira mostrando las monedas sobre los dedos. Las monedas se sostienen como si se fueran a empalmar en el dorso de la mano. A pesar de que hay tres monedas de plata en esta mano, el público no puede notarlo debido a la posición ligeramente curvada de los dedos. Ambas pilas de monedas se muestran de la misma manera.

El mago extiende sus manos diciendo que solo falta que una de plata y una de cobre cambien de sitio.

Las manos se cierran y se giran. La de cobre de la derecha se empalma y después de un pase místico, las monedas se van poniendo en la mesa mostrando que todos los de cobre están ahora en la izquierda y todos los de plata en la derecha.



Aventuras de 51 Magos
y un fakir de Cuenca

ÍNDICE

Dedicatoria
Agradecimientos
Prólogo de A. Florensa
Índice general
Índice de juegos
Introducción
Butchinger
Fawkes
Cagliostro
Pinetti
Bosco
Döebler
Robertson
Houdin
Hofzinser
El Gran Brujo del Norte
San Juan Bosco
Canonge
Cazeneuve
Partagás
Los Hermann
Buatier de Kolta
Las Hermanas Fox
Los Davenport
Maskelyne
Kellar
Thurston
Bishop
Dante
Blackstone
Chang
Cardini
Dai Vernon
Okito
Fu-Manchú
Annemann
Slydini
Fred Kaps
René Lavand
Ascanio
Juan Tamariz
David Copperfield
Daja-Trano
Apéndice
Bibliografía

Chung Ling Soo
Ching Ling Foo
Mèlies
Le Roym Talma y Bosco
Nelson Downs
David Devant
Erdnase
El Gran Lafayette
Malini
Leipzig
El Gran Carmo
Selbit
Goldin
Houdini
W.C. Fields

Biblioteca

AVENTURAS DE 51 MAGOS Y UN FAKIR DE CUENCA

Ángel Idígoras

Aventura de 51 magos y un fakir de Cuenca es un libro de historia, de humor y de aventuras, pero sobre todo es un libro sobre magia y para hacer magia. Este libro-baraja está tan repleto de ilusionistas que ha acabado por impregnarse de poderes mágicos.
Cincuenta y dos magnificas caricaturas de Ángel Idígoras, mago y dibujante de prestigiosos medios, acompañadas de la vida, historias, aventuras y desventuras de todo y cada uno de estos personajes. Desde los primeros prestidigitadores a los magos contemporáneos más famosos: Bishop, Fawkes, Robert Houdin, Maskekyne, Partagás, Hofzinser, San Juán Bosco, Thurston, Dai Vernon, Slydini, Annemann, Cardini, Okito, Lavand, Tamariz, Ascanio, Copperfield... Una verdadera Historia de la Magia Ilustrada.

Art.17.272 **4900 ptas./ 29.45 e./ 28.20 $**

Fu-Manchú

COMEDIAS DE LA CHINA

David Bamberg llevaba en sus venas la sangre holandesa mezclada con los polvos mágicos de seis o siete generaciones de ilusionistas, así que al nacer, el médico debió de decirle a su madre: «Enhorabuena, ha tenido usted un mago». Eso ocurrió en Derby, Inglaterra, en 1904. Muy niño se fue con su familia a USA, donde Okito, su padre, tenía un taller en el que pasaba las horas creando milagrerías, entre jarrones productores de fuego y gallinas desorientadas por lluvias de confeti. El pequeño tenía prohibido adentrarse en aquel lugar donde las cosas eran al revés, pero eso era como prohibir a un astronauta que mirara por la ventanilla del cohete, de manera que, cuando Okito se ausentaba, David se colaba en el paraíso paterno, como era su obligación de niño. Poco a poco fue consiguiendo que Okito le fuera encomendando algunos trabajillos, como forrar las varitas o dar de comer a los patos.

La carrera profesional de David, que empezó llamándose «El Gran Syko», no empezó de forma triunfal, precisamente. Después de recorrer el circuito teatral más deplorable de la geografía terrestre, regresó a Nueva York, con un capital que ascendía, mejor diremos descendía, a cuarenta dólares. Se hospedó en un habitáculo de una pensión que costaba tres dólares a la semana, por lo que decidió que su menú diario se compondría de una sopa de verdura, valorado en diez céntimos, con derecho a pan y a mantequilla.

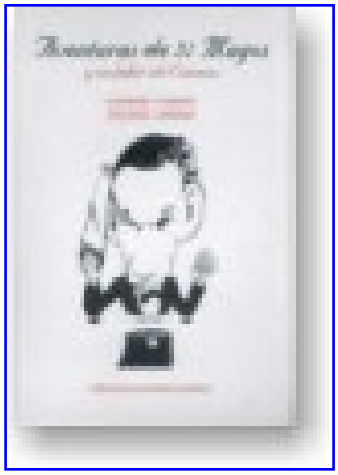
Doce dólares se le fueron en comprar un frac de sexta mano al que tuvo que pegar dos flores que disimularan los desperfectos textiles de aquella prenda cochambrosa.

Los agentes teatrales no reparaban en su presencia por más que insistiera el muchacho, al que sus ahorros apenas le alcanzaban para un par de platos más de sopa, con derecho a pan y mantequilla.

De pronto cambió la suerte mientras esperaba en la antesala del despacho de un agente. Un supuesto artista de variedades abrió la puerta del jefe y salió de allí vociferando. Finnegan, que así se llamaba el representante, mando llamar a David y le preguntó qué sabía hacer para sustituir a aquel tipo. Nuestro protagonista dijo ser mago y ombrómano. Los magos no le interesaban, su

agencia los tenía a porrillo, pero cuando se enteró de que los ombrómanos crean sombras de figuras con sus manos, aunque afirmó que le parecía «una mierda», le ofreció un contrato. La actuación fue un éxito y David pudo comprarse un frac nuevo y comer filetes. David era aficionado a leer las aventuras de su héroe favorito, el misterioso Fu-Manchú que creara Sax Rohmer. Cuando decidió convertirse en mago de la China y crear su propio número, tomó prestado el nombre al mago de sus lecturas y, anunciándose como Fu-Manchú, bajo el lema «extraño, pero cierto», comenzó a recorrer triunfante la geograografía de Méjico, Argentina y otros países latinoamericanos.

Harto de subir y bajar montañas con su equipo a cuestas por caminos sembrados



Aventuras de 51 Magos
y un fakir de Cuenca

ÍNDICE

Dedicatoria
Agradecimientos
Prólogo de A. Florensa
Índice general
Índice de juegos
Introducción
Butchinger
Fawkes
Cagliostro
Pinetti
Bosco
Döebler
Robertson
Houdin
Hofzinser
El Gran Brujo del Norte
San Juan Bosco
Canonge
Cazeneuve
Partagás
Los Hermann
Buatier de Kolta
Las Hermanas Fox
Los Davenport
Maskelyne
Dante
Blackstone
Chang
Cardini
Dai Vernon
Okito
Fu-Manchú
Annemann
Slydini
Fred Kaps
René Lavand
Ascanio
Juan Tamariz
David Copperfield
Daja-Trano
Apéndice
Bibliografía

Kellar
Thurston
Bishop
Chung Ling Soo
Ching Ling Foo
Mèlies
Le Roym Talma y Bosco
Nelson Downs
David Devant
Erdnase
El Gran Lafayette
Malini
Leipzig
El Gran Carmo
Selbit
Goldin
Houdini
W.C. Fields

Biblioteca

de pedruscos, como era casi más difícil pasar de un país a otro limítrofe que cruzar el Atlántico, se decidió por viajar a España.

Cuando zarpó el buque Alcántara, en 1932, Fu-Manchú no tenía ni un mísero contrato teatral ni un representante que se los consiguiera. Al llegar al puerto de Vigo, el chino fingido, despistado como sólo un chino auténtico puede encontrarse en Galicia, empezó a buscar trabajo.

Las condiciones de su primer contrato no eran muy envidiables: tres días en un pequeño teatro, comenzando un martes y trece y siendo anunciado en unos carteles con fondo de fatídico color amarillo.

Pese a los presagios, el poco público que asistió a aquel debut no olvidaría jamás lo que vieron. Luego partió hacia Barcelona, al Apolo ni más ni menos, donde pronto la única sesión diaria se convirtió en doble y en triple los domingos, con la sala a rebosar. «¡El mejor espectáculo de magia visto en España!», clamaban en grandes titulares los periódicos. Para el golpe definitivo en su conquista, le faltaba poner patas arriba la capital, así que se tomó tres meses de vacaciones para inventar nuevos efectos y se presentó en el madrileño teatro de «La Zarzuela» con números como los que siguen:

La cabina de luz, consistía en una gran caja con paredes de papel blanco, en cuyo interior sólo había una bombilla. El mago proyectaba sombras chinescas varias en la caja, incluida la sombra de una mujer, que de pronto rasgaba el papel y salía con su carne y con sus huesos al escenario. A la muchacha, ya que estaba allí, la partía en tres trozos y separaba el del medio.

Fu-Manchú era en la magia humorística, que desarrollaba en sketches tan surrealistas como el de «El teatro al revés», en el que simulaba actuar ante un público pintado en el decorado, dando la espalda al público real. Portaba junto a un asistente una gran tela, tras la que se ocultaba un individuo dispuesto a realizar una mágica aparición. El público real se sentía compinche del ilusionista al creer contemplar la trampa del asunto, pero cuando el escondido era envuelto en la tela, quien aparecía ante el estupor general, era una dama, y del otro no quedaba ni el rastro.

En otra de sus comedietas, una bella muchacha entraba en una cabina de ducha, que dejaba ver al trasluz cómo su silueta se desnudaba. Llegaba entonces Fu-Manchú con cara de pillín y abría la cortina, pero quien estaba ahora en la cabina era un señor con enormes bigotes, en traje de baño. El hombre que discutía desde un palco y caía al suelo convertido en maniquí y El bazar mágico, en el que los disparates se sucedían como en una de los Marx, eran otras de sus actuaciones más aplaudidas.

Famosísimo en los países de habla hispana, el cine le fichó como protagonista de algunas películas de títulos tan enigmáticos como «La mujer sin cabeza», «El As negro» o «El espectro de

la novia».

En 1966 ofreció su última representación pública, aunque siguió aturdiendo el entendimiento de sus amigos desde su tienda de magia de Buenos Aires, la ciudad en que residió hasta que desapareció para siempre, en 1974.

Con Fu-Manchú se extinguió la saga de los Bamberg, una familia de la que uno hubiera querido ser, al menos, cuñado.

Biblioteca / Contenido / Anterior

Alexander Herrmann

Este ilustre ilusionista ya venía de una familia de magos pues su padre lo había sido aunque no está claro que fuera profesional o solo un buen aficionado. Alexander fue el menor de una familia de 16 hijos. El mayor de todos, Compars, conocido por Carl Herrmann, fue el principal mago de su generación y fue el maestro de su hermano a quien llevaba más de 30 años de diferencia.

Ocupémonos pues de Alexander y de una descripción más o menos detallada de los efectos que componían la primera parte de su espectáculo (compuesto de cinco partes o actos) y como estos son una muestra de algunos de los efectos más populares de su tiempo, habiendo sido popularizados primeramente por su hermano mayor y luego por el mismo Alexander (y ya se sabe que los magos de todos los tiempos han buscado presentar siempre los trucos que ven hacer a las "estrellas") me parece que se puede aprovechar la oportunidad para describir dichos trucos y luego explicar sus secretos y técnicas.

La siguiente descripción fue escrita por El Gran Raymond, otro gran ilusionista trotamundos posterior a Herrmann. La descripción de Raymond es la siguiente.

"Herrmann comenzaba el acto haciendo desaparecer sus guantes, truco que en sus manos parecía deliciosamente real. Luego pasaba sus dedos ligeramente a lo largo de la varita mágica y de su extremo extraía una naranja. A esto seguía el truco llamado "Conos, naranja y arroz" que era uno de sus trucos favoritos aparte de ser muy efectivo. Terminado con ello, mostraba las manos vacías y de detrás de la rodilla derecha hacía aparecer una baraja en abanico.

Luego presentaba una serie de trucos de cartas basados en pura habilidad manual y misdirection terminando con las cartas elegidas que salen solas de la baraja metida en una copa y puesta sobre una mesita en el primer plano del escenario. Después de que las cartas elegidas hubieran subido solas, Herrmann sacaba la baraja de la copa y lanzándola al aire la hacía desaparecer. Aparentemente había terminado con las cartas – pero, no- ¡sus manos vacías de repente se llenaban de ellas! Estas las iba lanzando al público a gran distancia incluso hasta las últimas filas de la galería.

Herrmann luego pedía prestado un sombrero de copa – eran comunes en aquellos días – y presentaba la "Lluvia de monedas", atrapando mágicamente del aire una asombrosa cantidad de monedas de plata. Al final las monedas del sombrero se echaban ruidosamente sobre una bandeja de plata, se mostraban al público y se envolvían en un trozo de papel y el envoltorio se lanzaba al dueño del sombrero. Este, al abrirlo, encontraba que las monedas se habían

convertido en una caja de bombones. Quedaba un trozo de papel sobrante y Herrmann lo hacía una pelota que hacía atravesar mágicamente a través de su pierna y luego la hacía desaparecer lanzándola al aire.

Volviendo al sombrero, de su interior sacaba una enorme cantidad de cosas y al ir a devolverlo a su dueño, descubría que dentro había un conejo. Herrmann acariciaba el conejo y de repente tiraba de sus orejas. Mágicamente quedaba con dos conejos, uno en cada mano. Ponía los conejos en la mesa y hacía ver que eran del mismo tamaño. Entonces los cogía de la mesa y los dos conejos se convertían en uno solo. Hacía notar entonces que este conejo era más gordo, tomaba una pistola de la mesa, lanzaba el conejo al aire, y de un tiro lo hacía desaparecer.

Bajaba entonces entre el público acercándose a un espectador, le sacaba el conejo de la chaqueta. Durante esta acción, se cerraba el telón y Herrmann volvía al proscenio, acunando al conejo el cual giraba su cara hacia el mago y bajaba una oreja, lo cual causaba mucha risa y aplausos del público. Se retiraba Herrmann, la música atacaba y se abría el telón para la presentación de Adelai de Herrmann y sus bailes de gasa y fuego.

Con esto terminaba la primera parte de un programa típico de Alexander Herrmann. Ahora pasemos a ver como se hacían algunos de estos trucos y otras cosas igual de interesantes.

La desaparición de los Guantes

Comencemos por la desaparición de los guantes. Este es un truco muy simple pero sorprendente visualmente. Ambos guantes tienen un tiraje elástico que los sube por la manga pero es la forma en que se hace el truco y los gestos del mago lo que eleva el truco de categoría. He tenido la suerte de ver una pelicula casera del año 26 en la cual se vé a Frederick Eugene Powell, un mago norteamericano nacido en 1856, haciendo este truco y por lo tanto puedo explicar exactamente en que consiste la presentación.

El mago sale con el guante izquierdo puesto y el otro cogido en la mano derecha, como parece ser que era la moda. La varita mágica, que no faltaba nunca, se trae en la mano con el guante suelto. Después de saludar al público, la varita se pasa a la izquierda y el guante de la derecha se dobla con ayuda de los dedos izquierdos de manera que quepa en el puño cerrado. El puño derecho con el guante dentro está a la altura de la cintura con el dorso de la mano hacia el público. Entonces se describe un arco con dicha mano tal como muestra el dibujo 1, terminando con la mano elevada sobre la cabeza y con los dedos hacia el público. Es en el transcurso de este movimiento cuando la mano derecha deja escapar el guante el cual sube por la manga gracias al elástico. La izquierda hace un gesto con la varita hacia la mano derecha cerrada y los dedos de ésta se abren lentamente mostrando que el guante ha desaparecido.

Ahora, la izquierda mete la varita bajo el brazo derecho y la mano derecha quita el guante de la izquierda, el cual se dobla igualmente para que quepa en el puño izquierdo. La derecha coge la varita de debajo del brazo derecho y la mano izquierda realiza el mismo movimiento que antes

realizó la derecha (ver dibujo) dejando que el guante suba secretamente por la manga. Se señala con la varita hacia la mano izquierda y se abren lentamente los dedos de ésta mostrando que el otro guante también ha desaparecido. El efecto es, como ya dijimos, visualmente muy impactante.

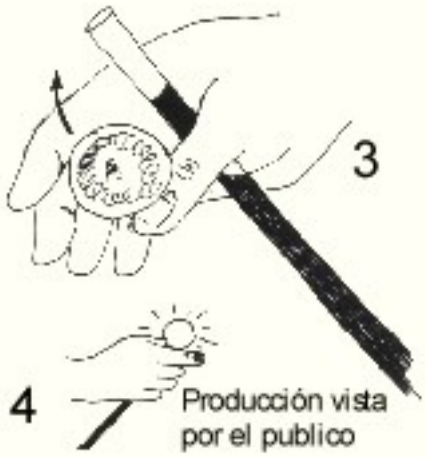
Extracción de un objeto de la varita

Esta es una manipulación increíblemente efectiva y he agregado el calificativo no por exceso de entusiasmo sinó porque es casi increíble que con algo tan simple se pueda lograr tal efecto visual y mágico. Todo consiste como ya se explicó, en que el mago desliza sus dedos a lo largo de la varita y al llegar a su extremo, un objeto tal como una bola o un huevo hace su aparición como si lo exprimiera del interior de la misma. Herrmann hacía aparecer así la naranja que necesitaba para su siguiente efecto. Cabe aquí la aclaración de que las naranjas que habían el siglo pasado no son la fruta enorme que conocemos hoy día la cual ha sido lograda después de generaciones de cruces, injertos, etc. Las naranjas de entonces podían empalmarse con facilidad dado su tamaño bastante más reducido. Explicado esto, veamos como se realiza la aparición.

El mago está dando su lado derecho al público, con la varita en la izquierda y el objeto empalmado en la derecha. La mano derecha se acerca a la varita con los dedos separados pero al llegar a ella los dedos se cierran a la vez que el objeto se pasa del empalme clásico al empalme de los dedos. El pulgar derecho se cierra sobre la varita y la posición se muestra claramente en el dibujo 2.

La mano derecha se desliza ahora hacia arriba a lo largo de la varita y al hacerlo, el pulgar derecho se pone debajo del objeto empalmado tal como muestra el dibujo 3.

Al llegar al extremo superior de la varita, el pulgar derecho empuja hacia arriba el objeto el cual aparecerá entonces mágicamente por encima del puño derecho tal como muestra el dibujo 4. Eso es todo. Por supuesto que hay que ensayarlo bien para lograr la perfecta coordinación. Sobre todo no se debe separar los dedos derechos cuando se deslizan a lo largo de la varita para que no se atisbe entre ellos el objeto pero el pase realmente no es nada difícil y sí que es visual y mágico.



Lo que no hemos explicado es como se apodera secretamente el mago del objeto. En este caso, mi opinión es que ya lo llevaba desde el principio. Volvamos un momento al truco de los guantes. Era fácil para Herrmann llevar la naranja oculta en la mano izquierda (la que tiene el guante puesto) y este detalle no dificulta para nada la ejecución de la desaparición de los

guantes. Vean como se haría: La izquierda (con la naranja oculta) coge la varita y se hace desaparecer el guante derecho tal como ya se explicó. Ahora se pasa la varita a la mano derecha y junto con ella y ocultamente, la naranja. Se hace entonces desaparecer el guante izquierdo y ya se está en posición de hacer aparecer mágicamente la naranja de la varita, truco que gana en efectividad puesto que se acaban de mostrar ambas manos completamente vacías. Lo mejor de todo es que en toda esta secuencia hay una economía tal de movimientos que todo resulta totalmente mágico. Además, el mago no ha hecho sinó salir y antes del primer minuto ya ha realizado tres efectos mágicos.

Conos, naranja y arroz

Incluyo la descripción de este truco aunque dudo que alguno de los lectores se vea tentado a hacerlo. Primero porque utiliza aparatos que son imposibles de conseguir y segundo porque dichos aparatos se verían totalmente fuera de moda en un escenario moderno. Sin embargo me parece que puede resultar inspirador conocerlo.

Este es un truco de los llamados de *pasa-pasa.* Herrmann pedía prestado un sombrero de copa y lo ponía boca abajo sobre una mesa. Mostraba ahora una vasija de metal la cual llenaba de arroz y la dejaba finalmente a la vista del público. Señalando tres conos metálicos que tenia sobre otra mesa, hacía que el público eligiera uno de ellos y después de meter la varita mágica en su interior para mostrarlo vacío, lo ponía sobre el sombrero prestado. Hacía elegir otro de los conos y con éste cubría la naranja la cual había puesto en otra mesa.

Ahora, como para recapitular, Herrmann levantaba el cono que estaba sobre el sombrero, mostraba que no había nada debajo y lo volvía a poner en su sitio. Levantaba el cono que cubría la naranja y después de dejarla ver, la cubría pero fingía llevársela oculta y metérsela en el bolsillo. El público protestaba y él les aseguraba que no había hecho nada y finalmente levantaba el cono mostrando la naranja todavía en su sitio. Entonces eliminaba el cono dejando la naranja a la vista sobre la mesa.

Entonces se acercaba a la vasija con el arroz y sin tocarla, juntaba sus manos como si cogiera invisiblemente el arroz y hacía el movimiento de lanzarlo hacia el cono que cubría el sombrero. Levantando este cono se veía que, en efecto, el arroz había aparecido debajo, sobre el sombrero. Tomaba entonces la naranja con las manos y acercándose a la vasija que había llenado de arroz, la fingía pulverizar y hacerla pasar mágicamente a su interior. Separaba las manos y la naranja había desaparecido y destapando la vasija, en su interior no había ni un solo grano de arroz sinó la naranja.

Los dibujos superiores ilustran los aparatos usados. Hay tres conos de metal. Dos son normales y uno es trucado pues tiene una tapa interna la cual se abre por fuera mediante un botón. El compartimento secreto resultante se llena de arroz y se cierra la tapa. Los tres conos se ponen sobre una mesa con el trucado en la posición central pues ha de ser forzado y esta es la mejor posición para ello. No entraremos en el detalle del forzaje pues

todo mago ha de saberlo. Pasemos mejor a la vasija del arroz. Este aparato todavía se utiliza pues forma parte de un truco algo más moderno llamado *" Here, There, Where?"* (Aquí, allí ¿dónde?) que no es más que una evolución de este que estamos explicando y en el cual no solo cambian de sitio una naranja y unos puñados de arroz sinó que también interviene en el baile una botella (o una pila de fichas grandes de madera, en las versiones más modernas). Los dibujos de abajo son sacados de un catálogo en el que se anunciaba esta versión más moderna del efecto que presentaba Herrmann.

Estudiando el dibujo de la vasija del arroz en la página anterior, se verá que ésta contiene un doble fondo inferior y un émbolo que permite, presionando sobre el punto C, elevar la naranja y a la vez abrir el doble fondo. La naranja está desde el comienzo en la posición mostrada en el dibujo. El mago toma la vasija y sin mostrarla vacía, la va llenando de arroz de una bolsa. En el momento en que la naranja queda cubierta de arroz, el mago puede, acercándose al público, dejar ver el interior de la vasija y solo se verá llena de arroz. Después de ponerle la tapa finge no saber bien donde dejarla y aprovecha este tiempo para, presionando el punto C, levantar el émbolo con lo cual se abre el doble fondo y el arroz se esconde por su propio peso en él. Al cabo de los pocos segundos que toma esto, el mago deja la vasija a la vista y el muelle del émbolo cierra la abertura secreta y la naranja queda sola en el compartimento principal, lista para el final de la experiencia.

A estas alturas todo estará más o menos claro excepto un par de detalles. Después de hacer aparecer la naranja de la varita, el mago toma la vasija y la llena de arroz tal como se ha explicado ya, dejando ver su interior cuando haya cubierto la naranja duplicada. Tapa la vasija y la deja a la vista después de haber abierto el doble fondo para que el arroz se oculte. Ahora fuerza el cono trucado con el arroz y después de meterle la varita por dentro para demostrar que está vacío, lo pone sobre un sombrero de copa prestado el cual usa solo como plataforma. Hace luego elegir otro de los conos y cubre con éste la naranja.

Haciendo una recapitulación, levanta el cono del sombrero mostrando que abajo no hay nada y al volverlo a poner, toca el botón secreto con lo cual el arroz sale del compartimento secreto superior. Levanta el otro cono mostrando la naranja y al volverla a cubrir finge escamotearla. Después de aprovechar dicha situación, elimina el cono dejando la naranja a la vista sobre la mesa. Ahora finge pasar el arroz de la vasija al cono del sombrero y levanta éste mostrando que el arroz ha aparecido debajo.

Lo que no he dicho hasta ahora es que la mesa en que está la naranja está equipada con una trampa mecánica tal como se enseña en los dibujos inferiores. No entraré en detalles acerca de la construcción o funcionamiento de dicho artilugio. Solo diré que después de estudiar durante mucho tiempo la técnica de los magos de antaño, considero una lástima que se hayan dejado de utilizar estos elementos pues los efectos que se lograban con ellos eran excelentes, tal como veremos más adelante cuando expliquemos el truco de los conejos tal como lo ejecutaba Herrmann y otros magos de la época. Esta trampa en particular la abría el mismo mago presionando con la muñeca al colocar las manos como muestra el dibujo inferior para coger la naranja.

Todo está claro ahora. La naranja se había dejado sobre la trampa y al fingir cogerla entre las manos, se había abierto ésta y la naranja pasaba al interior de la mesa. La trampa se dejaba cerrar (el mecanismo estaba provisto de muelles para
que fuera automático) y se avanzaba hacia la vasija del arroz fingiendo llevar la naranja entre las manos. Aquí se cerraban los dedos como si se redujera la naranja a polvo y se separaban las manos mostrando que había desaparecido. Abriendo ahora la vasija del arroz, se dejaba caer de ella la naranja y se mostraba que el arroz había desaparecido.

Trucos de cartas de Herrmann

Tanto Alexander, como su hermano mayor, Carl, eran expertos en el manejo de las cartas. El lector habrá oído hablar del *Salto Herrmann*, un salto totalmente invisible y natural, adaptado magníficamente al trabajo de escena y salón. Desgraciadamente la descripción que nos dejó Raymond no entra casi en detalles acerca de los trucos cartomágicos realizados por Herrmann pero como conocemos por otras fuentes algunos de ellos, los explicaremos al vuelo. Hay que notar como Herrmann le agregaba brillantez a todo lo que hacía. No tomaba simplemente la baraja de la mesa sinó que la hacía aparecer mágicamente y abierta en abanico de detrás de la pierna. Gracias a un libro de Al Baker conocemos uno de sus trucos para hacer aparecer un abanico de cartas y acto seguido hacerlo desaparecer lanzándolo al aire. Todo radica en un tiraje elástico y a lo mejor, sabiendo esto, el lector pierda todo el interés. No veo por qué tiene que ser así puesto que el principio del tiraje es uno de los mejores y más efectivos de la magia. He aquí el truco de Herrmann tal como lo explicó años después Al Baker.

Efecto: El mago muestra la mano derecha completamente vacía por detrás y por delante. Entonces, de detrás de la rodilla derecha hace aparecer un abanico de cartas. Inmediatamente lanza dicho abanico al aire y las cartas desaparecen.

Método: El abanico está formado por cartas cortadas en diagonal y sujetas todas por el vértice inferior como muestra el dibujo de manera que puedan abrirse en abanico. A partir de aquí hay un tiraje elástico. El tiraje se sujeta a la cintura del pantalón de manera que las cartas cuelguen a la altura del muslo, más o menos. En esta posición,

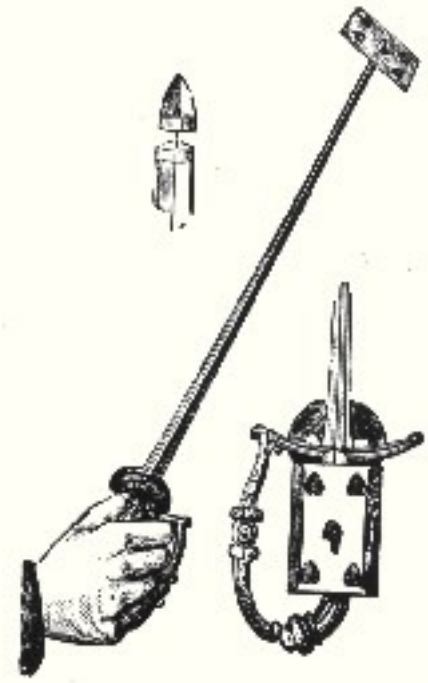
la cola del frac del mago cubría las cartas. (Para otro tipo de chaqueta habrá que experimentar con la colocación de las cartas para que queden ocultas).

Después de mostrar la mano derecha vacía por ambos lados, Herrmann la llevaba tras la pierna derecha a la altura del muslo y apoderándose secretamente de las cartas colgantes, deslizaba rápidamente la mano hacia abajo hasta detrás de la rodilla donde abría las cartas en abanico haciéndolas aparecer en dicho punto. Este era el primer efecto.

Las cartas no se separaban de la pierna e inmediatamente después de haberlas hecho aparecer, Herrmann miraba hacia arriba, luego miraba las cartas y entonces la mano derecha fingía lanzarlas hacia arriba. Lo que en realidad hacía. era dejar escapar las cartas y ejecutar el movimiento de lanzar hacia arriba a la vez que con la vista se sigue el vuelo imaginario de las cartas. Como se vé todo se reduce a un poco de actuación.

Entre los trucos de cartas favoritos de Herrmann hay uno llamado *" El bolsillo egipcio"*. Es un truco brillantísimo que consiste en que, después de hacer elegir tres cartas, hacerlas devolver y mezclar la baraja, ésta se mete en el bolsillo de un espectador y el mismo espectador mete la mano dos veces en su bolsillo y encuentra las dos primeras cartas elegidas. En la tercera, sin embargo, falla y al sacar la baraja se ve que dicha carta ha desaparecido. El espectador sopla sobre su bolsillo y metiendo él mismo la mano, saca la tercera carta la cual ha aparecido mágicamente en él. Al parecer, el espectador sopló demasiado fuerte pues no solo ha hecho aparecer la carta elegida sinó una enorme cantidad de cartas las cuales el mago va sacando de su bolsillo. Al final, el mago le saca un chorro de cartas por la nariz del espectador.

Otro truco de cartas favorito de Herrmann era *"La espada de la carta"*, al cual le sacaba un gran partido. No se trataba de la espada que conocemos ahora que tiene esa pieza rectangular en la empuñadura como ninguna espada que se conozca y que los miembros del público no tienen que ser unos Einstein para sospechar que de ahí tiene que venir la carta o cartas que se fingen clavar en el aire. La espada usada por Herrmann se muestra en el dibujo de abajo. Véase la manera en que la mano era la que tapaba la carta y como la espada tenía la apariencia de una espada



normal. Modernamente *Lance Burton* ha diseñado una espada para este truco que si bien esconde la carta en la guarda de la empuñadura, tiene una apariencia de espada real y no la más común que conocemos y en la cual la carta se oculta ingenuamente en una pieza rectangular.

Otro detalle en relación con este truco es el siguiente. Sin duda habrás visto en los catálogos que con esta espada se pueden atravesar tres cartas elegidas. Esto, en mi opinión, es errado. Una sola carta elegida es lo más correcto desde el punto de vista tanto de la presentación como de la inteligencia. Es posible atravesar una carta en el aire de entre todas las que vuelan. Si encima la resulta la elegida, entonces el truco es maravilloso porque el público lo apreciará como una mezcla de magia y habilidad sobrehumana. Sin embargo si se pinchan tres cartas, las cuales además quedan perfectamente distribuidas a lo largo de la hoja, demuestra no solo ingenuidad por parte del mago sinó que complica la posibilidad de sacarle partido al clímax sencillo y claro de una sola carta. Además, tres cartas eliminan inmediatamente la idea que se pueda hacer el público de habilidad sobrehumana por parte del mago porque es simplemente demasiado e inmediatamente le dan la idea de algún mecanismo.

El truco de las cartas elegidas que suben solas de la baraja es, por supuesto, un clásico. Originalmente se utilizaba una caja metálica con doble fondo en el que estaban las cartas que iban a subir. Dicha caja se conoce con el nombre que le dieron en Francia: *houlette.* Tengo entendido que quiere decir pala o algo así y se entiende por la forma de la caja. Antiguamente las houlettes llevaban un corcho lo que permitía colocarlas sobre una botella de agua. El método para hacer subir las cartas, era, por supuesto, un hilo manejado por un ayudante. La houlette fue cambiada después por una copa normal y las cartas preparadas se agregaban secretamente a la baraja. En el siglo pasado *Hartz* creo la baraja con mecanismo de relojería para hacer salir las cartas y hoy, por supuesto, tenemos barajas de este tipo que funcionan por mando electrónico lo que es curioso porque en el siglo pasado ya se llamó a este truco *"Las cartas eléctricas"*. Hay docenas de métodos más para hacer este truco, uno de los cuales se muestra abajo.

Herrmann tenía tres trucos de este efecto. Uno era el común de hacer salir las cartas elegidas de la baraja metida en una copa, el otro era uno inventado en el siglo pasado por *Dupre:* y que consistía en una houlette de cristal la cual se colgaba del techo con dos cintas. La houlette con la baraja en su interior se hacía mecer y las cartas elegidas iban saliendo. El secreto en dos palabras es que una de las cintas era doble y por ella pasaba el hilo que hacía salir las cartas. El tercero de los trucos de cartas obedientes de Herrmann era el que vamos a explicar ahora.

Las cartas y el ramo de flores

Esta era una de las obras maestras de Herrmann. Forzaba cuatro cartas y entonces daba a una señora de la primera fila un ramo de flores y le pedía que lo tuviera en alto. Recogía las cuatro cartas y las hacía desaparecer entre sus manos a la vez que fingía lanzarlas hacia el ramo de flores. Una por una, las cartas iban apareciendo elevándose de entre medio de las flores del ramo que en ningún momento dejaba la mano de la espectadora.

Voy a explicar completamente la ejecución de este truco pues con los hilos invisibles que hay hoy día puede resucitarse y ser sensacional. Las cartas que van a salir del ramo se preparan tal como muestra el dibujo. Este es el método clásico para prepararlas y no se hable más. Una vez pasado el hilo, las cartas se meten en una caja o houlette de hojalata pintada de verde y dicha caja se mete en el interior del ramo de flores de manera que quede bien oculta. El extremo del hilo asomará por debajo del ramo. Lo más complicado es la colocación de la houlette dentro del ramo y esto no se puede explicar por escrito sinó que hay que descubrirlo en la práctica.

Se dan forzadas de otra baraja las cuatro cartas que saldrán luego. Se entrega el ramo a la señora y se le pide que lo tenga en alto. Se recogen las cartas, se escamotean y se descargan en cualquier bolsillo (o en el Topit) a la vez que se finge lanzarlas hacia el ramo. Ahora se acerca uno a la señora y le pide que levante un poco más el ramo, momento que se aprovecha para coger la punta del hilo y alejándose uno un poco se va haciendo salir una por una las cuatro cartas.

Continuación del espectáculo

Como final de la cartomagia, Alexander Herrmann lanzaba cartas al público. Este, como muchos otros de sus trucos, era uno de los éxitos de su hermano mayor, Carl. Muchos ilusionistas después de ellos han aprovechado la habilidad para lanzar cartas a gran distancia. En el interior de un teatro es muy espectacular pues las cartas viajan hasta las últimas filas y hasta

el llamado "gallinero". La excusa que da el mago para lanzar las cartas es darle un recuerdo a los espectadores diciéndoles que quien atrape una de las cartas tendrá buena suerte, etc. De hecho, algunos magos se hacían imprimir cartas especiales para lanzar en las cuales ponían su retrato y el mensaje de buena suerte. Dichas cartas podían entonces ser un poco más gruesas con lo que ganaban peso y podían volar más lejos. Howard Thurston lograba también un gran éxito con el lanzamiento de cartas. Houdini era otro que también lo hacia al igual que dominaba también la llamada *carta bumerang* la cual regresa a las manos del mago. Houdini la recibía con unas tijeras y la cortaba en el aire. Modernamente el mago *Ricky Jay* tiene un número completo de lanzamiento de cartas.

De aquí Herrmann pasaba al truco de *La lluvia de plata* usando un sombrero del público. No entro en detalles pues ya expliqué las bases de este truco clásico en mi anterior revista, El Puerco Sabio. Nótese el final tan bueno de convertir las monedas en una caja de bombones. Otro final que Herrmann tenía para esta secuencia era el efecto llamado:

El banquero de Detroit

Después de haber cogido muchas monedas del aire, sujetaba una bandeja metálica en una mano y hacía que un espectador pusiera en ella, una por una, quince de las monedas que habían aparecido. Entonces le pedía que juntara las manos y le echaba las 15 monedas en ellas. Acto seguido le pedía que le diera 5 de dichas monedas y las hacía desaparecer todas de golpe. Una vez hecho esto, le preguntaba al espectador cuantas monedas tenía originalmente. El espectador decía que quince.

Entonces el mago le preguntaba cuantas le había dado a él y el espectador decía que cinco. Preguntaba entonces el mago cuantas monedas le quedaban entonces y el espectador decía que diez. El mago le hacía contar las monedas una por una y se veía que el espectador misteriosamente volvía a tener las quince monedas originales.

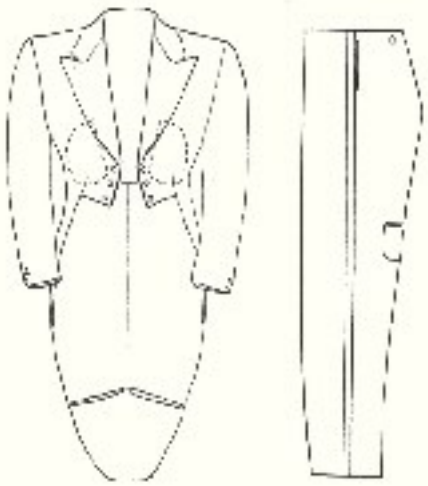
A este truco tan sencillo Herrmann le sacaba un buen partido. Consiste únicamente en usar la conocida *Bandeja de multiplicación,* tal como se ilustra. Esta estaba cargada de monedas en el doble fondo. Cuando se le echaban las quince monedas en la mano, en realidad se le echaban veinte. Se le pedía cinco monedas y se escamoteaban. Cuando el espectador contaba las monedas que tenía entre las manos, volvía a tener, misteriosamente, quince. Lo más importante es que se trata de un truco rápido, casi como una pincelada para rematar el anterior de la aparición de las monedas y no un efecto largo y demorado.

El sombrero y los conejos

Las producciones del interior de un sombrero, usualmente prestado, eran uno de los trucos más potentes del repertorio mágico antiguo. Actualmente no se vé nada de esto y se debe únicamente a que los magos modernos desconocen los procedimientos tan sencillos que se utilizaban. Por supuesto que hoy día nadie usa sombrero (y menos de copa) por lo que no se puede pedir uno

prestado pero el efecto no se desmerece en lo más mínimo si uno usa su propio sombrero de copa, el cual puede hacerse examinar, aplanarse, etc. De hecho, el ya nombrado *Hartz* se hizo famoso en el siglo pasado por la gran cantidad de cosas que sacaba de un sombrero propio el cual había hecho hacer ligeramente más grande para facilitar su trabajo de cargas. Algunas de las producciones que antaño se hacían de un sombrero se pueden hacer hoy de un bolso de señora. El tema de las producciones de sombrero lo trataremos con más detenimiento dentro de unas cuantas páginas. Ahora vamos solo a explicar el truco de los conejos.

Alexander Herrmann es el responsable de que los magos seamos identificados con el truco de sacar un conejo de un sombrero. Esto da una idea del partido que le llegaba a extraer a este efecto que hoy día creo que no hace ningún mago. De paso, Herrmann también es responsable de la imagen que ha quedado del mago como un señor misterioso con perilla y bigotes mefistofélicos. Esto demuestra hasta que punto fue importante este gran mago. El truco original no era la aparición de un conejo de un sombrero sinó de dos conejos, uno detrás del otro. Para ello, el frac del mago estaba acondicionado con dos bolsillos secretos en el pecho. En cada uno de ellos se metía un conejo pequeño. Herrmann mostraba el sombrero completamente vacío y de repente daba un giro sobre sí mismo moviendo el sombrero como si cogiera algo del aire con él. Inmediatamente sacaba un conejo del sombrero. En el momento del giro, la otra mano metía rápidamente el conejo de uno de los bolsillos del pecho en el interior del sombrero. Si se practica con el sombrero se verá que el gesto, aunque teatral, no deja de ser natural y disimulado. Este primer conejo se dejaba en el suelo y al inclinarse ligeramente para hacerlo, el sombrero quedaba a la altura del pecho con la abertura hacia el cuerpo. La otra mano cargaba rápidamente el otro conejo en el sombrero y se sacaba inmediatamente. También podría fingirse sacar del sombrero, sacándolo directamente del bolsillo tal como muestran los dos dibujos.



Como se vé, no se trata de un truco fácil pero tampoco es tan difícil. La carga repetida del sombrero es similar en cierta forma a la carga final de un cubilete.

Otros trucos con conejos

Tan pronto había hecho aparecer los conejos, Herrmann señalaba a un espectador y le preguntaba si le gustaría tragarse uno de ellos. El espectador respondía o no y Herrmann continuaba: *Bueno a lo mejor usted cree que yo no puedo hacerlo pero mire, voy a meter un conejo dentro de otro y luego haré que usted se lo trague. ¿ No me cree? ¡Mire bien! Ponía entonces ambos conejos en una mesa y los hacía como si metiera uno adentro del otro. En efecto, quedaba con un solo conejo, el cual levantaba y mostraba que ahora era más gordo que antes.*

Para ejecutar esta parte del truco ver la figura que reproduce el anuncio de catálogo de trampas para la mesa. La que se anuncia con el número 618 se llamaba justamente *La trampa para*

conejo y es la que se usaba para este truco. Su tamaño era de 20 cm. por 12.5 cm. Los dos conejos se ponían sobre la mesa de perfil al público y uno detrás del otro. Cubierto por el conejo delantero, es fácil meter el trasero por la trampa de la mesa. Luego, al sujetar el conejo por la piel de la nuca y decir que está más gordo que antes, la gente se lo creerá. Hemos reproducido un dibujo más detallado que muestra esta trampa por debajo pudiendo verse los pivotes especiales con muelles (los cilindros que se ven en el centro de cada pivote). Los cierres que se ven en ambos extremos de la trampa permitían utilizar la mesa sin que se abriera. Estos cierres se controlaban por dos botoncitos sobre la tapa de la mesa. Para usar la trampa, ya sea el mago, ya sea un ayudante, corría esos dos botoncitos y la trampa se podía abrir hacia adentro con solo presionar.

El dibujo inferior muestra una mesa dedicada especialmente para este truco. Nótese que atrás hay un servante, o sea, un estante secreto. Los servantes también podían tener forma de bolsa y en los dibujos que aquí se reproducen se ven varios modelos posteriores a Herrmann.

Desaparición de un conejo en el aire

Justamente el servante tiene mucho que ver con esta desaparición. El mago estaba detrás de la mesa con el lado derecho hacia el público. Con una mano toma una pistola y con la otra lanza el conejo un par de veces al aire. A la tercera hace el movimiento como si lo lanzara y a la misma vez mete un disparo. El ruido de la detonación sobresalta un segundo al público y en ese instante el mago deja caer el conejo en el servante y la mano continúa su movimiento ascendente como si lanzara el conejo al aire. Como se vé es un truco de efecto sociológico pero bien realizado, de efecto. Se puede ver aquí la génesis de un truco que todavía se realiza en nuestros días y es la desaparición (o transformación) de una paloma a manos limpias, juego que se hace lanzando al animal a un bolsillo de la cola del frac. Este truco, todavía utilizado, repito, fue introducido justamente por Alexander Herrmann en el siglo pasado.

La moda de la magia a partir de la mitad del siglo pasado hasta finales del mismo era que la magia diera la impresión de que se hacia únicamente por medio de la habilidad manual y sin ayuda de artículos extras. Los magos utilizaban muchos aparatos secretos, como se ha visto en este recuento del programa de Herrmann pero lo que percibía el público era que el mago lo hacía todo o casi todo con sus manos y con artículos de apariencia normal. Incluso los conos y la vasija de arroz utilizados por Herrmann imitaban objetos de uso común de la época. Léase nuevamente lo que ya dije en relación con la Espada de la carta. En el caso del truco de los conejos, hemos visto que se usaba una mesa trucada pero dicha mesa era, vista por el público, una simple mesa.

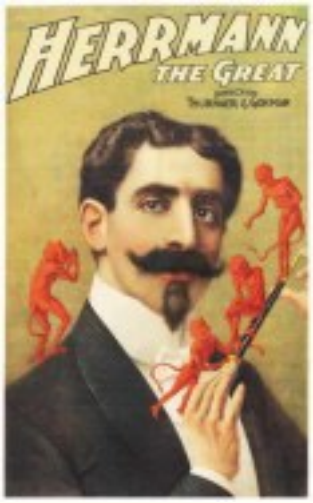
Para terminar esta secuencia, Herrmann bajaba por la platea y extraía el conejo de la chaqueta de un espectador. Hay métodos que permiten cargarle a un espectador un acercaba al espectador y le pedía que se levantara, éste se negaba a hacerlo y entre los dos surgía una situación cómica, terminando por fin Herrmann por "convencerlo". El espectador se levantaba al fin y Herrmann le sacaba el conejo de la chaqueta. Este truco tenía un efecto espectacular y por eso lo elegía para terminar la primera parte de su espectáculo.

Cuando Alexander Herrmann actuó en París, los magos locales de la época, celosos sin duda de su éxito, hicieron un gran escándalo porque usaba "ganchos" en su espectáculo. Fue un gran mago, un artista muy popular que ganó enormes sumas de dinero con la magia y se dio una vida de rey. Fue un mago que influyó fuertemente la magia de su época. Cuando murió en l896 el diario *New York World* dijo que la magia había muerto con Herrmann. Algunos autores importantes, entre ellos el historiador *David Price* opinan que si bien la magia no murió con Herrmann, este mago marcó el punto más alto de su evolución como arte y a partir de entonces comenzó la decadencia.

Algo más acerca de los Herrmann

Carl Herrmann, el hermano mayor, fué, ya dijimos, el principal mago de su época. Comenzó copiando mucho del repertorio de Robert-Houdin pero cuando se radicó en Vienna y conoció al célebre Hofzinser, adoptó el estilo y varios trucos de éste. Poco a poco fué eliminando todos los aparatos visibles y terminó con un programa en el que el mago realizaba todo con las manos. No se trata de manipulación porque ese es un invento que vendría luego sinó de juegos completos basados en la habilidad manual. Un ejemplo de ellos es su famoso *Pañuelo serpiente* el cual consistía en que un pañuelo prestado se convertía en las manos de un espectador, primero en muchos trozos y después en una tira larga. Dicha tira se disparaba hacia un limón que le había hecho salir de la nariz al espectador y al partirlo, el pañuelo estaba intacto adentro. Fingiendo notar cierto aroma a limón en el pañuelo, le echaba perfume y al acercarle accidentalmente una vela, el pañuelo se encendía. Los restos del pañuelo se envolvían en un papel y al romper el envoltorio, aparecía el pañuelo restaurado una vez más.

Todos estos trucos se los enseñó a su hermano Alexander quien, según espectadores de la época, incluso superó a su hermano y maestro. Un detalle curioso es que Alexander Herrmann debutó como mago profesional justamente en España en 1861. En septiembre de ese año se unió a su hermano mayor y juntos presentaron su espectáculo durante cinco semanas en la Academia de Música de Nueva York. Tuvieron tal éxito que fueron contratados para actuar ante el mismo presidente Abraham Lincoln. La diferencia entre uno y otro hermano era que Carl era un artista serio mientras que Alexander era un humorista nato y su magia y su charla se inclinaba naturalmente hacia el humor.



Entre 1892 y 1896 Alexander actuó recorriendo el mundo por su cuenta. Sin embargo en dos ocasiones más, en 1867 y en 1869 los dos Herrmann se asociaron para presentar su espectáculo combinado en la Academia de Música de Nueva York, una plaza fuerte para ellos. Aparte de sus viajes por toda América del Norte y del Sur, Alexander también recorrió las capitales europeas. En 1870 debutó en Londres y a partir de enero de 1871 tuvo una espectacular temporada de tres años en el Egyptian Hall después de la cual pasó a los Estados Unidos.

Alexander Herrmann era un favorito en España, habiendo actuado ante la Reina Isabel II y el Rey Alfonso XII. Tenía varias condecoraciones incluyendo la española de Carlos III y joyas regaladas por reyes y príncipes de varios países.

Un dato curioso y que demuestra hasta que punto Alexander y Carl Herrmann eran los principales magos del mundo es que en el año de 1885, decidieron no competir entre ellos y se dividieron el mundo, artísticamente hablando, en dos partes, una parte para cada uno. En efecto, Carl Herrmann se quedó con Europa y Alexander con América. Los últimos 11 años de su vida los pasó Alexander actuando principalmente en Estados Unidos pero también en México donde incrementó aún más la fama que ya tenía en esos dos países.

Alexander Herrmann murió de forma sorpresiva de un ataque cardiaco en su vagón privado de ferrocarril en ruta hacia una actuación. A pesar de haber ganado enormes cantidades de dinero, no dejó gran fortuna a causa de pérdidas sufridas en otros negocios distintos a la magia. Eso sí, se dio la gran vida y nunca le faltó de nada. Poseía una lujosa mansión, un yate, dos vagones privados de ferrocarril, un lujoso carruaje con caballos y una enorme colección de joyas y antigüedades. A su entierro asistieron miles de personas.

Biblioteca

ANÉCDOTAS MÁGICAS

Algunas de las anécdotas mágicas que conocemos actualmente, las debemos a que en su día su propio protagonista o alguien las escribió.
Estoy seguro que muchos de vosotros tenéis anécdotas o historias que contar, que os han ocurrido a vosotros o a alguien que conocéis.
¡Contarnoslas!. No dejéis que se pierdan en el olvido, porque también esto forma parte de la historia de la magia.

¡Este libro lo debemos escribir entre todos!

UN ASUNTO EMBARAZOSO

Esta historia ocurrió en un encuentro mágico que se celebró en Lloret de Mar. A este encuentro asistieron magos de varios países europeos pero, desgraciadamente, pocos de España que era de lo que se trataba. La feria mágica estaba bastante bien ya que había bastantes vendedores extranjeros.
Uno de los vendedores que exponía sus artículos era el popular mago Andreu, quien, después de haber adquirido el género que tenía en existencia el difunto Nesty, había puesto un negocio de venta de magia por correspondencia con el nombre Joker. También estaba Marko con Enigma recién abierta y Manolo Molas de Vitoria y Durbán de Secret.... o sea, estaban todos. La verdad es que en estos eventos, entre la mayoría de los vendedores de magia hay cierta camaradería y un grupo grande de nosotros nos reunimos a comer juntos y a intercambiar historias y bromas. El caso es que en una de estas comidas, Andreu nos contó algo que le había ocurrido y que era muy curioso. Juzguen ustedes si no lo es.
Entre las cosas que vendía Andreu en su parada había una pieza única: una hebilla metálica con la palabra " Magic". Una de las veces que Andreu regresó de la cafetería vio que la hebilla ya no estaba y le preguntó a David, su ayudante, si la había vendido. David le dijo que no y entonces ambos dedujeron que alguien la había robado.
Así las cosas, se va Andreu y su gente a comer y de repente ve en una mesa del restaurante al mago extranjero con la hebilla. Se va hacia allá Andreu y le pregunta dónde la consiguió y el mago le contesta con la expresión divertida de un niño: " Me la he robado. ¿Qué le parece? Es guapa ¿verdad? Fíjese, la tenían en un "stand" de la feria y cuando se descuidaron me la robé. Je, je, je." ¡Y todo esto se lo decía a Andreu sin saber que estaba hablando con el dueño de la hebilla! Lo más curioso es que el mago estaba tan contento de su travesura que a Andreu le dio vergüenza decirle que la hebilla era suya (!!!).
El final de la historia es que Andreu volvió a su mesa sin la hebilla y al rato apareció por ahí

Flip y Andreu le contó lo que había pasado. Flip se lo contó a su vez al mago y éste se levantó, se acercó a la mesa de Andreu y con una expresión entre ofendido y arrogante sacó del bolsillo un fajo de billetes descomunal y preguntó: " ¿Cuánto vale la hebilla?" y tiró sobre la mesa la cantidad.... y algunos billetes de más.

Biblioteca

ASES

Contenido

El truco perdido de los ases

Asamblea de ases I

Asamblea de ases II

Los ases de Bertram

Los ases simpaticos

Ases Slap

Cuatro ases al tiempo

Ases pasa pasa

Biblioteca

EL TRUCO PERDIDO DE LOS ASES

De Jack Merlin

EFECTO:
Cuatro ases y doce cartas indiferentes se cuentan encima de la mesa. Los ases son colocados cara abajo, las restantes cartas cara arriba, enseñando que los ases no se encuentran entre ellas. Se dan 3 cartas encima de cada as cara abajo en la mesa; se elige a continuación uno de los paquetes al azar y los ases se reúnen en él.

METODO:
1- Saca los 4 ases y 12 cartas indiferentes de un mazo en buenas condiciones y coloca el resto de la baraja a un lado.

2 - Muestra los ases y déjalos cara abajo encima de las 12 cartas indiferentes que también están cara abajo.

3.- Da 2 veces seguidas una carta de abajo (BOTTOM DEAL) para el público los 2 primeros ases y colócalos alineados enfrente en la mesa. Llamaremos a estos 2 paquetes A y B. A continuación reparte la siguiente carta de arriba (UN AS) en lo que será el paquete C. Ya por último da de abajo (BOTTOM DEAL) una vez mas, dejando otra carta indiferente en lo que llamaremos paquete D.

4 - Gira el resto de las cartas cara arriba y aguántalas en la m. i. en posición para realizar la dada-doble (de arriba y abajo a la vez) DOUBLE DEAL.

5 - Cuenta encima de la mesa la 1ª carta de la cara del paquete. Da también la 2ª carta en la mesa. Ahora ejecuta la dada-doble, repartiendo a la vez una carta indiferente con uno de los 3 ases restantes debajo oculto. El público debe creer que has contado tan sólo 1 carta en éste momento. Cuenta 2 cartas mas y haz la dada-doble otra vez y de la misma manera. Da 2 cartas mas y para acabar cuenta las 2 últimas cartas como una. Serán 1 carta indiferente con un as debajo oculto. Esta enseñada se hace para mostrar, aparentemente las caras de las 12 cartas indiferentes una vez mas, aunque en realidad sólo se cuentan 9 cartas. No obstante éste hecho pasa desapercibido para el público ya que no se plantea como un contaje sino como enseñada.

6 - Pon el paquete cara abajo en la m. i. en posición de dar para, a continuación repartir una a una cartas encima de las 4 enfrente de la mesa. Empieza por la izquierda A y continua hacia la derecha, sucesivamente hasta agotar todas las cartas. El público cree que las cartas que estaban colocadas en la mesa de antemano son los ases. En realidad, estos se encuentran reunidos en el tercer paquete. O sea, el paquete C.

7 - Fuerza éste paquete por tú método preferido. Luego, ves enseñando progresivamente cada uno

de los paquetes mostrando que los correspondientes ases han desaparecido. Para finalizar enseña el paquete C con los ases en él. Este juego lleva éste titulo en el libro de JEAN HUGARD & FRED BRAUE, "Expert card technique" puesto que, el autor al escribir su libro " and a pack of cards " lo suprimio a última hora, guardandolo celosamente como una joya que es. Por último y para acabar es necesario decir que, en éste juego no se requiere mucha habilidad para ejecutar la doble-dada ya que se hace con un paquete de pocas cartas. También he de añadir que, después de haberlo probado en diversas ocasiones he de reconocer que es un juego especialmente para magos. Es en éste tipo de público donde el lector puede obtener sus mejores resultados y satisfacciones.

Biblioteca / Contenido / Siguiente

ASES

Contenido

El truco perdido de los ases

Asamblea de ases I

Asamblea de ases II

Los ases de Bertram

Los ases simpaticos

Ases Slap

Cuatro ases al tiempo

Ases pasa pasa

Biblioteca

ASAMBLEA DE ASES - I

METODO:
1 - Haz un abanico en la m. i. Saca los 4 ases y déjalos cara abajo encima de la mesa. Coloca el paquete de cartas restantes a tu lado izquierdo y recoge los ases en el siguiente orden: trébol, corazón, picas y diamante. " El as de trébol, de corazón, de picas y el de diamantes" - comentas. Pásalos ahora de mano a mano mostrando invariablemente que son los 4 ases.

2 - Coge el paquete de cartas restante con la m. i. y pon los 4 ases encima, uno a uno. "Trébol, corazón, picas y diamantes" reiteras. " Señoras y señores, los pájaros de pluma son conocidos porque vuelan juntos. Déjenme enseñarles que extraños pájaros son estos 4 ases. Extraños como se verá, los ases son como los seres humanos; sienten afinidad por otro como ellos, por ejemplo, los coleccionistas de sellos por la compañía de otros filatélicos, o los aviadores con otros aviadores a los cuales no les gusta comparar su puntuación con la de otros en los picados en barrena, tirabuzones, y cosas así. El caso es que estos ases tal como ellos quieren estar juntos". Inserta tu dedo meñique aprox. en la mitad del mazo y haz el salto mientras hablas, manteniendo una separación entre las 2 mitades luego. Ahora, corta por la Separación y lleva otra vez los ases arriba. Este movimiento se hace como finta para el público. Lentamente reparte los ases en línea sobre la mesa. "Fíjate en los ases bien de cerca" le dices a los espectadores, "El pase mágico está listo para empezar". Apunta a cada carta y di, "Pero el pase mágico todavía. . . los cuatro ases - trébol, corazones, picas y diamantes- fueron colocados encima de la mesa de la manera más honesta posible". Alguien seguro que desafiará esta posición; pero si no se hace el desafío pretende escuchar a alguien que los ases no son las cartas de la mesa.

3 - "A beneficio de los escépticos, empezaremos otra vez, "remarcas amigablemente. Toma los cuatro ases y vuélvelos a colocar en la parte superior del mazo, mostrando cada as con gran claridad y enfatizando el hecho de que, de derecha a izquierda, ellos son el de trébol, corazones, picas y diamantes. Sostén el paquete para hacer el corte Charlier y, mientras protestas de que tu no pensabas hacer trampas tan pronto en el truco, gesticula hacia la izquierda con la mano derecha, el brazo atraviesa el cuerpo y por un momento medio oculta el mazo. Durante este instante deja que la mitad del mazo caiga encima del pulgar izquierdo sobre la palma, entonces deja caer la mitad superior. Los ases quedarán igualmente en la parte superior, los espectadores observarán un movimiento furtivo de los paquetes y decidirán que algún truco se ha hecho.

4 - "Yo repartiré los cuatro ases, trébol, corazón, picas y diamantes, honestamente y claramente encima de la mesa, " tú continuas. Reparte tres cartas; cuando se reparte el tercer as o se empuja fuera del mazo con el pulgar izquierdo el cuarto as y la carta indiferente que está debajo son empujadas también hacia la izquierda. Cuando la mano derecha reparte el tercer as los dedos izquierdos cuadran el mazo, la punta del dedo meñique se inserta bajo las dos cartas superiores en

preparación para un doble lift.

5- "Y el cuarto as se coloca a la derecha de la línea, "tú concluyes, radiante. Empuja las dos cartas superiores como una y agárralas por los extremos entre el dedo corazón derecho y pulgar; gesticula con la mano derecha, enseñando la cara de la carta indiferente mientras hablas. Junta las manos, deja caer la carta que está en la cara encima del paquete, lleva el as que queda en la mano hacia la derecha y déjalo caer encima de la mesa. "Seguramente ustedes no sospecharán de mí, " tú remarcas. "Los cuatro ases están encima de la mesa, y ahora procederemos con el juego. " Los espectadores, de todas maneras, sabrán certeramente que al menos una carta no es un as, y pedirán que la carta de la mano derecha se enseñe. Con aire de ingenuidad, lentamente gira cara arriba los cuatro ases mientras nombras los palos al hacer esto -trébol, corazones, picas y diamantes-. (Esta continuada reiteración del orden de los palos es para establecer esta secuencia de palos en la mente de los espectadores.) Reúne los ases, muestra que ellos están en el consecuente orden por palos y colócalos claramente y abiertamente en la parte superior de la baraja.

6 - "Anteriormente yo nunca me he enfrentado ante un público tan suspicaz y desconfiado, "tú remarcas en un tono de dolor maravillado. ¿Cómo esperáis que yo os engañe si os fijáis en mí como un halcón en cada momento?" Al decir esto empalma dos cartas de la parte inferior del mazo por medio del empalme de abajo, y vuélvelas a colocar en la parte superior por medio de la añadida a una mano; o, si tu prefieres haz un side-slip de dos cartas del centro a la parte superior, separadamente, bajo la cobertura de girar la mirada para que varias personas se fijen en ti.

7 - " Repartiré los ases en la manera mas clara posible, " anuncias, " bajo condiciones absolutamente que impiden cualquier trampa o tontería. " Secretamente habrás preparado un triple lift, de manera que ahora la punta del dedo meñique izquierdo mantiene una separación bajo las tres cartas superiores. Empuja esas tres cartas hacia fuera del mazo con el pulgar izquierdo, como una, y gíralas cara arriba cuadrándolas sobre el mazo. "El primer as, el as de trébol, "tú observas. Gira las tres cartas cara abajo y empuja hacia fuera la carta superior indiferente, usando la misma técnica que se usa en el triple lift, y coloca esta carta encima de la mesa.

8 - " El próximo as fue... déjame ver, el as de corazones, " remarcas. Habiendo establecido previamente la secuencia de los palos no puede haber duda en la mente de los espectadores de que cada as ha sido mostrado, uno tras otro, un punto psicológicamente importante. Haz la preparación para el levantamiento y, como en la acción precedente, gira las tres cartas cara arriba exponiendo la cara del as de corazones, tácitamente "probando" que el as de trébol ha sido colocado encima de la mesa. Gira las tres cartas cara abajo, saca la carta superior y diferente y colócala a la derecha de la carta que se colocó primeramente en la mesa.

9 - Haz la preparación para el levantamiento mientras dices, "el as de trébol, y el as de corazones están encima de la mesa; el tercer as es el as de picas. "Haz un triple lift, mostrando el as de picas, gira las tres cartas cara abajo y saca la carta superior, el as de trébol, y coloca este encima de la mesa. Sigue el mismo procedimiento una vez más, mostrando el cuarto as, el as de diamantes, haciendo un triple lift; gira las tres cartas cara abajo y saca la carta superior, el as de corazones, y colócalo encima de la mesa. Las condiciones son ahora las siguientes: cuatro cartas quedan cara

abajo encima de la mesa. Y de izquierda a derecha son las siguientes: carta indiferente, carta indiferente, as de trébol, as de corazones. Los ases de picas y diamantes están en la parte superior del mazo. Desde el punto de vista del espectador, se han mostrado cuatro ases, cada uno de los cuales ha sido colocado encima de la mesa.

10 - Haz la preparación para el levantamiento y gira las tres cartas superiores cara arriba encima de la baraja, exponiendo la cara de una carta indiferente, finalmente y concluyendo demuestra que los ases han sido puestos encima de la mesa. esta acción puede ser hecha sin ningún comentario, de manera implícita; Los espectadores notarán que en este punto no es bueno insistir demasiado ya que los ases actualmente están encima de la mesa para que el artista decida decir al final la famosa frase de Shakespeare "no protestes demasiado".

11 - Pela nueve cartas encima de los ases de picas y diamantes con una mezcla en las manos. Dile a un espectador que piense un número entre el 1 y el 4. Una vez dicho su número, fuerza uno de los ases colocados en 3ª y 4ª posición de izquierda a derecha. Empuja este as, el cual nosotros llamaremos as de trébol en tercera posición, un poco hacia adelante.

12 - Cuenta tres cartas de la baraja y déjalas sobre el primer paquete; cuenta tres cartas más y déjalas encima del segundo paquete; cuenta tres cartas más y déjalas en el cuarto paquete; simula exactamente las acciones preferentes pero en realidad haz una falsa cuenta y saca dos cartas como tres, colocando esas sobre el tercer paquete, el as de trébol, la carta elegida por el espectador.

13 - Párate ahora y recapitulemos ahora lo que hasta ahora ha sido hecho. "Tres cartas han sido colocadas encima de los cuatro ases," tú estableces. "Lo que ahora propongo hacer, desafiando las leyes de la óptica, es causar que los ases vuelen juntos en un paquete, como si pareciera, que son pájaros de una misma pluma que vuelan juntos. " Toma el primer paquete y colócalo en la mano izquierda; toma el segundo paquete y también déjalo en la mano izquierda. Levanta el cuarto paquete y, haz como si fueras a dejarlo encima de los paquetes de la mano izquierda, pero colócalo bajo este grupo de cartas, colocando el as de diamantes en la cara del paquete. Corta por debajo de este paquete de doce cartas para hacer una mezcla en las manos, reteniendo el as de diamantes en su cara y mezcla todo encima. Un momento más tarde gira el paquete hacia arriba para realizar otra mezcla y asegúrate de que el as de diamantes lo ven los espectadores. Pela dos o tres cartas y mezcla el paquete encima, manteniendo una separación bajo el as de diamantes con la punta del dedo meñique izquierdo.

14 - Párate, dirígete a tus espectadores benevolentemente, y anuncia: "Las palabras mágicas están preparadas para ser oídas, y yo sugiero que te fijes en todos mis movimientos. Si te fijas demasiado de cerca, verás como se hace el truco; Mantén tu mirada sobre las cartas de la mesa, pero estante atento: si tú pestañeas demasiado, tú no verás la s cartas, como un hombre sobre el trapecio, vuela a través del aire con la más grande de las facilidades. "Al decir esto haz un side-slip del as de diamantes colocando el dedo meñique izquierdo en la palma de la mano derecha. De una manera fuerte y que se note chilla: "venga".

15 - " Mira" exclamas, inmediatamente extiendes las cartas en la mano izquierda cara arriba sobre

la mesa. "Los ases han desaparecido" durante el momento en el cual los espectadores están mirando a las cartas en la extensión de la mano izquierda, alcanza con tu mano derecha y , llevando los tres ases hacia ti mismo, añade el as empalmado.

16 - Mantén los cuatro ases, dorso hacia afuera, en la mano derecha como con la mano izquierda tú esparces cara arriba las cartas indiferentes. "No hay ni un as" te maravillas. "Yo he sido afortunado puesto que vosotros habéis parpadeado precisamente en el momento erróneo, porque durante este breve parpadeo del ojo los ases volaron a través de la mesa y.. . aquí están. Lentamente gira las cartas en la mano derecha extendiéndolas, y mostrando que los cuatro ases se han congregado en un paquete. No hay otro truco con cuatro ases en el cual éstos sean aparentemente colocados sobre la mesa con extrema claridad. Usando la técnica del triple lift, e imaginaremos que el mago está a una distancia de unos 30cms. de su público, se verá que el triple lift no es difícil como técnica tanto como se creía en el pasado. Incluso, el triple lift puede ser hecho bajo condiciones extremadamente cercanas sin que se detecte; consecuentemente, bajo las condiciones descritas anteriormente su uso es enteramente indetectable, y esta versión del truco de los cuatro ases encontraremos que es sorprendentemente fácil y engañosa. A lo largo del truco, por conveniencia se ha explicado de realizarlo encima de una mesa, también es especialmente bien preparado para usarlo como juego de pista o en otro extremo, como truco íntimo. En último caso, el repartir se hace mientras arrodillándote, las cartas se reparten en el suelo

ASAMBLEA DE ASES - I I

El siguiente es un nuevo método de realizar un truco el cual gozó de gran popularidad años atrás. Aquí se recapitula brevemente el viejo método de manera que se demuestra como diferentes pensamientos, acercándose a un problema idéntico, solventan éste de diferentes maneras.

EFECTO:
Cuatro cartas son mezcladas dentro de la baraja, la cual se da al espectador para que la corte en cuatro paquetes. Un arreglo de las cartas superiores se hace por el ayudante. Cuando la carta superior de cada paquete se gira cara arriba cada uno de ellos son las cuatro cartas originales.

MÉTODO VIEJO:
1. Haz un abanico con la baraja, dale al espectador a sacar cuatro cartas del mismo valor -dígamos que son los cuatro ases- éstos se colocan separadamente a la vez que mezclas la baraja. Lleva esas cartas a la carta superior por cualquier método, la mezcla hindú es un buen método para esto, realmente es rápida y engañosa. Un truco de esta clase, el cual depende su éxito de la confusión de la mente de los espectadores, debe siempre ser realizado animadamente, sin tiempo malgastado innecesariamente.

2. Haz una mezcla falsa con corte falso, conservando los ases en la parte superior.

3. Coloca la baraja sobre la mesa y dile al espectador que corte la cuarta parte de la baraja por la parte superior y la coloque sobre la mesa. ; entonces que corte una cuarta parte más colocando éstas a la derecha de los primeros dos paquetes; y entonces una cuarta parte más. Considerando los paquetes como A, B, C y D, los cuatro ases estarán en la parte superior del paquete B.

4. Pídele al espectador que tome una carta de la parte superior del paquete A y lo coloque encima del paquete D; una carta de la parte superior del paquete C y la coloque sobre A; una del paquete B al paquete D (un as); uno del paquete A al paquete C; uno del paquete B al paquete A (un as); uno del paquete D al paquete C (un as); y uno desde el paquete B al paquete D (un as). Este movimiento de las cartas es confuso para los espectadores, los cuales no alcanzarán a seguir la charla si las instrucciones son dadas sin pausa. Las cartas en la parte superior de cada paquete se giran cara arriba, probando que cada una es un as.

MÉTODO NUEVO:
El siguiente método, recientemente introducido en el ámbito mágico, consigue el mismo resultado pero de diferente manera:

1. Haz una extensión de cartas sobre la mesa, cara hacia abajo, invita a un espectador a sacar cualquier carta. Recoge el mazo, haz un abanico por presión y saca las otras tres cartas del mismo

valor que la carta elegida. Imaginemos que también son los cuatro ases.

2. Muestra los ases y devuélvelos a la baraja, controlándolos en la parte superior. Haz una serie de falsas mezclas y cortes.

3. Coloca la baraja ante el espectador y dile que corte ésta en cuatro paquetes, A, B, C y D, de las cuales las cuatro cartas del paquete D serán los cuatro ases.

4. Dile al espectador que tome el paquete A en sus manos, coloque tres cartas de la parte superior a la inferior, y coloque la siguiente carta sobre el paquete B, la siguiente sobre C, y la tercera carta sobre D.

5. Dale el paquete B, dile que coloque tres cartas de la parte superior a la inferior, y que coloque la siguiente carta sobre A, la siguiente sobre C y la tercera sobre B.

6. Repite el mismo procedimiento sobre el paquete C, colocando tres cartas desde la parte superior a la inferior y una carta sobre los paquetes restantes A, B y D.

7. Finalmente, haz que realice la misma acción con el paquete D, colocando tres cartas de la parte superior a la inferior y una en la parte superior de A, B y C. La carta superior de cada uno de los paquetes será ahora un as. Veremos que en ambos métodos el truco se describe como una variación del juego de los cuatro ases, éste es un muy aceptable método de revelar cuatro cartas elegidas por otros tantos espectadores. Ambos métodos son fáciles y efectivos, y pueden dar lugar a una variedad de maneras de presentar. En el primer método, la razón para mover las cartas superiores es que se pretende como mezclar las cartas; esto es lo que creerán los espectadores.

LOS ASES DE BERTRAM

Como cada cartomago sabe, un pequeño giro en la presentación de un truco a menudo se transformará de un truco que se recibe con apatía por un público a uno al cual el público le crece el interés por conocerlo.
Uno de los trucos más efectivos en el repertorio de Charles Bertram el gran artista mago inglés fue el truco de los cuatro ases. Su método ha sido dado en "El Mago Moderno" (The Modern Conjurer), pero en esta descripción, Bertram con la ayuda de un giro el cual él usa en el clímax del juego le da al truco más brillantez. Una breve recapitulación del juego como lo realizaba Bertram es esta:

1. Empalma cuatro cartas indiferentes en la mano derecha antes de dar la baraja a un espectador que te va a ayudar para que saque los cuatro ases.

2. Cuando el espectador encuentre y saque los ases, lleva tu mano dentro de su bolsillo interior de la americana, dejando tres cartas ahí y sacando una. Haz como si el espectador se burlara de tí cuando muestras esta carta, deplorando su duplicidad al robar cartas de la baraja.

3. Coloca los cuatro ases en la parte superior de la baraja y, tomando ésta de manera sospechosa haz creer que tú has manipulado la baraja. Pregunta, ¿Dónde están los cuatro ases? si alguien responde que están en la parte superior, haz secretamente el salto llevándolas a la mitad de la baraja enseñándolos ahí; pero si la respuesta es "en el centro", muestra las cartas en la parte superior.

4. Coloca los ases cara abajo sobre la baraja, haz un ruido de hojear la baraja en alto pasando el pulgar contra el lado corto interior de la baraja, y repartiendo los cuatro ases cara abajo sobre la mesa. Pregunta si el espectador está satisfecho de que las cartas encima de la mesa sean los ases; generalmente replicará que él no cree que estén ahí.

5. Muestra los cuatro ases, empalma tres cartas de la parte superior de la baraja y coloca ésta en la mesa, pide al espectador que te está ayudando que vuelva a colocar los cuatro ases en la parte superior. Cuando él haya hecho esto toma la baraja y secretamente añade las tres cartas empalmadas. Haz un gesto como si fueras a repartir los ases y entonces como en un pensamiento dí, "aquí, estarás satisfecho de que se han repartido los ases", y coloca la baraja en la mano izquierda del espectador.
Continúa diciendo, "reparte los ases en línea, así de esta manera" y, bajo el modo de las instrucciones de la naturaleza del repartir agarra la muñeca de la persona con tu mano izquierda y guiare hacia los puntos que tú deseas que se repartan las cuatro cartas, cuando las tres cartas indiferentes (supuestamente los ases), estarán en una línea sobre la mesa, y la cuarta carta el as,

estará en el extremo derecho de la línea.

6. Gira hacia arriba la cuarta carta, dejando a los espectadores ojear su cara, y di, "coloca tres cartas encima de este as. " Guía el brazo del espectador que te está ayudando hasta que los tres ases (supuestamente cartas indiferentes) se reparten sobre el as de la mesa, y una o dos cartas indiferentes han sido colocadas en el segundo supuesto as en línea sobre la mesa. Suelta la muñeca del espectador y dile que mire las cartas que ahora están siendo repartidas para probar que son cartas indiferentes, dándole la opción de sacar esas cartas que se reparten de cualquier parte de la baraja que él desee, esta acción continúa hasta que los cuatro paquetes de cuatro cartas sobre la mesa, el paquete hacia la derecha está compuesto de los cuatro ases. Es en este punto que el truco da un pequeño giro y cambia su apariencia.

7. Pídele al espectador que elija uno de los cuatro paquetes y por cualquiera de los métodos que utilizan los magos fuerza el paquete que está en el lado derecho según el espectador. Cuando este paquete ha sido finalmente elegido, o forzado, pídele al espectador que coloque ambas manos sobre éste, ocultándolo completamente. Toma los restantes paquetes y empalma tres cartas de entre estas doce mientras dices, "mi juego es éste: yo voy a sacarte tres cartas indiferentes, incluso... " lleva tu mano rápidamente al brazo del espectador y saca las tres cartas empalmadas en un abanico de su sobaco, mostrando los dorsos solamente",. . . y ahora te voy a mandar los tres ases. ¡Vamos!" Hojea el paquete en tu mano izquierda, extiende las cartas mostrando sus caras para probar que los ases han desaparecido, y dile al espectador que gire su paquete cara hacia arriba y muestre los cuatro ases al público.

8. Acepta el aplauso y di, "¿Visteis como lo hice? Dejadme que os lo enseñe. Aquí están las tres cartas que yo tomé de ti." Toma tres cartas del paquete de las doce, las cuales han sido abiertamente contadas, y haz un abanico con ellas, mostrando sus dorsos solamente. "Yo te las voy a mandar a uno de tus bolsillos".
Vuelve a colocar las tres cartas sobre el paquete, hojea ésta notoriamente, mostrando la mano derecha casualmente, y entonces empalma tres cartas del paquete y extiende las nueve cartas restantes sobre la mesa. Cuéntalas una por una. "Nueve cartas solamente. Tres cartas han desaparecido. Ahora si usted busca en uno de sus bolsillos señor, usted encontrará tres cartas. " El espectador encontrará las tres cartas perdidas en su bolsillo interior de la americana y el juego acabará con entusiasmo. "Ahora, señor, le agradezco su ayuda, y quisiera pedirle un favor", Bertram concluía "no le diga a nadie como se hace".

Este fue el truco de los ases de Charles Bertram. Nótese que el cambio en la rutina es solo un detalle menor, y todavía sirve para enlazar el efecto del juego.
El final en el cual se prueba que las tres cartas han desaparecido de entre las doce mantenidas entre las manos hace que el final cuando se descubren esas cartas en el bolsillo del espectador hace más engañoso y le da más credibilidad a la teoría de que el mago tiene un método secreto de hacer que las cartas vuelen invisiblemente de un lugar a otro.

LOS ASES SIMPATICOS

El principio de las monedas simpáticas, lo describió por primera vez Hilliard en el libro "El arte de la magia" y le dio el crédito a YANK HOE, ahora se aplica alas cartas. Por norma general, se usan los ases, pero con cartas existe la dificultad de que son cuatro palos diferentes. El método siguiente elimina ésta dificultad de una manera muy ingeniosa y el juego encontraremos que es más efectivo y popular que el de las monedas.

EFECTO:
Los 4 ases se colocan en las esquinas de un papel de periódico el cual se extiende sobre la mesa; se cubre un as con un trozo de papel y las otras 3 cartas se juntan invisiblemente, una tras otra.

REQUISITOS:
Cualquier mazo de cartas, un periódico, un lápiz negro, 2 cuadrados hechos de papel de periódico.

REALIZACION:
Extiende la gran hoja de papel de periódico sobre la mesa y dobla 2 mitades de una hoja de papel de periódico por la mitad, otra vez y otra vez, para hacer 2 cuadrados que hagan unos 23 cm por 18cm.

Saca los cuatro ases de la baraja y deja las restantes cartas a un lado. Prepara los ases en este orden: trébol, corazones, picas, diamantes, el as de trébol debe ser la carta superior del paquete. Presta especial atención a este orden y reparte las cuatro cartas en línea, cara abajo, encima del periódico pero mostrando la cara de cada as y nombrándolos mientras tú repartes. Revisa tu mismo llegado este momento, remarcando, "no, yo lo voy a hacer diferente. "

Toma los ases uno a uno, empezando con el as de trébol, y ponlos en forma de abanico en la mano izquierda en el mismo orden, trébol, corazones, picas, diamantes, con las caras hacia los espectadores. Con lápiz escribe una letra mayúscula T (trébol) en la esquina izquierda superior del periódico, C en la esquina superior derecha, P en la esquina inferior izquierda y D en la esquina inferior derecha.

Cuadra el paquete y reparte la primera carta, el as de trébol, justo debajo de la letra T, enseñando a los espectadores un poquito su cara mientras haces esto. Haz una dada en segunda de la próxima carta y pon el as de picas cara abajo bajo la letra C. Haz una dada en segunda otra vez y deja el as de diamantes bajo la letra P. Finalmente coloca la carta restante, el as de corazones, bajo la letra D, La acción de repartir debe ser hecha al mismo tiempo que antes, sin prisa, para luego proceder inmediatamente con la próxima acción.

Toma los dos cuadrados de papel doblado, uno en cada mano, pulgares por encima dedos por

debajo, y con ellos cubre los dos ases con la parte superior del periódico, el as de trébol y el as de corazones (en realidad el as de picas) nombrándolos y llamando la atención de que los otros dos ases (supuestamente) el as de picas y el as de diamantes quedan a la vista (esos dos son en realidad el de diamantes y el as de corazones). A continuación, mueve los cuadrados de papel para cubrir los dos ases inferiores, dejando los dos superiores visibles, siempre nombrando las cartas de acuerdo con las letras que están escritas en el periódico.

Cubre las dos cartas del lado izquierdo y luego las dos en el lado derecho, los cuadrados de papel en la mano izquierda cubriendo el supuesto as de corazones y en la derecha el supuesto as de diamantes. Mira a los espectadores y pregúntales si entienden la situación perfectamente, diciendo que con dos ases cubiertos, los otros dos están siempre a la vista del público. Al mismo tiempo toma el as de corazones con los dedos derechos bajo el cuadrado del papel de periódico y sosténlo contra el lado inferior del cuadrado. la mejor manera de realizar esto es haciendo un pequeño movimiento hacia adelante con la mano y cubriendo con el cuadrado la carta. Este mismo movimiento puede ser hecho cada vez que tu cubres una carta, de manera que se hace invisible.

El momento crítico ha llegado ahora. Levanta el cuadrado de papel en la mano derecha, dejando su lado corto frontal apuntando hacia abajo e inmediatamente pon el cuadrado de papel de la mano izquierda sobre el punto que se está descubriendo, haciendo ésto de tal manera que no haya posibilidad para los espectadores de descubrir que la carta ha sido robada. Mueve el cuadrado de papel de la mano derecha para cubrir el supuesto as de picas en la esquina inferior izquierda, preguntando a los espectadores si los ases de las otras dos esquinas quedan visibles.

Finalmente mueve el cuadrado de papel de la mano derecha para colocarlo encima del as de trébol dejándolo ahí, dejando caer el as de corazones secretamente y, con la mano izquierda, liberando su cuadrado el cual se supone que cubre el as de diamantes. Toma la esquina inferior izquierda del periódico con la mano izquierda, pulgar encima, dedos debajo, y levántalo unos pocos cm. Con la mano derecha toma el as de picas, diciendo que es el as de corazones, deslizándolo debajo del papel por la esquina que se ha levantado con la mano izquierda y empujando la mano bajo el papel y empujándola en el punto por el cual el as de trébol está cubierto con el cuadrado de papel pero, cuando la mano derecha lo pasa a la mano izquierda, deja el as de picas entre el índice y corazón izquierdo, teniendo cuidado de no mostrar excitación cuando se pasa este a la mano derecha. Con tu mano izquierda retienes todavía la esquina izquierda del periódico.
Ordena al as de corazones que pase hacia arriba a través del periódico para que se junte con el as de trébol. Con la mano derecha levanta el cuadrado de papel que está cubriendo el as de trébol y muestra que ahí quedan dos cartas. Pasa el cuadrado otra vez a la mano izquierda, el cual toma éste con el pulgar por encima y los dedos por debajo llevándose el as de picas secretamente. Gira el as de corazones caro arriba con la mano derecha para demostrar que ha obedecido tus órdenes. También gira el as de trébol cara hacia arriba. Coloca el cuadrado de la mano izquierda sobre esos dos ases, dejándolos cara arriba, y secretamente deja caer el as de picas con el cuadrado.
Otra vez levanta la esquina izquierda del periódico con la mano izquierda, tomando el supuesto as de picas con la mano derecha y repitiendo exactamente las mismas operaciones para que pase éste, aparentemente, a través del periódico y se junte con el as de trébol y el as de corazones. Cuando tu levantas el cuadrado para mostrar que ha llegado, pasa el cuadrado otra vez a tu mano izquierda

para llevarte el as de diamantes secretamente bajo éste. Gira el as de picas cara hacia arriba. Cuando tu vuelves a colocar el cuadrado encima de los tres ases y secretamente dejas caer el as de diamantes, la coordinación es completa, desconocida, desde luego, para los espectadores.

Para completar la ilusión todo lo que se requiere es el aparente viaje del as de diamantes el cual se supone que está debajo del cuadrado en la esquina inferior derecha del periódico. Tú dices que tu vas a pasar éste hacia abajo y, tomando el cuadrado por sus caras entre tus manos, pulgares en la parte superior y dedos por debajo, haz como si pretendieras levantar la carta bajo el cuadrado y colocando ambos en la parte superior del cuadrado cubrir los tres ases.
Ordena al as de diamantes que pase hacia abajo para que se junte con los otros tres ases, levantando el cuadrado superior para mostrar que se ha ido y entonces levanta el segundo cuadrado revelando la cuarta carta. Gira esta carta cara arriba mostrando que se ha completado la asamblea.

El truco puede ser realizado mejor deliberadamente al principio para dar la impresión de que se ordena que el orden de los palos está en la mente del espectador y entonces proceder animadamente hacia el final. En lugar de la dada en segunda la cual, de cualquier manera, es muy fácil con solo tres cartas en la mano, se puede utilizar la carta corrida. En tal caso el orden de los palos debe ser invertido. La carta inferior del paquete, el as de trébol se muestra y se reparte primero, se enseña brevemente su cara; y entonces se da el as de corazones otra vez, los otros dos ases se reparten en sus posiciones y el as de corazones se da al final de todo. Con el resto de la rutina se procede como se ha indicado anteriormente.

ASES SLAP

Este es uno de los pocos efectos con cartas que se puede realizar para pequeñas o grandes audiencias.
Desarrollado por el desaparecido Nate Leipzig, éste fue uno de los juegos que dio fuerza y quedó en el gran programa del mago hasta el final, una joya de juego la cual le dio múltiples satisfacciones a cientos de miles de personas.
Técnicamente el juego no es difícil pero su efecto depende de la presentación sin la cual este juego es otro juego de cuatro ases.
Se han impreso varias explicaciones; todas éstas fueron correctas pero no completas. Se han hecho algunas modificaciones en éste manejo. Llegando el truco ha alcanzar uno de los más altos exponentes de los juegos con cartas, pero el efecto ha permanecido sin cambios.

EFECTO:
El mago invita a dos (o más) espectadores para que le ayuden. Coloca uno a cada lado del artista y en cada una de las manos tiene dos de los cuatro ases. Una de las personas coloca sus ases, uno en la parte superior y uno en la parte inferior de la baraja. La otra persona coloca sus ases en el medio. El artista da un manotazo a la baraja y los ases desaparecen, ahora esto se prueba enseñando cada carta de la baraja. Entonces, manteniendo la baraja caras hacia afuera y mostrando su mano derecha vacía, da un manotazo a la carta de la cara y ésta instantáneamente se transforma en un as. El mago repite la operación con los dos ases más y finalmente el último as aparece cuando uno de los espectadores golpea la cara de la baraja.

REALIZACIÓN:
Saca dos espectadores para que te ayuden, colocando uno en cada lado de, y cerca a, ti. Entonces procede de la siguiente manera:

1. Extiende la baraja y saca los cuatro ases, incidentalmente muestra que la baraja es corriente y que hay solo cuatro ases. Dales dos ases a cada uno de los espectadores; a los cuales llamaremos A y B.

2. Gírate hacia el espectador en tu derecha, diremos A y mantén la baraja por sus lados cortos en tu mano derecha y déjale que coloque un as en la parte inferior; pon la baraja en tu mano izquierda, cara abajo, y dile que coloque su segundo as en la parte superior. Levanta la baraja y muestra el as inferior, devuelve la baraja a tu mano izquierda y otra vez muestra el as superior. Vuelve a colocar la baraja en tu mano.

3. Gírate al espectador en tu izquierda, diremos B, diciéndole que mantenga en alto sus dos ases y que los muestre a todo el mundo. Al hacer esto, haz el salto, llevando los primeros dos ases al

medio de la baraja, manteniendo una separación entre los dos paquetes, levanta el lado corto interior del as en la parte superior del paquete inferior con tu pulgar derecho y desliza la punta del dedo meñique bajo él.
Toma la baraja por los lados cortos con la mano derecha, el pulgar asegurando la separación en el lado corto interior de la baraja.
Invita al espectador B a colocar sus dos ases en el centro de la baraja, al mismo tiempo, mantén tu mano izquierda bajo éste y deja que del paquete inferior caigan poco a poco cartas, hasta que se alcanza la separación.
Dile al espectador que coloque sus dos ases encima de esas cartas, y vuelve a colocar el paquete de la mano derecha encima, dejando el as que está en la parte inferior de este último paquete que se deslice hacia la punta del pulgar derecho y poniendo la punta del dedo meñique izquierdo sobre él. Cuadra la baraja, manteniendo la separación.

4. Gírate al espectador A haciendo el salto mientras haces esto. La posición ahora es la siguiente. Los primeros dos ases están otra vez en la parte superior e inferior, pero los otros dos están directamente bajo el as superior. Como antes, muestra el as inferior y el as superior deliberadamente. Gírate al espectador B y casualmente extiende la baraja, diciéndole, "Y tus dos ases están en el centro, " y una vez más cuadra el mazo otra vez. Todos han visto los primeros dos ases que quedan en su posición, esto da la garantía de que los otros dos están en el centro.

5. Gírate al espectador A diciendo: "¿Tú crees que yo puedo hacer que los cuatro ases desaparezcan de la baraja instantáneamente?" en este mismo momento empalma las dos cartas inferiores en la mano derecha, aguantando la baraja en esa mano y haciendo un gesto casual con la mano izquierda. "¿No lo crees así?" Tú continúas. "Fíjate. Yo simplemente doy un manotazo a la baraja y los ases se van.
Pon la baraja en la mano izquierda cara hacia abajo, y da un manotazo con la mano derecha depositando las dos cartas empalmadas ahí, colocando el cuarto as con los otros tres y una carta indiferente en la parte superior.
Muestra la carta superior diciendo: "Ves, uno de los ases ha desaparecido". Entonces casualmente empújala en el centro de la baraja. Levanta el mazo hacia arriba, mostrando la carta inferior, "el otro as también ha desaparecido".

6. Toma ventaja de esta sorpresa, y mientras té giras al espectador B, empalma 5 o 6 cartas de la parte superior de la baraja. No esperes a contarlas, simplemente asegúrate de que al menos tienes 5, dos o tres más no marcarán una gran diferencia.
Mantén la baraja cara hacia afuera cerca de su lado corto inferior en la horca del pulgar derecho y extiende las cartas con sus dedos izquierdos, haciendo un abanico verticalmente, mientras dices al espectador B "Ves, tus dos ases se han ido". Los ases empalmados se ocultan perfectamente mientras mantienes las cartas en abanico hacia el espectador B quien mira sus caras y afirma que ahí no hay ases entre ellas.

7. Cierra el abanico con la mano izquierda de derecha a izquierda, la acción hace que la mano derecha vaya naturalmente sobre la baraja, depositando las cartas empalmadas en la parte superior en la acción de cuadrar. Otra vez tienes los cuatro ases en la parte superior.

8. Mantén la baraja cara hacia afuera en la mano izquierda y di "Ha sido un gran éxito los ases han desaparecido. Esta es la parte simple del experimento; la parte más fuerte es hacerlos volver. Yo voy a dar un manotazo a la cara de la baraja con mi mano vacía, de la siguiente manera... " Das un manotazo con tu mano derecha en la carta de cara, "Y en cada manotazo un as aparecerá ahí, " y tú golpeas la carta inferior.
Colócate de cara y coloca la baraja por la esquina derecha entre el pulgar e índice. Gira tus manos hacia afuera para mostrar las palmas y el dorso de la baraja. Gírate hacia el espectador B y, colocando el paquete cara hacia fuera en la mano izquierda con el corazón y anular izquierdos desliza el as superior dentro de la palma derecha. Al final del movimiento la mano izquierda sostiene el paquete cara hacia afuera y el dedo índice derecho apunta hacia la carta de cara. "¿Estás listo?" Exclamas.
De cara al frente, manteniendo la baraja en la mano izquierda un poco por debajo de la altura de la cintura, la mano derecha unos pocos cm. por encima, y el dedo índice quieto apuntando. Sucesivamente da un manotazo con la mano derecha en la cara del mazo, depositando el as empalmado y levantando la mano rápidamente después de esto. No debes quedarte a dormir sobre la baraja; en el momento de dar el manotazo estira la mano derecha de manera que quede plana y sujeta la carta curvando ligeramente los dedos izquierdos hacia dentro.

9. Después de una pequeña pausa para que todos se den cuenta de lo que ha ocurrido, toma la baraja con la mano derecha como antes. Gírate al espectador A y con la mano izquierda súbete la manga derecha, diciéndole, "Aquí es donde debes fijarte. "Gírate al espectador B, pasando la baraja a la mano izquierda y, tal como antes, roba el as superior colocándolo en la mano derecha. Con esta mano una vez has tirado hacia arriba tu manga izquierda diciéndole al espectador B, "Y tú fíjate en esto. ¿Estáis listos?" Gírate hacia el frente, manteniendo las manos como antes, da otro manotazo y el segundo as aparecerá.

10. Gírate al espectador A preguntándole si vio de donde vino el as y dale la oportunidad de agarrar tu mano la próxima vez. Ponte en posición para dar el manotazo a la baraja, mantén la mano derecha medio cerrada como si ocultaras algo en ella. Levanta la mano como si fueras a dar un manotazo y el espectador A agarrará tu muñeca.
Gira tu mano vacía hacia arriba. Toma la baraja por los lados cortos como antes haz el robo lateral con el tercer as y muestra la mano izquierda vacía. "Los ases no vienen de mis mangas o de mis bolsillos, sino del aire, " tú dices, y tomas la baraja en la mano izquierda, da un manotazo con la mano derecha y aparecerá el tercer as.

11. Ahora ocurren dos cosas en la producción del cuarto as:
A - tú aseguras al espectador A que el proceso es muy fácil y que él mismo puede hacerlo, el solamente tiene que golpear la baraja, y, manteniendo la baraja cara abajo, tú la golpeas con tus dedos derechos pero al dar esta explicación tú has robado lateralmente el último as que va a la mano derecha y lo dejas en la cara de la baraja mientras la golpeas.
Mantén la baraja hacia ti en la mano izquierda, manteniéndola cara hacia abajo; dale al espectador para que golpee la carta inferior, a la vez que levanta el paquete hacia arriba para mostrar el cuarto as.

B - Secretamente gira el último as, dile a A que sostenga hacia arriba su mano izquierda, coloca la baraja encima cara hacia arriba y dile que la sujete firmemente. El as girado está justo contra su palma y perfectamente ocultado. Dile que de un manotazo a la baraja con su mano derecha y hará que el as reaparezca. El da manotazos y nada ocurre.
Déjale probar varias veces, y entonces decide hacerlo tú mismo. Levanta la baraja y alcanza el as restante girado. "¿Por qué?, tú exclamas. Tú diste el manotazo muy fuerte, hiciste que el as atravesara la baraja".

La mayor parte de este truco depende de la manera en que tu manejes a los espectadores. Es un arte en el cual algunos artistas nunca son maestros. Si el público está predispuesto a divertirse con ellos tú podrás conseguirlo pero asegúrate de que ellos quieren reírse contigo. Una buena estrategia cuando recibes un espectador en público y al estrechar su mano decirle en voz baja: "Vamos a divertirnos con ellos". La gran mayoría te ayudará en todo lo que ellos puedan, pero si excepcionalmente te llega un enemigo. . . manténte sereno, mantén tu sonrisa y guarda tu compostura. Si tu haces esto y ejercitas un poco de ingenuidad te asegurarás el ganar, puesto que entonces el público se pondrá de tu lado, pero si actúas de la manera contraria nada de todo esto ocurrirá.

CUATRO ASES AL TIEMPO

Esta versión de este clásico ha sido desarrollada para usarla cuando estés sentado en una mesa y por esta razón es quizás el mejor que se ha realizado.
El principio que se usa es el de cambiar tres ases por tres cartas indiferentes, el nombre ha sido tomado del término técnico francés por el cual en el momento favorable en el cual se ejecuta el truco. La misdirection usada es lo suficientemente fuerte incluso para los bien informados magos que tomen parte en este juego..

PRESENTACION:

Toma los cuatro ases en la mano derecha y mantén la baraja en la mano izquierda en posición de dar. Bajo la cobertura de mostrar los ases en abanico en la mano derecha, cuenta con el pulgar izquierdo tres cartas e inserta la punta del pulgar bajo éstas por su parte exterior, cubriendo la acción por el hecho de girar la baraja dorso hacia la mesa y a la parte más cercana al cuerpo del mago.

Cuadra los cuatro ases y dóblalos longitudinalmente, abiertamente, presionando los lados hacia abajo entre el pulgar y el dedo corazón. Al mismo tiempo dobla las tres cartas contadas con el pulgar izquierdo en la parte superior de la baraja exactamente de la misma manera presionándolas entre el pulgar izquierdo y dedos. Esta acción se cubre al tiempo que el brazo izquierdo se apoya sobre la mesa, el brazo derecho prácticamente oculta la mano izquierda y la baraja.

Deja los ases sobre la mesa cara hacia abajo y empújalos en ésta, mezclándolos abiertamente. Apunta hacia la posición de cualquier as en particular de manera que, sólo se pueda sospechar cual de los ases es. Al decir eso, inserta la punta del dedo meñique izquierdo bajo las tres cartas combadas en la parte superior de la baraja.

Dile a un espectador que elija uno de los cuatro ases tocándolo. Los otros tres restantes, tómalos por sus lados cortos entre las puntas del dedo pulgar y del dedo corazón. Dile al espectador que nombre el que cree que ha elegido. Golpea los tres ases sobre la mesa para cuadrarlos, enseñando un as en la parte inferior de manera que tu cambias la proporción de cuatro a uno a tres a uno, "porque" mientras tu dices sonriendo "tu has hecho un poco de trampas. Tú has mirado este as que se muestra en la parte inferior". De esta manera tu planteas la convicción de que los tres ases están en la mano derecha. El espectador nombra el as que cree que está cara abajo, tú giras este cara hacia arriba y aquí está el movimiento del cual depende el éxito del truco.

Coloca la punta del dedo corazón izquierdo sobre la esquina interior izquierda del as que está en la mesa como si esto ayudara a que se pudiera girar mejor. Esta acción lleva el paquete de la mano izquierda cara arriba con la separación mantenida por el dedo meñique oculto. Mantén todavía los

tres ases entre el pulgar derecho y el dedo corazón, desliza el canto izquierdo del paquete bajo el lado derecho del as que está en la mesa. y voltéalo cara arriba, como si ejecutaras el enfile mejicano.

Irresistiblemente los espectadores se fijarán en el as para conocer su identidad. En este instante continúa la acción de la mano derecha hacia la izquierda, mientras la izquierda también se mueve en la misma dirección y gira la baraja cara abajo. Al final de esta acción casual (y debe ser un movimiento lento), el paquete mantenido por la mano derecha será llevado encima de las cartas de la mano izquierda.

Agarra los lados cortos de los tres lados indiferentes combadas, las cuales están separadas en la parte superior de la baraja por el dedo meñique izquierdo, entre la punta de tus dedos pulgar derecho y anular, en el mismo momento que se liberan los tres ases, dejándolos en la parte superior de la baraja; entonces mueve la mano derecha hacia adelante de una manera natural y con el dedo corazón empuja el as que está de cara hacia adelante mientras comentas el éxito o fallo de la sospecha del espectador.

Deshaz el doblez en los tres ases de la parte superior de la baraja hojeando las cartas. Extiende los tres supuestos ases en la mano derecha cara hacia abajo sobre la mesa y gira el as elegido también hacia abajo alineándolos con ellos. Finaliza el truco de la manera usual repartiendo tres ases sobre el as elegido, tres cartas indiferentes en cada una de las otras cartas y finalmente mostrando que los cuatro ases se han reunido en un paquete.

Lo fuerte de este truco es la convicción por parte de los espectadores de que las manos no se acercan la una a la otra y de que los cuatro ases están colocados sobre la mesa.

ASES PASA-PASA

Esta supuesta demostración de habilidad como si de un tahúr se tratase. No solo demuestra que el mago puede controlar cartas sino que concluye con un giro sorpresa el cual hace de éste un bello truco, de manera que le da la forma de exhibición que generalmente no se encuentra en este tipo de juegos.

EFECTO:
El mago muestra que, después de mezclar y cortar, controla los cuatro ases encima de la baraja. Después de la primera mezcla, gira la carta superior: es un As rojo. El segundo as se gira después de una segunda mezcla. Esas cartas se colocan a la izquierda, cara hacia abajo. El mago falla después de una tercera mezcla; él gira una carta indiferente; y falla también después de un cuarto intento. Las dos cartas indiferentes son colocadas cara abajo en la parte derecha. Las dos supuestas cartas indiferentes se voltean cara arriba: son los ases rojos. Las dos cartas en la parte izquierda, supuestamente los ases rojos, se giran cara arriba: y ahí se encuentran los dos ases negros.

PREPARACION:
se llevan secretamente los cuatro ases a la parte superior de la baraja, los ases negros en las posiciones 1 y 2, los ases rojos en las posiciones 3 y 4.

MÉTODO:
1. Haz una mezcla y un corte falso mientras explicas brevemente que tu propósito es mostrar como los jugadores pueden reservarse las cartas buenas para ellos mismos y llevarlas a la parte superior cuando las necesitan. El paquete de ases que se mantiene en la parte superior.

2. Haz un triple lift, mostrando uno de los ases rojos. Gira las tres cartas cara abajo y deja la carta superior, un as negro en la parte izquierda cara abajo.

3. Corta aproximadamente por la mitad de la baraja deja en salida interior la primera carta y mezcla encima. Mantén una separación en la carta con salida interior, mezcla hasta llegar a la separación y deja caer las restantes cartas encima. Control del paquete superior. El paquete de tres ases está otra vez en la parte superior.

4. Haz un triple lift, mostrando el as rojo. Muéstrate complacido contigo mismo, gira las tres cartas cara abajo, toma la carta superior, el segundo as negro, y déjalo cara abajo sobre la primera carta que se ha repartido. Los dos ases negros están sobre la mesa, aunque los espectadores creen que son los ases rojos.

5. "Los tahúres dicen que generalmente es extremadamente fácil controlar dos ases", tú explicas. "Ellos explican que el tercer y cuarto ases son, por varias razones técnicas, más difíciles de

controlar. Durante las dos primeras mezclas el tercer y cuarto ases están perdidos en la baraja y es muy difícil encontrarlos. Curiosamente, nunca he tenido ningún problema para encontrarlos. " Muéstrate complacido contigo mismo sonriendo mientras te regodeas en tus propias palabras.

6. Repite la falsa mezcla como en el número 3 llevando los dos ases negros otra vez a la parte superior. Haz un triple lift una vez más y gira esas cartas cara arriba, mostrando una carta indiferente. "Yo nunca he fallado" exclamas. " En el momento en que yo empecé a jugar, algo fue mal". Gira las tres cartas cara abajo, tomando el As rojo de la parte superior de la baraja y déjalo a la derecha, cara abajo.

7. Repite la falsa mezcla, llevando el último as rojo otra vez a la parte superior. Mantén la baraja en tu mano izquierda, hojeando su lado izquierdo con el pulgar izquierdo y escuchando atentamente el sonido del hojeo, la cabeza inclinada hacia un lado. "Yo nunca fallo dos veces seguidas". Durante estas últimas palabras tú te has preparado para un triple lift. Párate por un momento y, sin ningún comentario, toca madera con los nudillos de tu mano derecha.

8. Haz un triple lift, mostrando otra carta indiferente. "Como yo os he dicho, hace un momento, yo nunca fallo a menudo". Gira las tres cartas cara abajo, tomando la carta superior, el último arrojo, y coloca éste cara abajo a la derecha sobre el as rojo.

9. De manera muy seria, explica que tú al menos has tenido éxito controlando los dos ases rojos - aquí tú señalas la pila de tu izquierda, supuestamente los ases rojos pero en realidad los ases negros- el jugador que te muestra el método te ha asegurado que algunas veces puedes fallar, particularmente con los ases negros, los cuales a menudo son incorregibles e irresponsables. " Los jugadores son sorprendentemente supersticiosos con los ases negros, " tú explicas.
"Particularmente el as de picas.
Dirígete a un espectador: "yo sé exactamente lo que fue mal, exclamas sonriendo. "Estos no son los ases rojos" Gira las dos cartas cara arriba y muestra que son los dos ases negros.

10. "¡Sabes, yo nunca pensé que esto me ocurriera a mí!" tú murmuras en voz alta. "Pero ver para creer. Aquí están los ases rojos". Gira las dos cartas en la parte derecha, supuestamente las cartas indiferentes, cara arriba, mostrando que son los ases rojos.

El truco da la impresión de una gran habilidad y es un ejemplo de los resultados que se obtienen con el triple lift.

Anterior / Biblioteca / Contenido

El Gran Lafayette

No nos equivocaríamos si dijéramos que El Gran Lafayette, es quizás el ilusionista más excéntrico que ha existido. Por otra parte, también se le puede contar entre los mejores artistas de nuestro género y eso a pesar de que sus contemporáneos lo acusaban de ser un ignorante en lo que a la magia se refiere. Teniendo en cuenta que El Gran Lafayette también era un artista de grandes éxitos y las empresas le pagaban salarios astronómicos, entendemos que los demás magos sintieran envidia de su éxito y, seamos francos, algo tenían que decir para menospreciarlo. Esto continúa ocurriendo hoy día, lo cual demuestra que la naturaleza humana no cambia para nada.

El Gran Lafayette nació en el seno de una familia judía en Munich, Alemania, el 24 de febrero de 1872 y su nombre original fué Siegmund Ignatius Neuberger. En este punto merece hacerse notar el hecho de que los judíos centroeuropeos han dado grandes nombres a la magia tales como Houdini, Goldin, Carl Hertz, Bellachini y muchos otros aparte del que nos ocupa.

A la edad de 12 años, Siegmund Neuberger emigró a Estados Unidos junto con su padre en busca de nuevas oportunidades, tal como lo hicieran miles y miles de europeos de aquella época. Sin embargo el oficio de comerciante de telas y joyas de su padre no le convencía y se sintió atraído hacia el escenario. Poco se sabe acerca de sus primeros pasos como artista. Se sabe, eso sí, que primero trabajó pintando escenografías para teatro y que alrededor de 1890, con un socio llamado Mike Whelan se dirigió hacia el mítico Oeste, rico en minas de oro y plata con la intención de presentar espectáculos de variedades en los pueblos mineros donde había mucho dinero. Aparentemente tuvieron éxito en este proyecto pero las duras condiciones y la falta de ley (cada noche los socios se turnaban para dormir mientras el otro hacía vigilia para cuidar el dinero) hicieron que Whelan dejara la sociedad. Con el correr de los años viajó a Inglaterra y se convirtió en un artista reconocido en aquel país.

Siegmund mientras tanto montó un número de tiro de precisión con arco y flechas y entro en el "vaudeville", como se denominaba a las variedades en los Estados Unidos. Si bien este número no era nada del otro mundo, trabajo no le faltaba e incluso llegó a actuar en el teatro Alhambra de Londres. De vuelta a los Estados Unidos estuvo trabajando en teatros menores y en varios

"Dime Museums". Vale la pena que expliquemos en que consistían estos locales pues muchos magos de la época, incluyendo al famoso Houdini, se formaron en ellos. Un Dime Museum consistía en un local que albergaba exhibiciones de tipo científico, animales extraños disecados, etc. y también se ofrecían actuaciones. La entrada costaba 10 centavos o lo que es lo mismo, un "dime" (léase "daim"). En estos locales no era raro hacer 10 o más actuaciones al día. La paga era poca y por supuesto, solo actuaban artistas de poca monta o principiantes haciendo el aprendizaje.

En algún punto de esta época, Sigmund fue cambiando su número y agregando trucos de magia. En 1898 ocurrió algo que afectaría la vida de varios magos y haría nacer todo un estilo de magia. En este año visitó los Estados Unidos el genuino mago chino conocido como Ching Ling Foo y los trucos que presentó causaron furor no solo entre el público sinó también entre los magos. De sus excelentes trucos mágicos auténticamente chinos, uno de los que más efecto hacía era la aparición sobre el escenario de una gran vasija llena de agua. Al vaciarla, su contenido llenaba tres cubos. Durante la semana del 20 de agosto de 1899 Ching Ling Foo lanzó un reto ofreciendo $1.000 a cualquiera que pudiera realizar el truco de la vasija de agua. Tres magos se presentaron: Charles Carter, quien luego sería conocido como "Carter, el grande"; William Elsworth Robinson, quien más tarde se convertiría en Chung Ling Soo, el pionero de los magos occidentales haciendo el papel de chino y por último también se presentó Sigmund Neuberger.

Este es el método original chino para la aparición de la vasija llena de agua tal como la presentaba Ching Ling Foo y sus imitadores posteriores. En Europa era conocido desde mediados del siglo XIX cuando formó parte del repertorio de Philippe (a quien también se atribuye la introducción en Occidente de los Aros Chinos). El método fue descrito po J.N. Posin en su libro publicado en Francia en 1853. A la derecha Lafayette hace aparecer una vasija con un niño y otra con su prerra Beauty usando la misma técnica.

Los tres ejecutaban a la perfección el truco de la vasija china de agua. El reto de Ching era únicamente una treta publicitaria y ninguno cobró la recompensa pero es interesante notar que a

partir de entonces los tres incluyeron el truco de la pecera en su repertorio. También es curioso el hecho de que los tres incluyeron magia china en sus espectáculos: Robinson se convirtió en Chung Ling Soo y fingía ser chino hasta fuera del escenario; Carter creó un gran espectáculo con el que dio varias veces la vuelta al mundo y en él tenía un cuadro chino. La aparición de la vasija de agua era uno de sus trucos más comentados. Sigmund, quien pasaría a llamarse El Gran Lafayette, introdujo en su programa una serie de efectos de transformismo. Uno de estos era aparecer como mago chino.

En este mismo año de 1899 ocurrió algo más que tendría gran importancia en la vida de Lafayette. En la ciudad de Nashville, Tennesse, él y Houdini coincidieron junto con otros artistas en el mismo programa de variedades. Ambos eran jóvenes que estaban en ese momento luchando por surgir. Por casualidad ambos eran también judíos y seguramente estas dos coincidencias les hizo ser muy amigos. Houdini regaló a Lafayette un cachorro de perra. Era un animal sin ningún tipo de pedigrí, una perra callejera. Lafayette le puso como nombre "Beauty" (Belleza) y este animal se llegaría a convertir en lo más importante de su vida.

En agosto de 1900 Lafayette volvió contratado a Londres por tres semanas. Si bien en su primer contrato aquí con el número de arco y flecha no había impresionado, con este nuevo número el cual incluía magia, transformismo y tiro de precisión sí que tuvo un gran éxito. Los empresarios ingleses le ofrecieron contratos que tuvo que rechazar por tener compromisos previos en Estados Unidos.

La clave principal del éxito de Lafayette estaba en su espectacularidad. Era un artista que pensaba en grande. Su número era rico en vestuario y en escenografía. Sus trucos e ilusiones eran grandes y fastuosas y tenía muchos ayudantes en escena. Cada nueva temporada agregaba nuevas cosas a su programa hasta que con el tiempo llegó a tener un número de gran envergadura con hasta 45 ayudantes, varios cambios de escenografía y vestuario, caballos en escena, y trucos sorprendentes y originales. El número de El Gran La fayette se convirtió prontamente en una atracción que llenaba los teatros en los que actuaba y por lo tanto los empresarios lo contrataban como cabeza de cartel. El pensar en grande de Lafayette le dio muy buenos resultados porque lo aplicaba también en el punto más importante: el salario. El Gran Lafayette y su compañía eran uno de los números más caros que habían pero nunca dejó de trabajar porque abarrotaba los teatros.

Aparte de artista, Lafayette era un negociante. Como tal tenía la habilidad para lograr los mejores contratos y esto hizo que se convirtiera en un artista tremendamente rico. En agosto de 1900 actuó en Londres con su nuevo número como ya dijimos. Volvió a Estados Unidos donde se convirtió en figura estelar del circuito de teatros Keith. Cambió legalmente su nombre a "The Great Lafayette" y se nacionalizó estadounidense. Después de actuar por todos los Estados Unidos volvió a Inglaterra en 1902. Este año fue coronado el Rey Eduardo y la fastuosa ceremonia de coronación le dio la inspiración para una lujosa secuencia de transformismo que incorporó en su número. En ella Lafayette salía como el Arzobispo de Canterbury, el Rey y la Reina, cambiando de un personaje a otro delante del público.

Lafayette fue el primer mago en presentar un truco con un león. En efecto, su sainete mágico "La Novia del León" fue el primer truco que se realizó con tal animal. Consistía en un cuadro

argumentado en el cual una doncella cristiana que había naufragado era conducida ante el califa del país a cuyas costas había llegado. Éste le da a escoger entre formar parte de su harén o ser echada al león sagrado. Ella, por supuesto, escoge el león (!). El amado de la dama aparece galopando sobre un corcel por el escenario. Lafayette, que hace este papel, se disfraza como ella y es a él a quien meten en la jaula con el fiero león. El león salta sobre su víctima pero de repente se levanta en dos patas, se quita la piel y es Lafayette disfrazado de león. El animal que todos habían podido ver que era genuino ha desaparecido.

Lafayette le gustaba vivir bien. En 1903 compró una lujosa casa en Londres pero poco pudo aprovecharla en los siguientes cuatro años pues se los pasó viajando con su número por Estados Unidos y Europa. En Estados Unidos era dueño de dos vagones de ferrocarril. En uno llevaba su equipo y escenografía y en el otro iban sus animales y estaban sus habitaciones. Estas eran a todo lujo y estaban adornadas con cuadros valiosos y otras obras de arte.

¿En qué consistía el número de Lafayette?. Veámoslo en la cumbre de su éxito en la Navidad del año 1910 cuando presentó su "A Carnival of Conjuring" (Un Carnaval de Magia) en el teatro Coliseum de Londres donde había sido contratado no por una semana como era lo normal sino por seis semanas, Después de varios números preliminares a cargo de unas bailarinas, un tocador de banjo, una pareja de telépatas, una pareja de cómicos y una proyección de "bioscopio" como llamaban en aquel entonces al incipiente cinematógrafo, se anuncia a El Gran Lafayette quien sale a escena vestido regiamente. Su primer truco es la red cazapalomas con la que hace aparecer una por una seis palomas del aire. Lafayette fue quien desarrolló este truco y el primero que lo presentó en el mundo.

Acto seguido hace aparecer de una tela una cantidad de palomas que vuelan por el escenario y finalmente, de la misma tela, una cabra. El telón se cierra y Lafayette queda en el proscenio. Un ayudante le da un guardapolvos y una boina los cuales se pone para interpretar a un pintor. Se abre el telón y se ve un marco dorado sobre un caballete. Utilizando un pincel grande, Lafayette pinta mágicamente varios cuadrados de madera los cuales coloca en el marco y una vez juntos forman un paisaje de una escena campestre.

Después del aplauso coloca un papel en el marco y rompiéndolo por el centro hace aparecer de ahí a su perra Beauty. En la siguiente escena se ve un cuarto de baño. Hay una bañera cubierta por una cortina. Lafayette la aparta y dentro hay una mujer bañándose. Ella grita y se incorpora. Lafayette la cubre con una toalla. De repente quita la toalla y la mujer ha desaparecido.

La siguiente parte del número se titula "Transformaciones y sustituciones". Lafayette sale a escena caracterizado como Ching Ling Foo, el genuino mago chino y hace la aparición de la

vasija de agua. Sin dar tiempo casi a que el público reacciones, pasa tras un biombo y sale casi inmediatamente transformado en John Phillip Sousa, el famoso compositor norteamericano de marchas militares y dirige la orquesta. Posteriormente se caracteriza de pintor y se pone frente a un biombo en el cual hay una abertura por la cual se puede ver la cabeza de un hombre de raza negra. Con la ayuda de maquillaje, pelucas y barbas, Lafayette transforma rápidamente a este ayudante en el presidente de los Estados Unidos, el presidente de Francia y el Rey Jorge V de Inglaterra. Lafayette sale del escenario y el "rey" sale de detrás del biombo. Se quita entonces la barba y la peluca y resulta ser el mismo Lafayette. Llama entonces la atención hacia una cesta que ha estado todo el rato en escena, la abre y de su interior sale el ayudante negro.

En el siguiente cuadro Lafayette interpreta el papel de un escultor y amasa una cantidad de arcilla que hay sobre una mesa. Con dicha arcilla forma el cuerpo de una mujer imitando la imagen de Leda del cuadro "Leda y el cisne" de Vasari. Al terminar se sienta en una silla para admirar su trabajo y se queda dormido. La estatua entonces cobra vida y la mesa se transforma en un jardín con una fuente iluminada con luces de colores.

En su siguiente cuadro, Lafayette hace aparecer un oso de peluche al que da cuerda con una llave. El animalito entonces da unos pasos y ejecuta algunas cabriolas. Al parecer se cansa de este juego y se dirige hacia un libro en el que va pasando las páginas torpemente hasta encontrar una que le gusta. Lafayette trata de quitarle el libro pero el osito se resiste diciendo que no con la cabeza y dando pataditas en el suelo.

Después de lo anterior viene un drama mágico en un acto en el que Lafayette interpreta el papel principal y cuya base argumental es que el gran cirujano, Dr. Kremser, trata de encontrar una cura para la misteriosa enfermedad de su única hija y la única forma de hacerlo es sacrificando a su perro. No quiere hacerlo pero si no lo hace su hija morirá. Pide a un sirviente que prepare al perro para la operación pero éste, conociendo el amor del doctor hacia los animales, se resiste. El doctor lo hipnotiza y así se ve forzado a cumplir las órdenes. Mientras, el Dr. Kremser prepara la anestesia pero se ve afectado por las sustancias que mezcla y cae dormido. En este estado tiene una horrible pesadilla en la que se le presenta un personaje con cuerpo de hombre y cabeza de perro. También tiene una visión de su propio perro y de su hija que le pide que no lo sacrifique. Trata de abrazar a su hija pero ésta desaparece. La criatura con cabeza de perro se acerca a él con un gran cuchillo, le corta la cabeza y la tira al fuego. Entra ahora la hija del doctor y encuentra el cadáver sin cabeza. Mediante un poder misterioso hace resucitar a su padre. El perro entra y el Dr. Kremser lo llama a su lado y lo acaricia. Al cerrarse el telón se ve al Dr. tirando su escalpelo por la ventana.

La siguiente parte del programa contrasta radicalmente con la escena tan macabra que acabamos de ver. Consiste en la famosa "Banda Transformista de Lafayette" en la cual el artista dirigía su propia banda interpretando música de Sousa, Strauss, Offenbach y otros, a la vez que se transformaba en vestido y gestos en dichos compositores dirigiendo a los músicos con los gestos característicos de cada uno. Piénsese que en aquel tiempo los directores imitados eran conocidos

por el gran público y por lo tanto está sección de su número obtenía siempre un gran éxito.

La sección musical finaliza con un cuadro espectacular titulado "Overtura 1912" en el cual se representa en escena la invasión de las naciones con la música de la Overtura 1812 interpretada por la Banda Transformista de Lafayette apoyada por la orquesta del teatro. Los disparos de un cañón genuino le agregan emoción al cuadro que termina cuando se instaura nuevamente la paz y Lafayette sale a escena con vestido militar de gala a lomos de un hermoso caballo blanco mientras desfilan las tropas por el escenario a medida que cae el telón.

El número finaliza con otro sainete mágico: La Novia del León, del cual ya hemos hablado.

Todo este número requería una enorme cantidad de vestuario y decorado a la vez que equipo mágico y animales. Todo había sido diseñado por el mismo Lafayette y fabricado bajo su dirección. En este entonces su compañía la componían 45 personas entre las cuales se contaban ó carpinteros y 2 electricistas al igual que sus propios tramoyistas pues Lafayette no permitía a nadie extraño tras bastidores con la excepción del jefe de escena y del bombero del teatro.

Lafayette el hombre

Will Goldston dijo de Lafayette que era el mago más odiado del mundo. La verdad es que como persona Lafayette era muy especial. Nunca se mezcló con magos aficionados y sus pocos amigos magos eran artistas ya establecidos como Houdini, Carl Hertz o Chung Ling Soo. Pagaba muy bien a sus ayudantes pero no dudaba en despedir a cualquiera ante cualquier muestra de deslealtad o desobediencia. En sus tratos de negocio era muy enérgico siendo uno de los pocos artistas que podían pararle los pies a cualquier empresario. Los criados de su casa tenían que llevar guantes blancos en todo momento y para ello tenían que cambiárselos varias veces al día. Tenía un carácter explosivo y se vio envuelto en alguna ocasión en peleas a puño limpio por líos de mujeres, por asuntos profesionales o por causa de su perra Beauty.

La mayor extravagancia de Lafayette era el amor desmedido que sentía por Beauty. La perra actuaba cada noche en el espectáculo de su amo pero además tenía su propia habitación con cama y baño especial y comía en la mesa en un plato de oro servido por un criado con guantes blancos. Los criados tenían prohibido referirse al animal como "perro". En sus viajes, Lafayette solo se hospedaba en hoteles que aceptaran perros y Beauty dormía en su habitación. De hecho, la perra llevaba un collar de cuero con plaquitas de plata con el nombre de todos los hoteles en los que había estado. Los cheques de Lafayette tenían impreso un dibujo de Beauty y dos bolsas de oro bajo el cual se leía: "Mis dos mejores amigos". Lafayette usaba sus propios contratos especialmente impresos para él. Abajo de ellos había una foto de Beauty y la siguiente frase: "Si los empresarios fueran tan honestos como tú este contrato no sería necesario". También parece ser que Lafayette fue el inventor de la conocida frase: "Mientras más conozco a la gente, más quiero a mi perro" la cual había hecho poner en un rótulo de madera. En comida y artículos de aseo para Beauty Lafayette se gastaba en una semana lo que un obrero tardaba en aquel entonces diez semanas en ganar.

En cierta ocasión entró a un restaurante con su inseparable Beauty y el gerente vino a llamarle la

atención y decirle que sacara al animal. Cometió el error de mencionar la palabra "pulgas". Lafayette se ofendió mucho y dijo que su perra era más limpia que mucha gente y que ahora no se iría del restaurante. El gerente llamó a un par de policías de paisano que entraron a sacar al mago y a su animal. Sin mediar palabras Lafayette sacó la mano y le dio un tremendo puñetazo en la cara a uno de ellos. Por descontado que perro y amo fueron a parar a la policía. Al llegar el caso a juicio Lafayette se defendió hábilmente diciendo que había sido un caso de confusión de personalidad pues al no estar uniformados los policías él creyó que eran dos ladrones que le venían a robar los valiosos anillos de diamantes que llevaba puestos.

Beauty vivió 15 años y su muerte un drama. En mayo de 1911, después de sus seis exitosas semanas en el Coliseum de Londres y de otros contratos de éxito alrededor de Londres y en Manchester, Sheffield y Newcastle, Lafayette comenzó una gira escocesa en el teatro Empire Palace de Edimburgo. Como siempre habían grandes colas en la taquilla por lo que tanto la parte comercial como la artística estaban muy bien. Sin embargo la perra enfermó. Lafayette contrató entonces a un médico de renombre quien junto con dos enfermeras estaba de guardia las 24 horas del día. A pesar de ello el animal murió mientras dormía el día 4 de mayo. Esto fue un tremendo choque para Lafayette. Un amigo que lo visitó en el hotel para darle el pésame lo encontró desconsolado a los pies de la cama en la cual estaba Beauty sobre un cojín de seda y rodeada de flores. Lafayette actuó esa noche con lágrimas en los ojos.

Los funerales de Beauty fueron otra muestra del amor desmedido del mago por su mascota. Beauty fue embalsamada no por un veterinario sinó por un médico miembro del Real Colegio de Cirujanos. Contrató a la mejor empresa de pompas fúnebres para que compraran una tumba pero hubo problemas porque los cementerios se negaban a enterrar un perro en sagrado. Finalmente el cementerio de Piershill accedió siempre y cuando la fosa sirviera para enterrar también al mago cuando éste falleciera.

La perra fue puesta en un ataúd de madera fina forrado de zinc y el interior tapizado de seda. Su cabeza descansaba en una almohadilla también de seda y a su lado tenía su valioso collar. Cada día el desesperado Lafayette visitaba la funeraria para ver al animal embalsamado y lo mismo hacía cada noche después del espectáculo regresando a su hotel de madrugada. El día escogido para el entierro de Beauty fue el 10 de mayo.

La muerte de Beauty afectó enormemente a Lafayette. El animal se había convertido a través de los años en una especie de amuleto para él y Lafayette creía firmemente que toda su suerte dependía de ella. Con Beauty muerta el mago tenía la certeza de que su suerte se había agotado y que él mismo moriría pronto. Este extraño presentimiento se hizo realidad pues Lafayette murió la noche del 9 de mayo de 1911, lo cual permitió que el amo fuera enterrado pocos días después del funeral del animal que tanto amó.

La muerte de Lafayette

La dramática muerte de Lafayette estuvo rodeada de circunstancias tales como la muerte de su amada Beauty y también por el misterio. Su muerte ocurrió, como ya hemos dicho, un día antes del día en que se iba a enterrar a Beauty y tuvo lugar en el mismo escenario del teatro Empire

Palace de Edimburgo en uno de los fuegos más terribles que había habido hasta entonces en un teatro en el que, a pesar de no haberse quemado más que el escenario y no haber habido ninguna víctima entre el público, entre los artistas hubo diez muertos, uno de ellos el mismo Lafayette.

Estaba a punto de terminar la segunda función de la noche pues solo faltaba el último cuadro, "La Novia del León". En medio de la representación se pudo ver el fogonazo de un corto

circuito proveniente de una lampara ornamental. A los pocos se gundos la lámpara se incendió y cayó al escenario inflamando en su caída un telón. El fuego se propagó rápidamente por la escena. Un responsable del teatro dio la orden de abrir las puertas de emergencia y el público comenzó a salir en orden. El director musical de Lafayette se subió a dirigir la orquesta para calmar al público y que no hubiera pánico. Lo logró pero más tarde perdió la vida. También se dio la orden de bajar el telón de acero contra incendios.

Dentro del escenario, muchos artistas, en vez de escapar, corrieron a los camerinos a buscar sus pertenencias. Varios no pudieron volver a salir. En su celo por proteger los secretos, Lafayette había hecho clausurar la puerta metálica que comunicaba el escenario con el auditorio. La otra puerta de salida estaba cubierta con bastidores de escenografía. Estos, sin embargo, fueron retirados en pocos segundos y por esta puerta escaparon todos los que se salvaron. Alguien vio que Lafayette también había escapado pero al oír los relinchos de su caballo que junto con el león y los otros animales había quedado atrapado, volvió dentro para salvarlo. Ya no pudo volver a salir porque por desgracia al entrar por la única puerta abierta y atravesar el escenario en llamas, quedó atrapado del otro lado donde la única salida era la puerta que comunicaba con la sala y que él mismo había hecho cerrar.

Después de extinguir el incendio las autoridades recobraron ocho cuerpos. Uno de ellos fue identificado como Alice Dale, una chica de 17 años. Fue encontrada dentro de un disfraz de oso de peluche. Así se supo uno de los secretos de Lafayette. Uno de los heridos más graves murió en el hospital posteriormente. De los últimos dos cadáveres encontrados, uno fue identificado por la ropa como El Gran Lafayette.

Los restos de Lafayette fueron llevados a Glasgow para su incineración ya que Edimburgo no poseía crematorio. Mientras, un diario publicó que uno de los miembros de la Banda Transformista de Lafayette no había aparecido. Se trababa de un trompetista de nombre Richards. Se pensaba que su cadáver podría estar en algún lugar bajo los escombros del escenario.

EI viernes que siguió a la tragedia, el abogado de Lafayette pidió a un ayudante suyo que fuera al teatro y buscara entre las ruinas del escenario para ver si encontraba algo de valor. El abogado sabía que Lafayette siempre llevaba puestos dos anillos de diamante pero cuando él

había visto los restos del mago, faltaban los anillos. El ayudante se personó en el teatro y comenzó una búsqueda a fondo. A un lado del escenario había un agujero que hasta hacía poco había quedado cubierto por el pesado telón de hierro de seguridad el cual había caído sobre el escenario durante el incendio. El ayudante se asomó en aquel hueco y descubrió con horror un cadáver carbonizado que había caído por ahí hasta el sótano. El cuerpo fue sacado y en su mano llevaba dos anillos de diamante. Posteriormente fue identificado de forma positiva como los restos del Gran Lafayette. ¡Habían cremado al cadáver equivocado!

La razón de la confusión de cuerpos es muy sencilla. En su trabajo de transformismo y cambios rápidos Lafayette usaba un doble. El músico Richards era su doble y por esa razón estaba vestido igual que él cuando se desató el incendio durante La Novia del León. Al encontrar un cadáver irreconocible pero con restos de ropa y sobre todo con una espada similar a la usada por Lafayette, todos creyeron que se trataba de él.

Ante este contratiempo hubo que pedir un permiso especial para enviar a toda prisa a Glasgow los restos del artista para su cremación de forma que sus cenizas estuvieran de vuelta en Edimburgo para el domingo 14 de mayo, fecha del funeral. El mismo director de la funeraria tuvo que hacer arreglos para viajar por la noche con los restos y volver por la mañana.

El entierro de Lafayette

Si Lafayette fue espectacular en su vida, muerto no lo fue menos pues su funeral, con todas las circunstancias que rodearon su muerte, fue algo para no olvidar en mucho tiempo tanto así que un periódico lo calificó como "el más grande espectáculo gratuito que la capital escocesa había presenciado en mucho tiempo" . Se calcula que entre cincuenta y cien mil personas se aglomeraron en las aceras para ver el paso del cortejo. Éste estaba compuesto por veinte carruajes encabezados por la carroza fúnebre tirada por cuatro caballos belgas azabaches coronados con plumas negras. En el centro venía la urna con las cenizas del mago cubierta con un palio de terciopelo morado adornado con una cruz blanca.

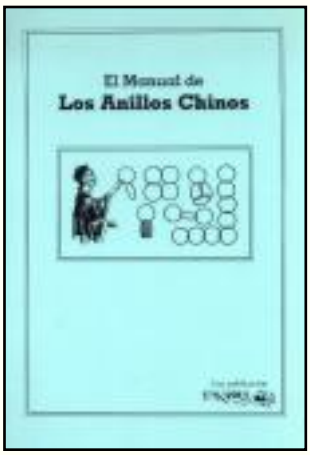
El segundo coche de la procesión era el Mercedes de Lafayette cubierto de crespones y con el interior totalmente tapizado de negro. Fritz, el chofer de Lafayette conducía y dos criados negros iban haciendo guardia montados en los estribos del coche. Dentro iba un solo ocupante: Mabel, la otra perra favorita de Lafayette. A este coche seguían siete carrozas abiertas repletas de flores y luego venían varios carruajes con los deudos, incluyendo al hermano de Lafayette, su manager, un representante del teatro Empire Palace, el mago Horade Goldin y su esposa y Lalla Selbini, la bella ayudante de Lafayette. Un destacamento de policía montada escoltaba el cortejo y despejaba la vía.

Al acercarse al cementerio de Piershill, la orquesta del teatro Empire Palace comenzó a tocar la marcha fúnebre de Chopin. El cortejo se detuvo frente a la tumba que Lafayette había hecho comprar para Beauty. Se habían hecho los arreglos para que las cenizas del mago fueran depositadas dentro del ataúd con su mascota y así lo hizo el director de la funeraria y puso la urna entre las patas muertas del animal.

Aquí surgió una complicación pues los asistentes, sabiendo que Lafayette era judío esperaban que fuera enterrado según los ritos de dicha religión pero un representante de la sinagoga de Edimburgo explicó que no era posible efectuar el ritual mortuorio ya que sería un sacrilegio en vista de que se estaba enterrando a una persona junto con un perro, animal considerado impuro. Esto causó gran indignación entre los deudos que no podían creer que se fuera a enterrar a Lafayette sin ningún tipo de rito religioso. Fue por fin un pastor de la Iglesia Presbiteriana quien se ofreció de voluntario y condujo el ritual funerario, lo cual fue de agradecer por parte de los congregados.

Así, tan espectacularmente como había actuado en los escenarios, se despidió de este mundo El Gran Lafayette. La tumba en la cual reposa junto con su adorada Beauty todavía puede verse cerca de la entrada el Piershill Cementery en Edimburgo, Escocia.

Biblioteca



El Manual de los AROS CHINOS

ÍNDICE

Introducción
Los Anillos Chinos
Los Anillos
Cuentas
Cuentas por caída
Cuentas a la muñeca
Cuenta Odín
Enlazado de anillos
Enlace estándard
Enlace por choque
Enlace por vuelo
Enlace por caída
Desenlaces
Desenlace estándard
Desenlace por lanzamiento
Desenlace por giro
Figuras
El globo
Columpio
La bolsa de la compra
El reloj de arena
El giróscopo
La bolsa de la señora
La silla
Otro globo
La flor que florece
Rutina de Anillos Chinos
Rutina sugerida de ocho anillos
Rutina de seis anillos
Rutina de cuatro anillos
Rutina de tres anillos

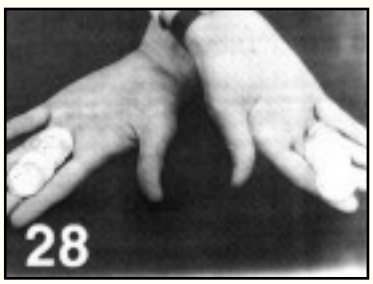
Biblioteca

EL MISTERIOSO CRUCE DE LA INDIA

LA HABLADURÍA:
El tema es uno de los viejos conocidos: el viaje de plata. La melodía va mas allá del eminente mago japonés, SHIGEO TAKAGI. El método de S. TAKAGI reside en el hecho de tener una moneda extra que se añade secretamente para mas tarde retirarla de las ocho evidentes. DARYL ha conservado el secreto y problemas de la rutina sin cambiar una sola nota de la partitura original. Esto seria suficiente para muchos, pero además una completa presentación basada en la psicología y embellecimientos siendo planeada para entretener como interludio que es, ya que puede llevar todo el peso del acto en si. Cuando DARYL realiza este juego en cada conferencia o actuación, ambos publico y magos lo recuerdan y son engañados. No confundas esta con otra variación de las monedas pasa-pasa. Es una pequeña obra maestra de la magia. Te harás un gran favor estudiándola bien de cerca. ¿Empezamos ya?

LAS CONDICIONES:
Puedes estar de pie o sentado en la mesa... con ocho medios dólares... u ocho cuartos de dólar si los tiempos son difíciles.

LA OBRA:
Ten las monedas mezcladas... no, olvida esto. De hecho, simplemente muéstralas de manera que el publico este seguro de que hay solo 8 monedas, y que tus manos están también vacías. DARYL hace esto dividiendo los 8 medios dólares en dos extensiones de cuatro monedas cada una sobre la mesa. Luego cada mano recoge claramente una fila de cuatro monedas.



Muestra las monedas, extendiéndolas sobre los dedos abiertos de cada mano. Ahora lentamente y claramente cruza las manos a la altura de las muñecas, palma arriba, como se muestra en la figura 28, a la vez que dices, "Cojo cuatro monedas en cada mano ... y entonces hago el MISTERIOSO CRUCE DE LA INDIA. Cuando se hace esto una moneda mágicamente vuela de esta mano a esta otra."

Mueve las manos haciendo sonar las monedas en la posición de la figura 29. Cuando mencionas las palabras "esta mano" sacude la m.d. una vez. Entonces sacude la m.i. cuando dices "esta otra", indicando que una moneda ha viajado de la m.d. a la m.i.

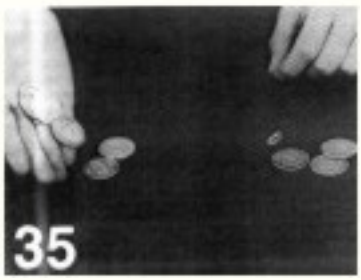
La m.d. debe ahora colocar una de sus monedas en el empalme a la italiana (pinzada la moneda en la horca del pulgar) con el menor movimiento de los dedos a ser posible. Aquí está como: Cuando las manos están abiertas y mostrando las monedas, el pulgar derecho baja hasta la moneda en la parte mas alejada en la extensión de cuatro, la que esta en la punta de los dedos índice y

corazón. Cuando las manos se cierran, el índice y corazón deslizan esta moneda a lo largo de la parte interior del pulgar y la colocan en la horca de este dedo pinzada. Las otras tres monedas se colocan aparte dentro de la mano, deslizándolas en bloque hacia la base de los dedos.

Vamos a volver a la posición en la figura 29, con una moneda firmemente pinzada en la horca del pulgar en la m.d.

" Ahí vamos: ...desde aquí.." Otra vez sacude la m.d. y deja que las monedas suenen - "... hasta aquí." Sacude las monedas de la m.i.. " Y aquí está!" Deja que el pulgar izquierdo suelte una de las monedas dejándola a la vista del publico. Pon la lengua en la parte interior de la mejilla como si tuvieras algo en la boca y manténla así mientras dices lo siguiente: " No es la magia maravillosa! Esta es la parte más fácil. La parte mas difícil es hacer que la moneda vuelva otra vez a su mano." Párate un momento por las risas y protestas del publico. Entonces, di: "No, en serio! Mirad, aquí hay tres monedas... y aquí hay cinco!".

Ahora las manos dejan cada una su contenido sobre la mesa distanciadas una de la otra unos 30 cm. Ver figura 30. Pero aquí hay mas método del que parece a simple vista. Primeramente, cuando las monedas quedan en la mesa bajo la mano abierta y plana deben estar apiladas. Este apilamiento es automático puesto que las manos han hecho sonar las monedas anteriormente y esta acción deja estas en posición. Aquí hay un segundo de pausa y luego levantas las manos planas apartándolas de sus respectivas monedas y hacia atrás junto al cuerpo. Pero mientras la m.d. se va de su pila de tres monedas (la cuarta empalmada) accidentalmente extiende estas monedas como muestra la figura 31. Esta acción tan simple sirve para tres cosas muy importantes: a) provoca que los dos grupos de monedas contrasten el uno con el otro visualmente mas de lo que deberían bajo esas circunstancias; b) hace obvio que hay solo tres monedas bajo la m.d., mientras implícitamente debe haber cinco monedas bajo la izquierda, incluso aunque no puedan contar estas fácilmente y c) te da la misdirection necesaria para que la atención del publico se vaya fuera de la pila de monedas de la m.i. (la cual está ahora a la derecha) y de las manos. Es durante este momento en el cual se desvía la atención que las manos casualmente se descruzan y van a una posición relajada junto a las monedas. Figura 32. Esas acciones deben ser suaves y sin prisas.



Sin pausa la m.i. toma ahora las tres monedas que están delante de esta, gira la mano. palma arriba y las vuelve a dejar sobre la mesa. Figura 33. Justo en el momento en que las monedas empiezan a caer de la palma de la m.i. a su vez la m.d. coge la pila de monedas que tiene delante como muestra la figura 34 y abriendo palma arriba para derramarlas de manera similar, una vez que la m.i. ha finalizado. Figura 35. La moneda que se tenia empalmada en la horca del pulgar se añade a las cuatro que ya hay durante estas ultimas acciones. Esta secuencia y el timming de acciones es crucial para el éxito de la ilusión.

La paz es sin prisas y sin excitación. No te sientas culpable o tengas miedo de mostrar la pila de cuatro monedas abiertamente como cinco. El apilamiento y manejo del montón de tres monedas hace imposible para el ojo más agudo determinar la diferencia. Olvídate de que estás haciendo un movimiento trucado y créete lo que realmente está sucediendo, tal como se lo cree tu público. Mueve casualmente y suavemente (repito, repito, repito) de manera que todo fluya.

Hasta ahora sólo ha pasado la primera moneda de las cuatro, ahora te voy a dar los detalles para las otras tres. Contrario a las practicas habituales vamos a repetir ambos efecto y método tres veces más. No obstante, la presentación varía cuando viajan las monedas, y si estudias cuidadosamente todo lo que se ha dicho anteriormente y comprendes el timming que se necesita no hay oportunidad para que te cojan.

Volvamos a donde estábamos, las cinco monedas han sido dejadas sobre la mesa. La mano derecha las toma una a una y las cuenta dejándolas en la mano izquierda. La mano derecha entonces toma el grupo de tres monedas para si misma. Las monedas se muestran abiertamente sobre los dedos cuando las manos se cruzan una vez más como muestra la fig.28. Las manos se cierran y otra vez como antes la mano derecha coloca una de sus monedas en el empalme a la italiana (pinzada en la horca del pulgar). Se repiten todas las acciones para sugerir el viaje de otra manera. No obstante, para este segundo viaje, omite la situación de comedia anterior empujando una moneda fuera del puño etc. Estira esta mano y ves inmediatamente a deslizar y mostrar las monedas sobre la mesa.

Repite todas las acciones contando las monedas otra vez dentro de las manos. Llegado este punto la mano izquierda tiene seis monedas y la mano derecha dos. Cruza las manos, ciérralas y sacude. Llegado este momento párate y pregunta lo siguiente "¿AIguien la vio viajar?" En un grupo de varia gente siempre habrá invariablemente uno o más crédulos o almas que cooperen que te dirán que sí.
Abre las manos, quedándote en la posición del misterioso cruce de india, y muestra dos y seis ahí mientras dices, "No se ha ido todavía ". Cierra las manos otra vez, esta vez deslizando una moneda en el empalme del pulgar de la m.d.
Mira directamente a la persona que te ayudó diciendo que vio a la moneda irse y dile, "Tienes razón. se fue, pero volvió otra vez muy rápido" (volveremos a esta parte en un minuto) Esta situación de comedia y su consiguiente risa te dará la suficiente misdirection para efectuar el

tercer viaje.

Cuenta las siete monedas de la mesa en tu m.i. cogiendo a su vez la última moneda en la mano derecha. Aquí es donde "el calor aprieta". Todos saben exactamente lo que estás haciendo y lo que vas a hacer y es su última oportunidad de cogerte. Luego aquí rompes el ritmo y la charla en cuanto a la presentación se refiere.
Al cruzar las manos esta última vez, retardas la acción de cerrar éstas hasta que una está encima de otra. Al cerrarlas simulas una obvia transferencia de la moneda. El sonido de las monedas cuando se cierran las manos especialmente de la m.i. se añade a la sospecha por la proximidad de las manos y sugieren muy bien una acción tramposa.
Déjales que sonrían y piensen que sus sospechas son ciertas por un momento. Pero no dejes decir nada a nadie. Simplemente simula como si leyeras su pensamiento y lo vieras en sus ojos. Entonces diles: "no, todavía no ha pasado." Abre las manos que están cruzadas y muestra las monedas tal como deben estar. "No, no hasta que yo diga que se vayan... entonces se van".
En este momento las manos están otra vez cerradas, la moneda de la m.d. empalmada a la italiana (pinzada en la horca del pulgar), cada una de las manos sacude y las monedas se dejan sobre la mesa. Levanta las manos fuera de la mesa mostrando una pila bajo la m.i. y nada bajo la derecha. Las manos casualmente se descruzan y la mano izquierda vacía se gira palma arriba y limpia el punto sobre la mesa donde la última moneda debería estar. Lo que debe acompañar a este gesto es "no dejando monedas aquí... y este es el misterioso cruce de la india". La m.d. toma la pila de monedas encima de ésta cuando se dice esto y las vuelve a dejar sobre la mesa, añadiendo la octava moneda al grupo.

Fíjate como Daryl usa la sorpresa y la situación de comedia en la falsa transferencia para desviar la atención del método real que provoca que viaje la última moneda. Primero a los espectadores se les enseña el cebo y luego se les muestra el anzuelo. Mientras ellos momentáneamente gozan con el juego, tú por el otro lado les estás engañando.
¡Todo funciona! Funciona alucinantemente bien. Y funciona a causa del timming, ritmo y misdirection en la presentación. De manera que estudia todo esto cuidadosamente. No dejes nada al azar. Puede parecer simple, pero asegúrate que lo has entendido y lo dominas del todo. Si lo haces, tendrás una joya de primera calidad.

Esta rutina me permite hacer una corta conferencia, una de las cuales apunta que Daryl siente tan fuertemente cerca como yo. Nace desde el vuelo de la tercera moneda descrito anteriormente. Daryl usa un gag ahí que es común en el estilo de esos que trabajan la magia de cerca. El prepara uno o más miembros de su público. Les provoca a que ellos digan que han visto alguna cosa; y ellos lo hacen en un esfuerzo de ayudar al mago. Por ejemplo cuando les pregunta si vieron pasar la moneda. Entonces, cuando el juego continúa, les hace una broma. Es una risa fácil, accesible al más crudo de los magos. Déjame que entiendas una cosa acerca de nuestro arte: A nadie le gusta automáticamente la magia. La magia es ser engañado, y a nadie le gusta ser engañado. El arte real de la magia consiste en engañarles y hacer a la vez que les guste. Y esto solo puede ser realizado a través de una buena presentación o entretenimiento. El error de hacer de los miembros de tu público que se vuelvan locos como una cabra con gags de tercera clase como entretenimiento es un grave error. Tú puedes obtener la risa fácil, tú puedes incluso engañarlos pero a ellos no les gustarás tú y no les gustará tu magia. Por lo tanto no lo hagas.

Ahora mira como Daryl ha tomado ésto de una manera ingeniosa y lo convierte en psicología. En un sentido él está jugando fuera del típico cliché de humor insultante. El prepara la situación y al público de una manera tradicional; entonces les da el tradicional pago. El cuelga el anzuelo, pero inmediatamente lo quita para que nadie se haga daño. Nadie está indignado y a ellos les gusta él. "Tienes razón." Fue ésto. Pero entonces él vuelve atrás tan rápido como le es posible.

Cuando ha conseguido un par de risas, tiene lo mejor de ambos mundos y finaliza más arriba e incluso es mejor chico de lo que lo era cuando empezó. Compara ésto con las recompensas del típico mago de close-up que utiliza chistes fáciles. Una risa barata y un silencio tenso entre la gente que paga por verle. Espero que te sientes y aprendas cada cosa que tiene este libro. No obstante si tienes que llevarte una sola lección de todo el libro, te ruego que sea ésta. Es muy, muy importante.

Biblioteca

EL PROFESIONAL
DE MEDIO TIEMPO

Gracias a la colaboración de Carlos Guzmán (Mago Tri-x) Webmaster de:

La Casa de los Magos, La Libreria Magica, Merlin, El Buscador de Magia

Teneis a vuestra disposición la traducción en español y en formato e-book del libro:

The Part-Time Pro

A treatise for the part-time professional magician

(Gene Anderson)

Descargar

"El más bello sentimiento que uno puede experimentar es sentir misterio. Esta es la fuente de todo arte verdadero, de toda verdadera ciencia. Aquel que nunca ha conocido esta emoción, que no posee el don de maravillarse ni encantarse, más vale que estuviera muerto: sus ojos están cerrados..."

Albert Einstein
(1879-1955)

"Hay Magia verdadera. Está alrededor de nosotros todo el tiempo. La Magia está todo el tiempo y en todo lugar. Todo lo que tienen que hacer para sentirla es abrir vuestra mente y vuestro corazón. Entonces podrán ver la magia que es realmente la vida... Crean en la Magia. Sigan vuestros sueños, porque es cuando soñamos que verdaderamente existimos..."

Doug Henning
(1947-2000)

El Sombrero Mágico

La producción de enormes cantidades de objetos de un sombrero de copa prestado era uno de los trucos más fuertes y populares del repertorio antiguo. Muchísimos magos lo hacían y eso que, en comparación con los trucos que hacemos ahora, éste no puede considerarse fácil puesto que el sombrero se carga varias veces durante la ejecución. Desgraciadamente este truco desapareció del repertorio mágico usual por varios motivos, uno de los cuales fue el que pasara de moda el sombrero de copa y que fuera imposible conseguir a un espectador con uno de ellos para pedírselo prestado. Tomando en cuenta la espectacularidad del truco (como verá prontamente el lector), poco se perdía si el mago, en vez de usar un sombrero prestado, usara uno propio ya que éste podría darse a examinar. etc. pero parece que a pocos se le ocurrió hacer esto y el truco desapareció.

No se crean que estos trucos los ponemos aquí solo por nostalgia o por un afán simplemente académico. Aquí estamos completamente convencidos de que el conocimiento de estos métodos y efectos antiguos es esencial para el mago moderno para que primero, pueda comparar los trucos de antes con los de ahora y, segundo, pueda aprender y aplicar una serie de técnicas olvidadas que pueden ser de utilidad. En el caso del truco en discusión, se puede usar un sombrero propio o, mejor aún, en ninguna ley está escrito que tenga que ser un sombrero. El juego se puede adaptar perfectamente a un bolso de señora que, esto sí, puede ser prestado. Pasemos al tema.

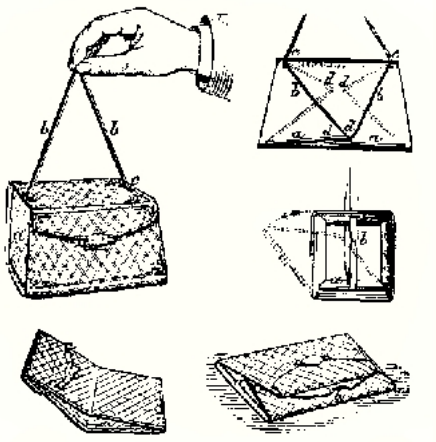
La siguiente descripción del truco es original de Ellis Stanyon, un mago, autor, editor y fabricante de magia de Inglaterra de principios de siglo. Comienza así: Será enseguida obvio que el elemento clave en la producción mágica de artículos de un sombrero prestado es la manera en que se introducen secretamente puesto que si esto se detecta, el truco fracasa ignominiosamente. El secreto principal reside en la combinación de miradas y gestos del mago utilizada para distraer la atención del público (misdirection). Los artículos en su mayoría se introducen bajo cubierta de movimientos naturales, siendo la rapidez de poca o nula utilidad.

Cargas: Ahora voy a explicar el funcionamiento del truco del sombrero tal como se presenta al público, utilizando artículos elegidos de entre los muchos que hay para este propósito. Se tiene que hacer la siguiente preparación:

Se oculta un conejo pequeño en el *profundo* derecho. *(Profundos* se llamaban los dos bolsillos secretos de las colas del frac.) En la mesa se pone una bola de manipular y un plato.

Un ayudante que está fuera de escena en el lado derecho tiene a mano un paquete formado por 100 *flores de fleje* sujeto por una banda de papel de seda. En el profundo izquierdo, el mago lleva un paquete similar. (Las flores de fleje se conocen y utilizan hoy día. Son de papel de seda y se pueden aplanar. Cuando se sueltan recobran su forma y bulto gracias a un fleje entre sus pétalos.)

Otra carga consistente en 50 metros de cinta ancha de 20 cm. doblada en pliegues grandes. Esta cinta plegada se envuelve alrededor de 24 bolsos plegables (estos también se conocen hoy día) como los que se ilustran. Junto con los bolsos irá una ristra de salchichas de goma. Todo se ata con una cinta negra. Esta carga se suspende en un clavito tras el respaldo de una silla por medio del doble bucle de alambre de florista que también se ilustra. La cinta que ata todo se pasa por el bucle pequeño y este mismo se cuelga del clavito. Esto deja el bucle grande asomado por encima del respaldo de la silla donde, por ser alambre delgado, resultará invisible a unos cuantos pasos.



20 vasos de forma cónica. Estos eran fabricados de celuloide y tenían 10 cm. de altura. Su particularidad era que metiéndolos uno dentro de otro, los 20 ocupaban apenas más espacio que uno solo. Al momento de sacarlos rápidamente uno por uno se iban colocando sobre la mesa en forma de pirámide (4 abajo, luego 3, 2 y l). Así se formaban dos de estas pirámides. Los vasos eran verdes y rojos. Estos vasos se envuelven con un trozo pequeño de cinta ancha igual a la que envuelve la carga de bolsos plegables y se asegura todo bien con una cinta angosta a la cual se ata un bucle de alambre. Así se meten en el bolsillo de carga del lado izquierdo del pecho con el bucle asomado de forma que se pueda enganchar con el pulgar derecho para sacar la carga. (Para entendernos mejor, esta carga ha sido preparada como prepararíamos hoy una carga de paloma.)

En un servante detrás de una segunda silla estará otra carga consistente en: Un atado de leña. Este consistía en un cilindro de cartón recubierto de trozos de leña. El cilindro es hueco y dentro hay un rollo de cinta de papel (también utilizado hoy), una carga de ropas de bebé y un biberón. Después de hacer aparecer lo que hay dentro del atado de leña, se saca éste y parece ocupar todo el espacio interior del sombrero.

En el servante detrás de la mesa hay una bola de madera similar a la que se muestra. Esta bola se llama "bala de cañón". (Hoy podríamos decir que es una bola de boliche.)

(Aquí termina la preparación y una nota no está fuera de lugar. Lo primero que se habrá visto es que el truco tal como se está describiendo es para escenario ya que hay carga detrás de dos sillas y detrás de una mesa. Lo otro que se habrá notado es que este truco lleva mucha preparación y al final el mago lleva encima un conejo, una carga de flores y una carga de vasos. El lector normal, sin duda acostumbrado a la magia tan simplificada que hacemos hoy, pensará que todo esto es excesivo y a lo mejor tenga razón pero no por ello debe dejar de leer y a la vez que lee, imaginarse el efecto que tiene que haber tenido esta producción. Como ya dije antes, todo se puede adaptar y lo mejor es conocerlo. Adaptando estas ideas a la situación actual se puede lograr algo bueno.)

Prosigamos con la descripción de Stanyon: Lo primero que se ha de hacer es pedir prestado un sombrero y teniéndolo, está bien presentar un experimento preliminar con el mismo.

Habiendo terminado, se da a examinar el plato y la bola y mientras que la atención del público está ocupada en ello, se encontrará amplia oportunidad para introducir el conejo secretamente en el sombrero, lo cual deberá ser hecho entre el público. El sombrero se cubre entonces con el plato y así se lleva de vuelta al escenario y se pone sobre la mesa.

El mago toma ahora la bola y la hace desaparecer por escamoteo y finge pasarla a través del plato que cubre la boca del sombrero. Se quita el plato y se saca la bola del sombrero seguida inmediatamente por el conejo.

El sombrero se toma en la izquierda y el conejo se da al asistente tras bastidores en el lado derecho. La mano derecha del mago queda así oculta fuera del escenario y el ayudante coge el conejo y pone en la mano del mago el paquete de flores de fleje. Inmediatamente se pasa el sombrero a dicha mano para cubrir la carga.

Mientras se llama la atención hacia el exterior del sombrero, con los dedos se rompe la banda de papel soltando las flores. Se dejan caer poco a poco sobre una tela negra que se habrá puesto de antemano en el escenario para recibirlas. Mientras se hace esto, la mano izquierda roba el otro paquete de flores del faldón y habiendo agotado las flores de la primera carga, se cambia el sombrero de mano y así se mete la segunda.

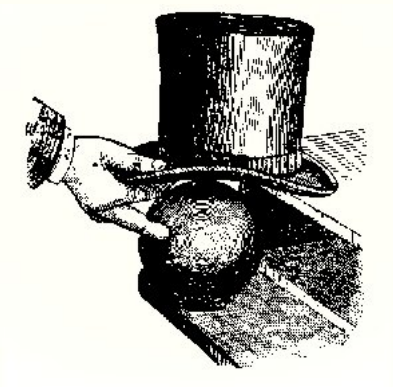
Después de hacer aparecer esta segunda carga de flores, tome el sombrero con la derecha con el pulgar afuera y los otros dedos dentro y acérquese a la silla (ésta estará a su derecha) donde está la carga de cinta, bolsos y salchichas. Coja el respaldo de la silla con la mano que tiene el sombrero y al hacerlo pasa el índice por el bucle de alambre. Mueva hacia atrás un poco la silla y al apartar la mano del respaldo, robe la carga la cual caerá en el sombrero. Deje el sombrero sobre la silla y coja la tela con las flores del suelo y apártela hacia un lado.

En este momento nadie sospechará que el sombrero contenga nada más puesto que lo que usted ha hecho son las acciones naturales para preparar el escenario para el próximo truco. Se toma nuevamente el sombrero y se van sacando los bolsos los cuales se van poniendo en pirámide en la mesa seguidos por las salchichas.

Después de lo anterior se va sacando la cinta ancha juntándola con la mano derecha y cuando dicha mano tenga una gran cantidad, el pulgar se pasa por el bucle de la carga de vasos del pecho. Estos se introducen al meter la mano en el sombrero para sacar otra porción de cinta. La introducción de los vasos es indetectable debido a que están cubiertos con cinta similar. Cuando se haya sacado toda la cinta, se pone sobre el respaldo de la otra silla en cuyo servante está el atado de madera de leña. Acto seguido se van sacando rápidamente los vasos y poniéndolos como ya se dijo en la mesa.

El artista toma ahora la cinta de la silla y hace un esfuerzo para volverla a meter en el sombrero, llamando así la atención hacia su gran bulto y diciendo – ¿Cómo creen ustedes que me voy a ir a casa con esto? - Necesitaré por lo menos dos coches (o algo por el estilo).

No hace falta decir que bajo cubierta de la cinta, se ha introducido el atado de leña en el sombrero. Se sacan ahora la ropa de bebé, el biberón y la cinta de papel. Es la costumbre sacar esta con la varita mágica haciéndola girar rápidamente en el aire. Finalmente se saca el atado de leña, el cual ocupa todo el espacio interior del sombrero.



Sujetando el sombrero boca abajo por el ala con el pulgar arriba y los otros dedos debajo (ver dibujo), el mago lo baja un segundo hasta el borde trasero de la mesa y metiendo el dedo medio en el hueco de la bola, la introduce en el sombrero. Este inmediatamente se levanta y se pone boca arriba en la mesa. Este movimiento se ejecuta con la mano izquierda mientras la derecha pone sobre la mesa el atado de leña. El sombrero se coge nuevamente y avanzando como para devolverlo se saca la bola y se deja caer sobre el suelo donde, por el ruido, demostrará su peso y solidez.

De lo anterior se verá que con algo de ingenio y trabajo el truco del sombrero se podría hacer indefinidamente. Sin embargo no se debe exagerar. La descripción anterior es solo una ilustración sobre la manera en que los varios movimientos se combinan para parecer naturales y así evitar que se detecten, también es una base para que el estudiante pueda ordenar su propio truco. Cualquier artículo puede sustituirse por los dados y la lista puede también ampliarse o recortarse según lo requiera la ocasión. Una cierta dosis de sangre fría y atrevimiento que solo se adquiere después de años de presentaciones, se necesita para ejecutar sin faltas un buen truco del sombrero pero esto no deberá desconcertar al lector pues esto está de acuerdo con lo que se ha de esperar en la adquisición de cualquier arte.

Hasta aquí la descripción de Stanyon. Yo solo puedo reiterar lo que dije antes. Espero que el lector, una vez llegado hasta este punto haya podido apreciar lo efectivo que pueden llegar a ser

estos métodos. Las cargas están perfectamente cubiertas por momentos sicólogos y pueden aprovecharse.

Biblioteca

ESTRELLAS de la MAGIA

ÍNDICE

Introducción

Serie Nº 1

John Scarne

1. Rutina cásica de bolas
2. Triple coincidencia
3. Plata y cobre

Serie Nº 2

Dai Vernon

1. Triunfo
2. **Los Ases del manco**
3. Hechizado (Spellbound)
4. Moneda canguro

Serie Nº 3

Bert Allerton

1. Fantasía de la sala de bombeo
2. Engañado

S. Leo Horowitz

3. Chink a chink de Marlini Bey

4. El misterio de la bola egipcia

Jarrow

5. Hanky Panky

Serie Nº 4

Francis Calyle

1. Decapitación
2. Carta hogareña (Homing Card)
3. Robo de reloj de pulsera

Serie Nº 5

Dai Vernon

1. Cubiletes y bolas improvisadas
2. La carta ambiciosa
3. Milagro Mental con cartas

Serie Nº 6

Dai Vernon

1. El anillo en la varita
2. Cuatro Ases a cámara lenta
3. Las cartas viajeras

Serie nº 7

Dr. Jacob Daley

1. Cartas a través de la manga
2. Las cartulinas intinerantes
3. Los Ases saltarines

Serie Nº 8

Slydini

1. Milagro con un cigarrillo
2. El vuelo de las pelotitas de papel
3. Rutina de monedas voladoras

Serie Nº 9

Ross Bertram

1. Magia con monedas

Serie Nº 10

Leipzig por Vernon

1. La obertura, de Leipzig
2. Las acróbatas de Leipzig
3. El orgullo, de Leipzig
4. Rompiendo y retorciendo, de Leipzig

Serie Nº 11

Marlini por Vernon

1. La carta apuñalada, de Malini
2. El cambio de color, de Malini
3. El favorito, de Malini

Lección 1

Dai Vernon

Royal Monte

Slydini

El arte de usar el regazo como servante

Biblioteca

DAI VERNON

LOS ASES DEL MANCO

Interpretación fotográfica de George Karger
Editado por George Sarke

Cardini: «Recomiendo cordialmente "Los Ases del manco" a los amantes de la mejor cartomagia. Es más vistoso y sorprendente de lo que podría creerse de un juego de magia con cartas. El mundo de la Magia debe un agradecimiento a Dai Vernon, por cuya habilidad y conocimiento tengo el mayor respeto y admiración».

Efecto

Cuatro Ases, claramente distribuidos en la baraja, son encontrados con absoluta precisión de una forma nueva e impresionante mediante cuatro cortes.

Pocos magos hasta ahora han tenido el privilegio de ver esta rutina, que genera uno de los efectos improvisados más divertidos de la Magia con cartas.

Dai Vernon revela además por primera vez su método para controlar las cartas durante los cortes. Sólo este secreto constituye un artificio sumamente valioso para el cual encontrarás infinidad de usos en Cartomagia.

Presentación

Déjenme contarles algo que me ocurrió hace muchos años en Tía Juana. Conocí allí a un tipo realmente interesante: era un tahúr profesional del oeste que sólo tenía una mano. Yo estaba haciendo un juego con los cuatro Ases. Los sacaba de esta forma: hacía cuatro pilas e insertaba los Ases.

En ese momento, cuando había cuadrado la baraja, ese tipo me golpeó en el hombro y dijo: «Perdóneme, forastero, no me gusta entrometerme. No sé qué está tratando de hacer, pero he manejado las cartas durante algún tiempo y sé cómo se hace para conseguir dinero. Así que, si le interesa, será un placer poder mostrarle algo».

Naturalmente, despertó mi curiosidad. Estaba ansioso por ver qué podía hacer ese tahúr manco. Me pidió que me asegurara de que no había ningún As ni en la posición superior ni en la inferior y cogió

la baraja y la sostuvo de esta manera. Con un diestro movimiento cortó las cartas y me pidió que mirara la carta que estaba en el dorso del paquete que había quedado. Por supuesto, era un As.

Una vez más comprobé las cartas superior e inferior para asegurarme de que no eran Ases y le devolví la baraja. Cortó otra vez y de nuevo... un As.

A pesar de que odio confesarlo, estaba completamente desconcertado. Pero, con la esperanza de aprender el método, le pregunté: ¿Puedes hacerlo con las cartas cara arriba?

«Nunca lo hice de esa forma», me dijo, «pero creo que puede intentarse». Cortó de nuevo y, naturalmente, ahí estaba el tercer As mirándome a la cara.

Lo que más me sorprendía era su infalible precisión. Ahora estaba más dispuesto que nunca a descubrir su secreto. Por ello me aseguré de que el cuarto As no estaba ni siquiera cerca del dorso o de la cara de la baraja. Le pregunté: ¿Alguna vez fallas?

«Nunca», me contestó, «apuesto sumas elevadas y no puedo darme el lujo de perder». Una vez más, cortó. Pero esta vez, cuando di vuelta la carta, no era un As. Reí para mis adentros y le dije: Ah, pero esta vez has fallado.

Instantáneamente me respondió: «Un momento. Esto no es un error. Tengo un perfecto control de las cartas en todo momento... y esa es mi carta de control. Para probártelo, simplemente cuenta tantas cartas como puntos tiene esa carta y hallarás el último As. Cuenta despacio y no cometas errores».

En ese momento se me ocurrió una idea y ofrecí apostarle mil dólares a que el As no estaría allí. Conté las cartas una a una hasta que llegué a la indicada. Pero en vez de dejarla, di la segunda y empalmé la otra, dejando mi mano plana sobre la mesa.

«Ud. dice que no puedo localizar el último As. Observe». Rápido como un relámpago sacó un cuchillo y ¡ wham!, lo clavó entre mis dedos justo a través de la carta, dándome un susto de muerte. Arrastrando las palabras me dijo: «Forastero, si este cuchillo no está atravesando el As te pido que me disculpes».

Saqué mi mano, arrancó la carta del cuchillo y me mostró el último As. Y sonriendo dijo: «Joven, nunca intentes derrotar a un hombre con su propio juego. Alguna vez yo también empalmé una carta más de lo conveniente... y no tuve tanta suerte; yo no tenía los dedos separados. Y así es como perdí mi mano».

Instrucciones

Después de que un espectador haya mezclado las cartas, cógelas cara arriba en tu mano izquierda. Mira la segunda carta, asegurándote que es entre un Tres y un Nueve. (Si no lo fuese, corta la baraja como por descuido, hasta tener una carta de uno de esos valores en la segunda posición). Anuncia que

vas a buscar los cuatro Ases. Mientras, pasa las cartas una a una a la mano derecha, deslizándolas una encima de otra, y contando mentalmente comienza con la segunda carta como la número uno, tantas cartas como indique el número de puntos de la carta de partida, y memoriza la carta que ocupa ese lugar. (Esa carta es lo único que debes recordar).

Sin pausa, continúa deslizando cartas una a una hasta que llegue el primer As, y déjalo cara arriba sobre la mesa. Ahora coloca las cartas de tu mano derecha debajo de las que tienes en la izquierda, e inmediatamente haz un abanico y quita los otros tres Ases. Pon la baraja completa sobre la mesa, cara arriba, a tu izquierda y corta cuatro paquetes.
Haz un abanico con el paquete de la izquierda, insertando uno de los Ases en él, exactamente a la derecha de la carta que has memorizado (Foto 1). Cuadra este paquete y sosténlo cara arriba en tu mano izquierda.
Deja caer el segundo paquete cara arriba sobre el que ya tienes en la mano. Mientras levantas el segundo As, empuja con el pulgar izquierdo la carta superior hacia el costado, ligeramente sobre el borde de la baraja, de modo tal que cdhndo coloques el As cara arriba sobre ella, el meñique pueda establecer una separación entre estas dos cartas y el resto de la baraja.
Manteniendo la baraja en tu mano izquierda en esa posición, coge el paquete por los extremos, el pulgar de la mano derecha por la esquina interior derecha y el dedo anular en la esquina exterior derecha.
En este momento el pulgar toma y mantiene la separación. La mano izquierda, con los dedos en el lado derecho, hace un corte por debajo en cualquier lugar debajo de la separación (Foto 8, la separación está exagerada para mayor claridad).

Coloca esa porción sobre el As (mantén la separación con el pulgar de la mano derecha). De inmediato haz otro corte por debajo con la mano izquierda, pero esta vez corta por la separación y cuadra todo. (Al utilizar este método de corte, cuando colocas la porción que has cortado por debajo en la parte superior con la mano izquierda, el dedo medio de la mano derecha debe levantarse para facilitar la maniobra de cuadrar las cartas. Mientras lo haces, la mano izquierda corta nuevamente de modo que no haya pausa entre ambos cortes. (Esto se debe realizar con una acción suave y continua). Deja caer cara arriba el tercer paquete sobre el que ya está cara arriba en la mano izquierda. Muestra que no hay un As en la posición superior (que está sobre la palma). Muestra scy.udamente que no hay un As en la posición inferior, extendiendo varias cartas. Mientras las cuadras, haz una separación con el meñique entre los dos primeros naipes.
Recoge el tercer As y colócalo cara arriba sobre la baraja (que está también cara arriba). Repite los cortes como antes, llevando de esa manera el As a la tercera posición desde el dorso.
Deja caer el último paquete cara arriba sobre las cartas que están cara arriba en la mano izquierda. Coloca el cuarto As en la posición inferior de la baraja, esta vez sin mantener ninguna separación. La mano izquierda corta por debajo en cualquier parte y coloca esa porción en la cara de la baraja; el

meñique mantiene una separación. La mano derecha coge la baraja por los extremos, como antes, manteniendo la separación con el pulgar.

Con el dedo anular o el dedo medio de la mano izquierda pellizca el borde de la carta que se encuentra sobre la separación, corta inmediatamente llevando la porción inferior -con la carta añadida- a la cara de la baraja. Gira el paquete cara abajo y muestra que no hay un As ni en el dorso ni en la cara.

Ahora corta por el primer As, ejecutando el pase básico. Levanta el paquete arrojado y tira su carta de dorso cara arriba sobre la mesa, revelando el primer As. Coloca nuevamente ese paquete sobre el otro.

Utilizando el pase básico, encuentra el segundo As de la misma manera. Nuevamente coloca el paquete arrojado sobre el otro.

Para revelar el tercer As, gira la baraja cara arriba y ejecuta el mismo movimiento. Deja el As a un costado. El paquete arrojado se deja cara arriba sobre el remanente (que también está cara arriba).

Recoge la baraja y tómala cara abajo. Muestra algunas cartas del dorso y de la cara para que se vea que no hay ningún As.

Utilizando el mismo pase básico, corta por última vez. Sin embargo, en esta oportunidad no aparece un As. (La carta que aparece es la que estaba en segunda posición al comenzar el juego). En la charla que sugerimos, ésta es la denominada carta de control. Cuando cuentas cartas, al llegar a la señalada, no la saques. En su lugar ejecuta una dada en segunda muy obvia y empalma visiblemente el As que está en la posición superior de la baraja.

Pase básico

Sostén la baraja en la mano derecha, cara abajo, sujetándola cerca de las esquinas derechas con el dedo anular por el lado corto externo, y el pulgar por el lado corto interno, y el dedo índice apoyado ligeramente sobre el centro de la carta de dorso.

Lleva la mano derecha hacia la izquierda, describiendo un arco de aproximadamente treinta centímetros. Al comenzar el movimiento levanta con el dedo medio una porción de cartas (Foto 3).

Cuando la mano se ha movido unos treinta centímetros, levanta el dedo medio, permitiendo que, debido al movimiento que lleva la baraja, el paquete superior se deslice por inercia sobre el inferior, y caiga sobre la mesa. La ligera presión ejercida con el índice de la mano derecha, hace que la carta de dorso quede retenida y caiga sobre el paquete inferior. (Foto 4, El As está boca arriba para mayor claridad).

Sin vacilar lleva inmediatamente la mano otra vez a la posición inicial y deja el paquete sobre la mesa (Foto 5).

Haz este movimiento de manera continua: tiene una cierta similitud con el que se utiliza para arrojar las cartas en la mosqueta

o trile (Three Card Monte).

Al terminar el movimiento hacia la izquierda, el borde izquierdo de la baraja queda tocando la mesa.

Biblioteca / Contenido

ESTRELLAS de la MAGIA

ÍNDICE

Introducción

Serie Nº 1
John Scarne

1. Rutina cásica de bolas
2. Triple coincidencia
3. Plata y cobre

Serie Nº 2
Dai Vernon

1. Triunfo
2. **Los Ases del manco**
3. Hechizado (Spellbound)
4. Moneda canguro

Serie Nº 3
Bert Allerton

1. Fantasía de la sala de bombeo
2. Engañado

S. Leo Horowitz

3. Chink a chink de Marlini Bey
4. El misterio de la bola egipcia

Jarrow

5. Hanky Panky

Serie Nº 4

Francis Calyle

1. Decapitación
2. Carta hogareña (Homing Card)
3. Robo de reloj de pulsera

Serie Nº 5

Dai Vernon

1. Cubiletes y bolas improvisadas
2. La carta ambiciosa
3. Milagro Mental con cartas

Serie Nº 6

Dai Vernon

1. El anillo en la varita
2. Cuatro Ases a cámara lenta
3. Las cartas viajeras

Serie nº 7

Dr. Jacob Daley

1. Cartas a través de la manga
2. Las cartulinas intinerantes
3. Los Ases saltarines

Serie Nº 8

Slydini

1. Milagro con un cigarrillo
2. El vuelo de las pelotitas de papel
3. Rutina de monedas voladoras

Serie Nº 9

Ross Bertram

1. Magia con monedas

Serie Nº 10

Leipzig por Vernon

1. La obertura, de Leipzig
2. Las acróbatas de Leipzig
3. El orgullo, de Leipzig
4. Rompiendo y retorciendo, de Leipzig

Serie Nº 11

Marlini por Vernon

1. La carta apuñalada, de Malini
2. El cambio de color, de Malini
3. El favorito, de Malini

Lección 1

Dai Vernon

Royal Monte

Slydini

El arte de usar el regazo como servante

Biblioteca

Sorry, your browser doesn't support Java(tm).

~ MAGOS HISTÓRICOS ~

CONJURING LIGHTS

LA MENTIRA MILAGROSA DE LA CUERDA INDIA

Capítulo extraido del libro "Los ilusionistas y sus secretos" de Michel Seldow.
Titulo de la edición original "Les Illusionnistes et leurs secrets".
tradución del francés por Roden

De pie en una gran plaza, o en pleno campo, rodeado de espectadores - imposible, pues, toda superchería - un indio de cara desagradable, lanza hacia el cielo una larga y pesada cuerda que queda milagrosamente suspendida en el aire y absolutamente rígida. Un joven ayudante del fakir, sube por esta cuerda, para desaparecer finalmente entre las nubes. Entonces el fakir le llama y como aquél no baja, se enfurece y colocándose un cuchillo entre los dientes sube en busca de su ayudante. Entonces se pierde misteriosamente en las alturas. Pero unos instantes más tarde se oyen en el aire unos gritos de dolor. Súbitamente, los miembros ensangrentados de un cuerpo humano caen al suelo ante los ojos aterrorízados de los espectadores. Finalmente, cae la cabeza cortada del joven, dando un golpe seco en el suelo. El fakir aparece cubierto de sangre, llevando siempre su cuchillo - esta vez ensangrentado - entre los dientes, dejándose deslizar por la cuerda.
Una vez en tierra, parece arrepentirse del crimen que acaba de cometer. Es por este motivo, que junta todos los pedazos del muchacho y, encerrándolos en un cesto, murmura unas palabras incomprensibles, acompañadas de gestos cabalísticos y misteriosos.
¡Oh milagro! ... La tapa del cesto se abre suavemente y el joven asesinado sale lentamente, entero, perfectamente recompuesto y vivo.
Seguidamente, fakir y ayudante pasan el platillo para recoger la recompensa de su morbosa proeza.
Y así se presenta una de las tres o cuatro versiones diferentes de la más célebre experiencia de los hechiceros indios. Ninguna exhibición mágica ha sido tan discutida como ésta. Centenares de hombres blancos, pretenden haberla visto, como también exploradores y toda clase de viajeros, igual que altos empleados coloniales ingleses. Es cierto que en 1875, el virrey de la India, lord Lawnsdone, prometió una prima de 10.000 libras esterlinas, para atraer algún fakir que realizara esta manifestaci6nn en las fiestas dadas en honor del príncipe de Gales, el futuro rey Eduardo VII. No se presentó nadie.
Se dice que testigos presenciales fotografiaron o filmaron este alucinante espectáculo. La película revelada se presentó... virgen de toda impresión.
¿Cuál es, pues, el misterio de esta fantasmagoría? La afirmación de ciertos exploradores, pretende demostrar que han sido víctimas de una sugestión colectiva y evidentemente falsa. En cuanto a la explicación que dio antes de la guerra el aventurero de origen checoeslovaco

Jan Erik Hanussen - cuyo verdadero nombre era el de Erich Steinschneider - (que fue el gran vidente del III Reich, ¡lo que no impidió que fuese asesinado por los nazis!) no es más que una invención de un cerebro fértil en imaginación. He aquí lo que declara Hanussen sobre la célebre cuerda que dice haber visto en la India (donde jamás estuvo): la cuerda era en realidad una aglomeración... de huesos de carnero forrados de cáñamo o lino. Estos huesos se encajan unos con los otros cuando el fakir lanza la cuerda en el aire y de esta forma queda completamente rígida. Los miembros ensangrentados del joven serfan trozos de carne escondidos con anterioridad por el fakir debajo de sus vestidos. En cuanto al asistente, sería él quien escondería estos pedazos en los pliegues del vestido del indio, cuando éste desciende hacia el suelo.

Verosímilmente, la versi6n que dio hacia el año 1920 el profesor inglés Samuel (que cita Paul Heuzé en su libro Fakirs, Fumistels et Cie), es la que más se acerca a la verdad y descubre el secreto de esta macabra experiencia.

El espectáculo del que fue testigo tuvo lugar en Bombay y dos de sus ayudantes, estaban también presentes. Durante el ejercicio de este género, el ambiente tiene una gran importancia y se ruega a los lectores que hagan un gran esfuerzo de imaginación para transportarse a una pequeña terraza de una casa alta (este detalle es muy importante).

Por lo tanto, tampoco estamos en el centro de una gran plaza, ni en pleno desierto, sino en el patio de una casa. El sol está a punto de ponerse y los espectadores están colocados en los dos lados del patio.

El fakir y sus ayudantes hacen su aparición. El milagro de la cuerda india es la atracción prometida, ya que es el punto culminante del programa y es natural que se reserve para el final...

Empieza pues la sesión, con algunos juegos de menos importancia, acompañados de danzas, música estridente, cantos, exhibición de serpientes que salen de sus cestos atraídas por la cacofonía de los instrumentos.

He aquí el testimonio del profesor Samuel:

El fakir y sus ayudantes, agrupados en un semicírculo, encienden un brasero de carbón de madera que había sido preparado con anticipación y esparcen por encima del mismo un polvo blanco. Una nube de azul incienso, se eleva al mismo tiempo que se apercibe un olor un poco acre, y sobre todo desagradable para un olfato europeo. Uno de los ayudantes del fakir, que había desaparecido durante los cantos y bailes, vuelve con un rollo de cuerda, que entrega a su dueño. Una vez entregada, vuelve a echar polvo blanco, en mayor cantidad que antes, sobre el carb6n y el humo se levanta con más intensidad que nunca.

El fakir coge una de las extremidades de la cuerda y la acerca al centro del brasero; en unos instantes se enciende, y la hace voltear luego, en círculos muy rápidos por esta parte encendida y por encima de su cabeza... Reuniendo la cuerda en un rollo, la tira hacia el cielo y la cuerda se desenrolla lentamente, para caer seguidamente y quedar suspendida balanceándose dulcemente en medio del aire, como desafiando la ley de la gravedad...

El fakir echa un poco de polvo blanco sobre el brasero, después se acerca a la cuerda... y lentamente sube por ella, elevándose y desapareciendo en medio de la espesa humareda producida por el fuego...

En este momento, uno puede imaginarse que en semejante caso, no puede haber humo sin fuego y no puede haber "cuerda india" sin humo...

Naturalmente, al final de la experiencia, el fakir reaparece... para pasar el platillo. (Esto es del todo desconcertante - ¿no les parece? - que un hombre dotado de tales poderes, tenga

necesidad de tender la mano...)
Antes de empezar el espectáculo, el profesor Samuel había mandado a uno de sus empleados que se colocara en observación sobre el tejado de una casa vecina y he aquí la información que este colaborador dio algunos instantes después de terminar la exhibición.
Mientras el fakir acapara la atención de la gente haciendo voltear la extremidad de la cuerda encendida, hay una cosa más importante que pasa en aquel instante. Desde el tejado de una de las casas circundantes, una cuerda muy fina ha sido lanzada justamente detrás del semicírculo que forman los espectadores. Cautelosamente, la punta de esta pequeña cuerda ha sido atada a la punta opuesta del extremo de la cuerda encendida por un ayudante y cuya punta está colocada en un terreno que nadie ve, o sea, por la parte de atrás del semicírculo.
Este pequeño cordel explica todo el juego. Cuando el fakir lanza al aire la punta de la cuerda gruesa, el ayudante la atrae hacia el tejadillo en el que está colocado, por mediación de la delgada. Ya no queda al fakir más que escapar en el momento oportuno cuerda arriba hasta el tejadillo de la casa, cosa que hace tranquilamente al amparo de la gran humareda...
Mientras los espectadores miran todavía hacia arriba, el fakir no hace más que descender por las escaleras, para pasar el platillo.
Una explicación parecida de esta célebre experiencia ha sido dada por la filial india de la gran asociación de prestidigitadores en su revista The Linking Ring. Pues también hay prestidigitadores en la India... Y ellos son precisamente los primeros "en descubrir y revelar las supercherías de los pseudofakires".
Poco antes de la guerra, un bramán, Rex Rohini Mohun Chaterjé, interviuado por Paul Heuzé, hizo una excelente aclaración sobre este punto.
"Todo esto es absolutamente falso y, por otra parte, es una sorpresa extraordinaria para nuestros compatriotas al leer las enormidades que los viajeros han escrito sobre nuestro país. Para los europeos la India sólo son Rajás, tigres, fakires. ¡Esto es todo ! Pero nuestros fakires son simples mendigos, pobres diablos que se ganan la vida haciendo juegos de manos. La India es desde hace mucho tiempo muy pobre y hay muchas formas de ganarse la vida entre la gente del pueblo - como, por ejemplo, mozos de equipajes o portadores que los encontrará en todas partes... ¡Seguramente vuestros viajeros para hacerse los interesantes explican estas historias soporíferas! ... ".
Se ha podido ver, finalmente, el pretendido milagro y sobre todo el "truco" de la cuerda india integrar varios números de musichall. Forma parte del repertorio clásico de las experiencias mágicas, tanto como "La mujer serrada en dos", "La levitación", "El hombre decapitado", "El blanco viviente", etc., que son los secretos de los grandes ilusionistas.

Biblioteca

La Bolsa del Huevo

Sistema Tarbell

ÍNDICE

La bolsa del huevo Tarbell
Mostrando la bolsa
Rutina Nº 1
Rutina Nº 2
Rutina Nº 3

Biblioteca

LA BOLSA DEL HUEVO TARBELL

La Bolsa del huevo es uno de los trucos clásicos de la magia. Igualmente ha sido un truco muy popular entre los magos y sus espectadores. Es fácil ver el porqué de esta popularidad; La bolsa y el huevo es un truco compacto y cómodo de llevar; casi no necesita preparación; se puede presentar de cerca y rodeado; brinda varios efectos mágicos seguidos y su presentación es humorística; finalmente, es fácil de ejecutar. ¿Qué más se le puede pedir a un truco?

Ha habido varios modelos de bolsas para este efecto pero sin duda una de las mejores es la bolsa Tarbell. Si la examinas verás que uno de los lados es doble y tiene una abertura disimulada gracias a los cuadros escoceses de la tela. Gracias a esto, la bolsa se puede mostrar por dentro y por fuera sin prestar atención especial pues si los espectadores estuvieran rodeando al mago y a corta distancia, basta con mantener la bolsa en movimiento para que esta abertura permanezca totalmente invisible.

La Bolsa del Huevo

Sistema Tarbell

ÍNDICE

La bolsa del huevo Tarbell
Mostrando la bolsa
Rutina Nº 1
Rutina Nº 2
Rutina Nº 3

Biblioteca

MOSTRANDO LA BOLSA

Para comenzar, mete el huevo por la abertura secreta de la bolsa y sostén esta boca abajo para que el huevo caiga y quede en la esquina izquierda. Dobla la bolsa por la mitad y métela en un sombrero u otro recipiente que tengas en tu mesa de actuar. Al momento de ir a presentar el efecto, coje la bolsa como muestra el dibujo 1. Los de dos de ambas manos entran dentro de la bolsa y los de la izquierda cubren el bulto del huevo a través de la tela.

La mano derecha se mete dentro de la bolsa y la voltea al revés. Durante esta acción la izquierda continúa cubriendo el bulto del huevo y sujetando este a través de la tela.

La mano izquierda pasa la bolsa a la derecha y esta última mano cubre entonces el bulto del huevo. La mano izquierda se abre palma arriba y la derecha golpea la bolsa un par de veces contra ella para demostrar que no contiene nada.

La mano izquierda entonces enrolla la bolsa como muestra el dibujo 2. Durante esta acción, la derecha oculta el bulto del huevo. Este pase es muy convincente si está bien ejecutado.

La bolsa se vuelve a pasar a la izquierda y esta mano oculta entonces el bulto del huevo a la vez que lo sostiene a través de la tela.

La derecha se vuelve a meter dentro de la bolsa y la voltea una vez más volviéndola así a su posición correcta. Nuevamente habrás quedado en la posición del dibujo 1.

Acércate a un espectador y dile que meta la mano dentro de la bolsa y que compruebe que está vacía. Puedes hacer esto con toda tranquilidad puesto que todavía sigues sujetando el huevo en la parte superior de la bolsa son la mano izquierda. El espectador tampoco sentirá la abertura secreta puesto que esta le quedará en el dorso de la mano y ahí el tacto no está tan desarrollado como por la palma.

Tan pronto el espectador haya afirmado que la bolsa está vacía y haya sacado su mano, deja caer el huevo hacia el fondo de la bolsa. Este saldrá por la abertura secreta y quedará dentro de la bolsa propiamente dicha.

Gracias al poco peso del huevo que enviamos, esta caída no causará ningún movimiento en el exterior de la bolsa.

Mediante estas sencillas manipulaciones (si es que se le puede llamar así) habrás mostrado convincentemente el interior de la bolsa. Lo mejor para adquirir la soltura necesaria es coger la bolsa y el huevo y ensayar muchas veces los movimientos descritos hasta que obtengas la total familiaridad y puedas mostrar la bolsa por dentro y por fuera con total naturalidad y fluidez de movimientos. Aprendido esto, podemos pasar a las rutinas.

Anterior / Biblioteca / Contenido / Siguiente

RUTINA Nº 1

Esta rutina la presento exclusivamente para adultos. La charla tiene algunos chistes de doble sentido pero sin caer en el mal gusto.

Charla: Ahora quiero presentarles el primer truco de magia que vi en mi vida. Fue hace más de 25 años. Yo era muy pequeño y apenas empezaba la televisión. En mi casa éramos muy pobres. Eramos tan pobres que el televisor que teníamos funcionaba con leña. Cuando mi madre decía --Enciende el televisor - había que encenderlo con un fósforo. De verdad que éramos pobres. A veces llamaban a la puerta y mi madre preguntaba - ¿Quién es? - Le contestaban--Es la basura-- y ella decía - ¡Déjenos dos bolsas!

Una noche se oyó un ruido en la sala y mi padre preguntó - ¿Quién anda ahí? - y le contestaron - Un ladrón--¿Un ladrón?--dijo mi padre - ¿Qué es lo que busca? - El ladrón contestó - Dinero. - Espera - dijo mi padre- --¡Déjame encender la luz para buscar contigo!

Lo peor fue el día que fueron a aquel velorio. Estaba el cajón enmedio con las velas y el muerto y comenzó el cura - Vas a ir a un sitio donde no hay techo, un lugar donde no hay luz eléctrica ni refrigeradora ni comodidades - Ahí saltó mi padre y le dijo a mi madre - ¿Viste? ¡Lo va a mandar a la casa de nosotros!

Bueno, pero ya se han reído suficiente a costa de mi familia. Pasemos al truco. Cierto día encendí ese televisor y salió un mago. Tenía una bolsa como esta y la mostró por dentro y por fuera. Dijo que estaba vacía. Yo también digo lo mismo pero no me crean porque soy muy mentiroso. Vamos a buscar un testigo.

Acción: Lo que ha ocurrido es que has cogido la bolsa de la mesa y la has mostrado vacía por dentro y por fuera. Cuando dices al final que vas a buscar un testigo, te diriges hacia algún espectador de primeras filas.

Charla: Usted, señor ¿alguna vez ha sido testigo? ¿Nunca? Pues esta noche le toca. Levante la mano derecha. ¿Jura decir la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad? (el espectador: juro). Yo te nombro testigo...de Jehová. Meta la mano dentro de la bolsa y díganos si hay algo dentro. ¿Nada? Ya lo han oido ustedes, damas y caballeros. El señor ha dicho que no hay nada. y podemos creerle porque tiene una cara de honrado. Aparte de la bolsa, lo otro que necesitamos para este truco es un huevo.

Acción: Mira a varios caballeros del público después de decir lo del huevo. El público reirá al captar el doble sentido.

Charla: Parece que no va a haber voluntarios esta noche para lo del huevo. Bueno, no se preocupen, el

huevo lo pondré yo. No se asusten por favor, lo haré de una manera artística. Para una gallina, todo el día trabajando. ¡Para mí dos segundos! Aquí lo tienen.

Acción: Has fingido coger algo del aire y echarlo dentro de la bolsa. Dejando ver que la mano está completamente vacía, métela en la bolsa y saca el huevo visible. Normalmente no aplaude nadie, entonces dices:

Charla: Gracias por la ovación. Pero esto que han visto no es nada. Lo bueno viene ahora. Desaparición instantánea del huevo, un drama increíble con tres personajes: la bolsa, el huevo... y yo. El huevo dentro de la bolsa y para que desaparezca voy a decir las palabras mágicas que hacen desaparecer los huevos. así es que cuando la diga ¡los señores que tengan cuidado! ¡Aprieten bien!

Acción: Sujetando el huevo con la mano derecha, la izquierda ha cubierto dicha mano con la bolsa boca abajo tal y como muestra el dibujo 3. Los dedos medio y anular derecho se meten en la abertura secreta y la mantienen abierta.

Charla: ¡Uno, dos, tres! ¡Hocus Pocus! ¡El huevo ha desaparecido completamente!

Acción: He aquí lo que ocurre en realidad. La mano derecha dentro de la bolsa, introduce el huevo por la abertura secreta y sale inmediatamente semi-cerrada como si contuviera el huevo (la bolsa ha quedado sujeta por fuera por la izquierda). La mano derecha finge depositar el huevo debajo del brazo izquierdo el cual se presiona contra el cuerpo como para que el huevo no caiga. Muestra la bolsa vacía por ambos lados tal como quedó explicado y seguro que en este punto, alguien dirá que te has metido el huevo debajo del brazo. Finge no entender muy bien y finalmente levanta el brazo derecho diciendo que ahí no hay nada. Te pedirán que levantes el izquierdo. Levántalo un poco y cuando te pidan que lo levantes del todo, diles que lo tienes con artritis. Finalmente levántalo y tampoco está el huevo.

Charla: Eso lo hice para ver si todavía estaban despiertos. El huevo en realidad está en el aire, volando. ¡Claro, como es de ave! Yo lo cojo y lo lanzo dentro de la bolsa y.. ¡Aquí lo tienen de nuevo!

Acción: Has fingido cojer un huevo invisible del aire y lo has lanzado hacia la bolsa. Metes la mano y lo sacas de verdad.

Charla: Ustedes saben que los magos jamás revelan sus trucos pero yo les voy a enseñar como se hace este. Esto lo haré porque hoy es el último sábado (dices el día que sea) que vamos a tener. esta semana. Primero necesitan un huevo, una bolsa y ustedes para sujetar ambas cosas. Luego meten el huevo dentro de la bolsa. Se puede hacer al revés pero es más difícil y queda una porquería. Cuando ustedes dicen aquello de ¡Hocus Pocus!...no tiene nada que ver con el truco. Pero el público se distrae y en ese momento ustedes sacan el huevo escondido. así.

Acción: El huevo se sostiene con la derecha. La izquierda cubre esta mano con la bolsa boca abajo tal como se hizo antes (dib.3). La mano derecha sale de la bolsa llevando el huevo en una torpe imitación de empalme y finalmente gira palma al público mostrando el huevo.

Charla: Eso es lo que ocurre. Ejecutado correctamente es algo más o menos así...

Acción: Después de mostrar el huevo en la palma derecha, volver a meter la mano en la bolsa pero esta vez, el huevo se mete por la abertura secreta y la mano derecha vuelve a salir de dentro de la bolsa, de dorso al público y fingiendo contener el huevo. Esta mano se detiene a la altura de la cintura.

Charla: A veces cuando uno hace esto, alguien del público grita - ¡Abre la mano! - Si a ustedes les piden que abran la mano. ¡Ustedes no la abran! Lo que hacen es que la cierran... la cierran... y el huevo desaparece sin dejar el menor rastro ni la menor huella.

Acción: La mano derecha se cierra lentamente como si pulverizara el huevo y se abre de palma al público mostrando la completa desaparición del huevo. Charla: En la bolsa tampoco está. Acción: La bolsa se muestra vacía como quedó explicado.

Charla: En la y del. Para terminar solo hay que cojer el huevo del aire, tirarlo bolsa y así han visto esta noche. el famoso truco de la bolsa ..Huevo. ¡Gracias!

Acción: y luego Se finge cojer el huevo del aire, lanzarlo dentro de la bolsa se saca al compás de las últimas palabras de la charla.

RUTINA Nº 2

La anterior rutina es la que yo presento y por eso he incluido mi charla completa. Como siempre, advierto a los lectores que usen la charla como base para crear otra presentación que se adapte a su propia personalidad. La siguiente rutina también está indicada para adultos. Hace resaltar más el efecto mágico en sí y tiene un final muy recomendable. No incluiré charla porque creo que ya tendrás una idea clara de lo que se necesita en este departamento.

Primero consigue dos "voluntarios" del público y sienta uno a tu derecha y otro a tu izquierda. Muestra la bolsa vacía por dentro y por fuera y pide al espectador de la derecha que meta la mano adentro y compruebe que está vacía. Pídele también al de la izquierda que lo haga. Después de que él saque su mano, deja caer el huevo para que quede secretamente en la bolsa propiamente dicha.

Entrega la bolsa a uno de los espectadores para que la sostenga con una mano en alto y pídele que haga como una gallina. Esta petición no tiene por qué ofenderlo (si sabes manejar la situación). Después de que lo haga, mete la mano en la bolsa (la cual sostiene él todavía) y saca el huevo. Pídele al espectador que se levante de la silla y que haga una venia al público.

Anuncia que después de hacer aparecer el huevo, hay que hacerlo desaparecer. Sostén el huevo en la derecha y cubre dicha mano con la bolsa boca abajo como se explicó en la rutina anterior. Mete el huevo por la abertura secreta y finge sacarlo y meterlo debajo del brazo izquierdo. Procede a mostrar la bolsa vacía por dentro y por fuera mientras el público te pide que levantes el brazo. Al igual que en la rutina anterior, finge no entender y levanta el brazo derecho. Finalmente levanta el izquierdo mostrando que ahí tampoco está el huevo.

Finalmente, haz aparecer el huevo en la bolsa.

Anuncia que vas a enseñar cómo se hace. Sostén el huevo con la derecha y vuelve a cubrir esta mano con la bolsa boca abajo. Saca la derecha con el huevo pseudo-empalmado y muéstralo al público. Vuelve a meter la mano en la bolsa y esta vez introduce rápidamente el huevo por la abertura secreta mientras la derecha sale de dorso al público como si contuviera el huevo empalmado. Afirma que en vez de meter el huevo debajo del brazo, lo que en realidad haces es meterlo en el bolsillo y efectivamente, metes la mano que finge contener el huevo en el bolsillo.

Pide a ambos espectadores que se levanten, uno a cada lado tuyo. Muestra nuevamente la bolsa vacía. Pídele al que está a tu derecha que te sujete la muñeca derecha para que no pueda pasar nada por la manga, etc. Pídele al de la izquierda que haga lo mismo. Acto seguido, pide al de la izquierda que meta la mano en la bolsa y compruebe que está vacía. Pide luego al de la derecha que haga lo mismo. Tan pronto como este último haya sacado su mano, deja caer el huevo el cual todo esta rato habrás tenido controlado bajo la mano izquierda a través de la tela.

Muestra la mano derecha vacía y coje con ella la bolsa. Nuestra también la mano izquierda vacía. Afirma que lo más difícil del truco es hacer que el huevo pase del bolsillo a la bolsa sin que nadie lo vea. Mete la mano dentro de la bolsa y saca triunfalmente el huevo.

EL FINAL CON EL LIMON

En esta variante, al final, en vez de un huevo, sacas un limón de la bolsa. Es muy sencillo. Basta con tener el limón en el bolsillo derecho del pantalón. En la última parte de la rutina anterior, cuando sacas la mano derecha con el huevo escondido, en realidad lo llevas de verdad en dicha mano. Esta entra en el bolsillo donde está el limón, lo empalma y vuelve a sacar el huevo esta vez visiblemente en la punta de los dedos y lo vuelve a meter en la bolsa, dejando de paso el limón.

En la segunda ocasión, cuando en la rutina anterior, la derecha finge sacar el huevo y meterlo en el bolsillo, la derecha no se lleva el huevo en realidad sinó que solo finge llevarlo. En este caso, sin embargo, la derecha sí se lleva el huevo y lo deja en el bolsillo. De esta manera lo que ha quedado en la bolsa es el limón.

Mete la mano en la bolsa e introduce secreta y rápidamente el limón por la abertura secreta volteando inmediatamente la bolsa al revés y mostrándola vacía. Estás listo para hacer aparecer el limón.

RUTINA Nº 3

Esta es una rutina para público infantil. También la he llevado en mi repertorio por muchísimos años. La presenté ante magos en la 2ª Trobada Mágica de Playa de Aro y obtuvo un gran éxito.

Comienza haciendo salir a un niño del público. Muestra la bolsa y di que se trata de "La bolsa mágica de los deseos". Afirma que no importa que la bolsa esté vacía; cualquier deseo que él tenga aparecerá en la bolsa: un coche, una cartera con dinero, Sabrina en Bikini (utiliza el nombre de la "tía buena" de moda).

Dile que meta la mano y compruebe que la bolsa está vacía. Después dile que cierre los ojos y que cuando cuentes hasta tres, piense fuertemente en lo que quiere que aparezca en la bolsa. Cuenta hasta tres en voz alta y anuncia que has sentido que ha caído algo dentro de la bolsa. Mira en su interior y abre mucho los ojos como asustado. Mira al niño, luego al público, luego dentro de la bolsa. Mete la mano y saca el huevo lentamente.

Charla: ¡Un huevo! (Huélelo) ¡Me parece que está podrido! ¡Ya sé! Vamos a hacerlo desaparecer. Escucha, tú serás el mago. Vas a hacer que este huevo desaparezca. Para ello tienes que decir todo lo que yo diga y hacer todo lo que yo haga... comenzando por el ridículo. Ponte así.

Acción: Pon una pierna frente a la otra y extiende un brazo hacia el público.

Charla: Mira al público. El público es esa cosa con cabezas que tenemos adelante. Repite conmigo. ¡Damas y caballeros! (él lo hace). ¡Les voy a presentar! (él lo dice). ¡Una prueba! (él lo repite) ¡De prestidigitación! (aquí ya no puede). El huevo va a desaparecer.

Acción: Cubre con la bolsa la mano que sostiene el huevo. Esta acción ha quedado explicada de sobras.

Charla: Cuando yo cuente hasta tres, tú dirás la palabra mágica "Abracadabra" y el huevo desaparecerá. Uno, dos, tres.

Acción: El dice "abracadabra". Tú sacas la mano todavía sosteniendo el huevo pero finges no darte cuenta de que lo tienes. Deja caer esta mano hasta la cintura mientras dices:

Charla: ¡El huevo ha desaparecido!

Acción: Los niños gritarán que lo tienes en la mano y señalarán hacia ella. Finge no entender lo que quieren decir y mira hacia donde señalan. Finalmente ves el huevo y te sorprende. Dile al niño que te ayuda:

Charla: ¡Es tu culpa! Tienes que decir "abracadabra" con más fuerza. Veamos. ¡Uno, dos, tres! (el

grita "abracadabra"). ¡Y ahora el huevo.... todavía sigue aquí!

Acción: Cuando él grita "abracadabra", tú finges alegría como si el truco hubiera resultado perfecto. Pero al sacar la mano de dentro de la bolsa ves que el huevo todavía no desaparece. Ahí haces una transición con la voz y el gesto que hará que los niños rian.

Charla: Ya sé que es lo que está pasando. El solo no puede decir las palabras mágicas con suficiente fuerza. ¿Qué tal si lo ayudamos y entre todos las decimos? ¡A la cuenta de tres! ¡Uno, dos, tres! (todos: ¡ABRACADABRA!)

Acción: Mete secretamente el huevo en el compartimento secreto de la bolsa pero saca la mano como si lo contuviera y finge metértelo bajo el brazo izquierdo. Se formará una gran algarabía. Como en las rutinas anteriores, levanta primero el brazo derecho y por fin, el izquierdo. No hay huevo por ningún lado.

Charla: El huevo en realidad está en el aire. (al niño que te ayuda) ¡Cógelo y échalo aquí. ¡Aquí está otra vez el huevo!

Acción: Rápidamente has mostrado la bolsa vacía. El niño "coje" el huevo invisible y lo echa en la bolsa. Tú sacas el huevo real y lo muestras.

Charla: Ahora voy a enseñar como se hace este truco. Así podréis todos ir luego a casa. y quebrar todos los huevos. Se necesita un huevo y una bolsa. Se mete el huevo dentro de la bolsa y cuando todo el mundo grita "Abracadabra", lo que hay que hacer es sacar el huevo escondido en la mano.

Acción: Cubrir con la bolsa invertida la derecha con el huevo. Mételo inmediatamente en el compartimento secreto y saca la derecha como si llevara el huevo oculto.

Charla: Si alguien os pide que abráis la mano, vosotros no la abrís sinó que la cerráis....así. ¡Y el huevo desaparece! La bolsa se puede mostrar vacía.

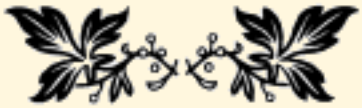
Acción: Cerrar la mano como si pulverizaras el huevo y muéstrala vacía. Muestra la bolsa vacía también.

Charla: Ahora lo que falta es hacer que el huevo vuelva a aparecer. Para eso está mi amigo aquí. (al niño) Abre la boca y cuando yo cuente tres harás coc, coc, coc.
Acción: Cuando el niño abre la boca, tú le colocas la bolsa abierta delante de esta. El niño hace como una gallina y tú metes la mano en la.bolsa y sacas el huevo como si este hubiera salido por la boca del niño.

Charla: Te felicito ¡Hoy has puesto tu primer huevo

La Hechicería

Antigua y Moderna Explicada



POR

J.A.Ponsin

Traducido del francés por D. Ricardo Palanca y Lita

Valencia 1881

Entrar al libro

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

Tabla de Contenido

Prólogo
Prólogo del traductor
Introducción

Principios generales

Primera Parte--Juegos de cartas

Capítulo Primero

Principios y medios indispensables para la ejecución de una gran parte de juegos de cartas

Sección I
Diferentes maneras de hacer el salto de baraja
Salto de baraja con ambas manos

Sección II
Hacer el salto de baraja con una sola mano

Sección III
Segundo modo de hacer el salto de baraja con una mano

Sección IV
Tercer medio de hacer el salto de baraja con una mano

Sección V
Cambiar la carta -- Primer método

Sección VI
Cambiar la carta -- Segundo Método

Sección VII
Cambiar la carta con una mano

Sección VIII
Mezclas falsas -- Primer método

Sección IX
Segundo método de hacer la mezcla falsa

Sección X
Escamotear la carta -- Primer método

Sección XI
Segundo método de escamotear la carta

Sección XII
Colocar la carta

Sección XIII
Hacer tomar la carta o la carta forzada

Sección XIV
Conocer la carta

Sección XV
Correr la carta

Sección XVI
Dar vuelta a la baraja

Sección XVII
Cubrir la carta

Sección XVIII
Mirar la carta

Capítulo II
Explicación de los juegos

Artículo I -- De los juegos de sociedad

Sección I

Entregar la baraja a una persona para que piense una carta y entregarle esta carta sin hacerle ninguna pregunta -- Varios modos de ejecutar este juego.

Sección II

Enseñar un juego a varias personas, las que al momento logran hacerlo muy bien, enseguida impedirles que lo efectúen o dejarlo hacer a voluntad, aunque esté uno alejado de ellas.

Sección III

Adivinar al momento cuantas cartas hay en un paquete tomado al azar de la baraja.

Sección IV

Invitar a cuantas personas se presenten a pensar varias cartas de una baraja que le contará sobre la mesa desde la primera hasta la última y después de haber cortado y mezclado la baraja, dar a cada una la carta que habrá pensado.

Sección V

Después de mezclar la baraja y dividirla en dos paquetes retirar de cada uno de ellos un cierto número de cartas, y adivinar el que se encuentra sobre uno de los paquetes.

Sección VI

Habiendo hecho mezclar las cartas y dividir el juego en tres paquetes; simulando un cálculo y haciendo ciertas transposiciones de cartas en los paquetes adivinar las que están encima de cada montón.

Sección VII

Distinguir al tacto todas las figuras de la baraja.

Sección VIII

Habiendo mezclado la baraja adivinar al tacto las cartas.

Sección IX

Después de hacer tomar una carta y mezclarla en la baraja; colocar doce sobre la mesa y luego de haber hecho designar estas cartas separadamente retirar once y hacer que la duodécima que queda, sea precisamente la que tomaron.

Sección X
Hacer cambiar de sitio una carta.

Sección XI
Hacer tomar una carta, mezclarla en la baraja y entregarla al número que se pida.

Sección XII
Habiendo hecho tomar una carta, después de mezclada en la baraja, arrojar ésta sobre un punto indicado a voluntad, y hacer que la carta se halle clavada sobre este punto y esto sin preparación alguna.

Sección XIII
Adivinar todas las cartas de una baraja nueva, después de haberla dado a los espectadores para que le quiten la cubierta de papel y la mezclen.

Sección XIV
Los cuatro sietes inseparables.

Sección XV
Después de haber colocado separadamente los cuatro ases sobre la mesa, y haberlos cubierto cada uno con otras tres cartas, dar a una persona tres de estos cuatro paquetes a su elección y hacer que los tres ases que ella tiene en su poder aparezcan en el paquete que queda en lugar de las cartas que se habían colocado sobre el as.

ARTICULO II -- Juegos de cartas que se pueden ejecutar en el salón o en el teatro y que pertenecen a la prestidigitación.

Sección I
Tomar una carta, mezclarla en la baraja y echarla al aire cogiendo la carta que han tomado entre todas las que caen.

Sección II
Hacer pasar dentro de un sombrero una carta que se ha hecho tomar y mezclar en la baraja.

Sección III
Hacer tomar muchas cartas a diferentes personas y luego de haberlas colocado

en la baraja hallarlas al número que deseen una después de otra.

Sección IV
Los cuatro ases inseparables.

Sección V
La multiplicación de cartas en la manos de una persona.

Sección VI
Juego de ases escamoteados sobre la mano de una persona seguido de la multiplicación.

La multiplicacion de los ases
Continuación del juego anterior.

Sección VII
Colocar los cuatro ases debajo de un sombrero y los cuatro reyes sobre la baraja que se tiene en la mano, hacer venir los cuatro ases sobre la baraja en lugar de los reyes y hallar estos últimos debajo del sombrero donde estaban los ases: en seguida hacer aparecer los ases debajo del sombrero y los reyes sobre la baraja como estaban antes.

Sección VIII
Hacer pensar una carta y después de colocadas sobre la mesa tres cartas diferentes hacer que la que elijan de las tres se cambie en la carta pensada.

Sección IX
Habiendo hecho pensar una carta, después de formar tres paquetes de la baraja hallar esta carta en el paquete que designen.

Sección X
Colocar sobre la mesa y a la vista de los espectadores cuatro cartas diferentes y hacerlas cambiar todas en cartas del mismo punto que la que se tome al azar en otra baraja y esto sin tocar las cartas.

Sección XI
Hacer que una carta sacada a la casualidad y mezclada, se encuentre en uno de los paquetes elegidos entre siete u ocho que se formarán de toda la baraja y hacer al propio tiempo que se encuentre en el sitio que se desee del paquete elegido.

Sección XII

Cuatro o cinco personas, toman cada una dos cartas, se mezclan todas en la baraja, y después se hacen salir por arriba y por debajo una después de otra.

Sección XIII

Hacer cambiar súbitamente cuatro cartas, dos veces seguidas de situación en la baraja.

Sección XIV

Hacer al momento el retrato de una joven, sobre una carta sacada a la casualidad.

Sección XV

Proponer una partida de triunfo a una persona y ganársela bien sea dando vos o ella.

Sección XVI

Juego de "piquet" en el cual se hace pique y acorrala al contrario, sin baraja preparada, con la primera que se entregue, la cual se hará mezclar después de haberse hecho vendar los ojos. Además dejar al adversario la facultad de designar las catorce que se deben tomar y perder o ganar a su elección.

Sección XVII

Hacer pensar una carta por una persona que esté bastante alejada de vos y hacer que una carta tomada de la baraja por otra persona sea precisamente la misma que se pensó libremente.

Sección XVIII

Hacer sacar libremente una carta, entregar la baraja para que mezclen esta carta, hacer colocar la baraja en el bolsillo y sacar la carta tomada y mezclada.

Sección XIX

Anunciar de antemano que una carta que se va pensar se encuentra sobre la baraja y entregarla haciéndola nombrar.

Sección XX

Enseñar una carta, colocarla sobre la mesa y cambiarla sin tocarla no teniendo otras cartas en la mano.

Sección XXI

Una carta tomada y mezclada en una baraja que se coloca circularmente sobre

una mesa, en el centro de la cual se colocará un pequeño pedestal conteniendo una saeta de reloj, hacer que dando vueltas la saeta se pare precisamente en la carta que se tomó y mezcló.

Sección XXII
Adivinar enseguida las cartas que se tomen libremente de una baraja.

Sección XXIII
Espárzase una baraja sobre la mesa con las figuras hacia abajo; ruéguese el separar una carta y hacer que una carta tomada de otra baraja sea precisamente la que se indicó libremente.

Notas Finales

Segunda parte -- De los juegos que se hacen con monedas y el juego de los cubiletes.

Artículo primero -- De los juegos que se hacen con monedas.

Principios preliminares.

Modo de escamotear la moneda.
Otro modo de escamotear la moneda.
Método de Escamotear los objetos de un pequeño diámetro.

Sección I
Multiplicación de monedas en manos de una persona.

Sección II
Otra multiplicación de monedas en manos de la persona.

Sección III
Hacer pasar el dedo de una persona a través de una moneda de veinte reales.

Sección IV
Hacer pasar una moneda de veinte reales a través de una mesa.

Sección V

Otro juego de monedas volantes

Sección VI
Tercer juego de moneda volante.

Sección VII
Hacer pasar una moneda de una mano a otra muchas veces seguidas, teniendo los brazos extendidos y sin acercarlos.

Sección VIII
Cambiar una moneda a la vista de los espectadores sin que se aperciban.

Sección IX
Sustracción de monedas de manos de una persona. Hacer salir invisiblemente la cantidad que se desee y hallar la cantidad sustraída en las manos de otra persona.

Sección X
Hacer pasar a la manga de una persona unas monedas metidas en un saquito.

Sección XI
Lindo juego de monedas volantes en pañuelos.

Sección XII
Otro bonito juego de moneda volante en un pañuelo.

Sección XIII
Tercera manera de hacer el juego de la multiplicación de monedas.

Artículo II -- Del juego llamado de los cubiletes

Introducción

Sección I
Modo de escamotear la bolita.
Segunda manera de escamotear la bolita.

Sección II
Notas sobre los principios descritos por Ozanam.

Sección III
Segunda manera de fingir colocar la bolita debajo del cubilete.

Sección IV
De algunos pases no publicados hasta el día.

Sección V
Colocar ostensiblemente una bolita debajo de cada cubilete, y hacer desaparecer a un mismo tiempo estas tres bolitas.

Sección VI
Colocar las bolitas una después de otra sobre un cubilete, cubrirlo, con un segundo, y hacer que cada vez, la bolita que estaba arriba pase debajo sin ninguna causa aparente.

Sección VII
Hacer pasar las tres bolitas debajo de la mesa y dentro de un cubilete que se tiene con la abertura hacia arriba.

Sección VIII
De la multiplicación de las bolitas.

Sección IX
Pase de las bolas medianas.

Sección X
Pase de las bolas gordas.

Sección XI
Continuación del pase anterior.

Sección XII
Pase ejecutado con pases falsos.

Sección XIII
Otro pase con pase falso.

Sección XIV
Pase falso en el pase llamado el correo.

Artículo III -- Del juego de los cubiletes con bolas de cobre en vez de bolitas de corcho.

Sección I
De las bolas que se usan en este juego y modo de escamotearlas.

Sección III
Estando ya cubiertas las tres bolas, sacarlas sin levantar los cubiletes, para colocarlas en el bolsillo.

Sección IV
Otra manera de acabar este pase haciendo hallar las bolas en el bolsillo de una persona.

Sección V
Otra manera más sorprendente de terminar el pase anterior.

Sección VI
Otro modo más pronto de ejecutar este último pase.

Tercera parte -- Juegos diversos.

Capítulo primero -- Juegos de mesa o de sociedad.

Sección I
Juego matemático con dos dados.

Sección II
Estando sentado en mesa, escamotear un cuchillo o cualquier otro objeto, fingiendo tragarlo.

Sección III
Hacer salir un licor de la punta de un cuchillo.

Sección IV
Pase con cascabeles.

Sección V
Atar exactamente un cuerpo, y hacer que las cuerdas con que está atado se

deshagan como por encanto.

Sección VI
La escritura en el tabaco.

Sección VII
Hacerse invisible a una numerosa reunión presentándose ante ella con la cara descubierta y teniendo un candelero en la mano.

Sección VIII
Maravillosa aparición de tres "stigmates" en la mano.

Sección IX
Singular manera de jugar al dominó.

Sección X
Nueva manera de magnetizar que despierta en vez de hacer dormir.

Capítulo II -- Juegos de salón propios para ejecutarse en una sesión dada ante una numerosa reunión.

Sección I
Juego de la quilla **Sección II**
La cajita en el pañuelo.

Sección III
Sin razón aparente, atraer varios objetos que se echan sobre la mesa.

Sección IV
Juego del rosario perfeccionado.

Sección V
Lindo juego de moneda.

Sección VI
Juego de los grandes anillos que se hacen ver separadamente, y que se entrelazan a vista de los espectadores.

Sección VII
El baile de figuras.

Sección VIII
Lindo juego muy galante, muy presumido y lleno de coquetería.

Sección IX
La bola mágica.

Sección X
Metamorfosis

Sección XI
El azúcar y café en grano.

Sección XII
Bolas cambiantes.

Sección XIII
Las pirámides.

Sección XIV
Juego del plumero.

Sección XV
Multiplicación de las banderas.

Sección XVI
Transposición singular.

Sección XVII
Juego del gran dado.
Segunda manera de hacer el juego del gran dado.
Tercera manera de hacer el juego del gran dado.

Sección XVIII
Bonito juego de reloj.

Sección XIX
La pluma saltadora.

Sección XX

Modo ingenioso de escamotear un anillo en un huevo.

Sección XXI

Descripción de algunos instrumentos de física recreativa

Número primero

La copa llamada de las cajas.

Número dos

Descripción de una cubierta que forma parte del aparato de un juego de monedas.

Número tres

La caja llamada de los bombones, de doble cajón.

Número cuatro

La copa del pañuelo quemado.

Número cinco

La caja de la carta y el pájaro.

Sección XXII

Hacer pasar a una copa vacía un pañuelo metido en una caja, y hacer volver a la caja este mismo pañuelo, la copa y la caja están separadas una de otra o cada una en poder de una persona.

Sección XXIII

Hacer que dos monedas de veinte reales, encerradas en una caja redonda, la cual está encerrada en una copa, pasen a través de una cinta a una copa de cristal alejada de la copa.

Sección XXIV

Hacer salir invisiblemente un pájaro metido en una copa, para hallarlo en una caja tenida por una señorita, en lugar de una carta que había en la citada caja, cuya carta se halla en una caja donde no había nada.

Sección XXV

Otro uso de la caja del pájaro.

Sección XXVI

Nacimiento espontáneo de una flor.

Sección XXVII
Viajes de un pañuelo en diferentes puntos.

Sección XXVIII
Paseo aislado de una moneda de veinte reales sobre la hoja de un sable.

Sección XXIX
El reloj roto y compuesto.

Sección XXX
Transposición repentina de varios objetos en diferentes sitios.

Capítulo III -- Juegos de teatro o magia blanca.

Sección I
De las diversas mesas usadas en el teatro.

Sección II.
Preparación de las botellas en las cuales se hacen aparecer pájaros, conejos u otros objetos, como pañuelos , relojes, etc.

Sección III
El plato roto y compuesto de un pistoletazo.

Sección IV
La botella que da todos los licores pedidos.

Sección V
Hacer pasar un anillo, dentro de una nuez metida en un guante, cuyo guante se halla dentro de un huevo, el huevo en un limón y el limón en una naranja.

Sección VI
La carta impresa en un pañuelo de un pistoletazo.

Sección VII
Las peceras o aparición repentina de varias peceras llenas de agua y peces.

Sección VIII

Otra manera de hacer el juego de las peceras.

Sección IX
Transformación y transposición mágica de varios objetos.

Sección X
Otra manera de hacer el juego anterior.

Sección XI
El conejo mágico.

Sección XII
Pájaro muerto y resucitado.

Sección XIII
El estuche del anillo encantado por el poder mágico de un relojero mecánico.
— El pájaro que sale vivo de un huevo, en el cual se creía hallar una sortija.

Sección XIV
El suplicio de Tántalo.

Sección XV
La cibila y el reloj.

Sección XVI
El baile de las figuras, para teatro.

Sección XVII
Escamoteo de una señora.

Sección XVIII
En la cual se verá que para componer un pañuelo hecho pedazos, solo se trata de quemarlo.

Sección XIX
Escamoteo de muchas llaves que salen invisiblemente de una copa cerrada para hallarse en el interior de un pan.

Sección XX
El tiro de alfileres.

Sección XXI
La columna triunfal.

Sección XXII
Hacer salir de una botella llena de vino, cintas de todos colores que se piden.

Sección XXIII
El limonero mágico.

Sección XXIV
Juego increíble. — Bala complaciente. — Descarga para reír.

Sección XXV
Caja inagotable, sombrero cambiado en cuerno de abundancia.

Sección XXVI
Cartera muy conveniente a todos.

Sección XXVII
Conversación de una moneda con las personas que se dignen interrogarla. — Parodia metafísica. — Disgresión extravagante que aconsejo pasar por alto.

Sección XXVIII
Modo de componer un vestido hecho pedazos.

Sección XXIX
Juego de la "houlette." — Carta bailarina.

Sección XXX
La suspensión.

Sección XXXI
La marmita del diablo.

Sección XXXII
Servicio de café al minuto.

Suplemento

Sección I

Sacar varias cajas que se dejan sobre la mesa, pedir en seguida varios anillos y hacer pasar estos anillos a las cajas estando muy alejados. Los citados anillos son reconocidos al momento por las personas que los han prestado.

Sección II

Modo de hacer con toda la baraja, el juego descrito en la hechicería explicada: Sección III del Capítulo II.

Sección III

Lindo juego con moneda.

Sección IV

La carta funámbula.

Sección V

Adivinar de antemano cuál de dos paquetes de cartas o de dos cantidades diferentes de monedas se elegirá.

Sección VI

Hacer tomar una carta no forzada, hacerla mezclar en la baraja, tomar esta baraja, dividirla en pequeños paquetes sobre la mesa, y hacer que la carta tomada y mezclada sea la primera del montón que se formará en el momento mismo que se pronunciará la palabra "alto."

Sección VII

Modo de hacer el salto de baraja y cambiar la carta imperceptiblemente.

Sección VIII

Lindo juego del dado.

Sección IX

Modo de hacer pasar al momento, sea una sortija, un papel doblado o cualquier otro objeto pequeño en la última de muchas cartas dobladas, lacradas y metidas unas dentro de otras.

Sección X

Juego en estado de proyecto.

Sección XI

De los ondines o genios de las aguas, vulgarmente llamados ludiones.

Sección XII
Explicación del famoso pase de las manzanas en un sombrero, ejecutado por Conus padre.

Sección XIII
Teniendo una caja en cada mano y los brazos extendidos hacer colocar una moneda de veinte reales, marcada, en una de las dos cajas y hacerla pasar alternativamente de la una a la otra sin acercar las manos.

Sección XIV
Juego del paraguas.

Sección XV
Juego de cartas olvidado en la Hechicería explicada.

Sección XVI
Multiplicación de monedas, juego nuevamente perfeccionado.

Sección XVII
Modo particular de hacer el juego de la sortija que pasa dentro de un bastón cogido por los dos extremos

Sección XVIII
Modo ingenioso de hacer el juego de la liga cortada.

Sección XIX
Lindo juego hecho con hilo de coser.

Sección XX
Fuerza ficticia, destreza falsa, Juego marrullero, brújula improvisada.

Sección XXI
Juegos y medios diversos.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

PRÓLOGO

Hace más de sesenta años, que un hombre de ingenio, compuso, después de una acalorada discusión que tuvo con un célebre profesor (Pinetti), una obra titulada: *La Mágie blanche devoilée ou explication des tours surprenants qui font depuis peu, l'admiration de la capital et de la province.* Esta obra fue impresa en un tomo en 8º y bien pronto seguida de otros cuatro volúmenes bajo diferentes títulos. Dicha obra obtuvo un brillante éxito y valió a Decremps, su autor, un lugar muy distinguido entre los hombres de letras.

Siendo joven todavía tuve ocasión de conocer personalmente a Mr. Decremps, el cual era ya de una edad bastante avanzada. En la época en que escribía su Mágie blanche, no era más que licenciado en derecho; pero después fue agregado a la embajada de Francia cerca la corte de Inglaterra, en calidad de secretario intérprete. No solamente era notable por su erudición llena de amenidad y delicadeza, sino que reunía todas las cualidades que debe reunir un hombre honrado. Perdóneme el lector esta digresión sobre Decremps; no me ha sido posible resistir al placer de rendir ese homenaje a su memoria.

Decremps era muy curioso en los juegos de destreza y de física recreativa. Asistía a menudo a las funciones, que por aquel entonces daba el famoso Pinetti, y como estaba dotado de un ingenio penetrante y de una concepción clara, hallaba fácilmente, pero a su modo, el medio de explicar la causa, de los efectos que sorprendían a todo el mundo.

Desgraciadamente, iba a buscar muy lejos las causas que tenía muy cerca de él. Sus razonamientos le condujeron casi siempre a encontrar medios que se podían admitir en la teoría pero nunca en la práctica. Así es que escribió su *Mágie blanche devoilée* de su propia inspiración, dando cuenta de las causas tales como las concebía, pero raras veces tales como eran.

Debía precisamente ser así porque hay veinte modos más o menos abusivos de explicar un juego. Lo difícil es encontrar el bueno, que casi siempre, es muy sencillo, por cuya razón se aleja más del pensamiento. En fin, por inteligente

que uno sea es casi imposible adivinar exactamente a primer golpe de vista, el verdadero medio de ejecutar un juego.

En general todos los que poseen los profesores se han inventado por hombres de ingenio, pudiendo decir sin embargo que ha faltado el genio en la invención de una gran parte de estos juegos, lo cual se apercibirá fácilmente si se les examina sin prevención y sin hacer caso de su poca importancia El genio se aplica a todo.

Pero aun estos hombres inteligentes no han llegado de un solo golpe a crear. Ha ocurrido muchas veces que después de laboriosos trabajos no han obtenido un resultado satisfactorio.

Así es, que como Decremps no ha querido consultar con los profesores se ha separado bastante en los medios que da en su *Mágie blanche*.

El juicio que acabo de hacer sobre la obra de Decremps, no tiene otro objeto que prevenir a los aficionados que lean su *Mágie blanche*, contra algunas nociones erróneas esparcidas en la citada obra. Yo creo haber contraído la obligación de aclararas sin reserva, en esta parte donde me propongo darles algunos consejos

En cuanto a lo restante justificaré mi crítica, dando en su lugar los verdaderos medios de ejecutar los juegos, hallándome desde este momento mucho más interesado en llevar a cabo este empeño, pues no quiero que se me tome por uno de esos hombres apasionados, que desprecian las obras de otro, creyendo por esto dar más mérito a las suyas.

Después de haber censurado las explicaciones que Decremps ha dado de los juegos que constituyen su *Mágie blanche*, no debo nunca olvidar el hacer un merecido elogio del modo como ha descrito los principios y medios que sirven para la ejecución de los juegos de cartas. Pues ha usado en este punto toda la claridad y precisión posible para hacer comprender movimientos de manos que son siempre muy difíciles de explicar por escrito. Hállanse estas explicaciones en el tomo tercero de sus obras, titulado *Testament de Jeróme Sharp*. Hoy día se usan todavía estos medios unidos a los descubiertos recientemente.

En cuanto a los juegos compuestos, o de cartas propiamente dichos, Decremps da muy pocos y la mayor parte de ellos son demasiado conocidos para que puedan llamar la atención. En este punto la prestidigitación ha hecho grandes progresos desde la época en que él escribía sus obras; sin embargo si el tiempo ha envejecido la *Mágie blanche devoilée* puede decirse que el *Testament de J.*

Sharp ha resistido todos sus contratiempos. Esta parte merece conservarse porque siempre será útil a los aficionados.

Los otros tres tomos, continuación a la *Mágie blanche* no ofrecen nada de curioso relativamente a los juegos; encuéntranse algunos pero sin importancia. Sin embargo, léense todavía estos volúmenes con placer, porque contienen una multitud de historietas espiritualmente escritas y algunos problemas que tienen el mérito de recrear y llamar la atención, aun de aquellos que no son aficionados a los juegos. Todo lo que se le podría reprochar al autor es el haber llenado sus obras, de citas latinas más o menos largas; pues ha dada demasiadas pruebas de que la lengua de los sabios no le era desconocida.

Hasta el día no existen en Francia más que tres obras originales que tratan de la prestidigitación las cuales son:

1.º las *Recreations mathématiques et phisiques* de Ozanam, en cuatro tomos en 8.º, cuya última edición data del ano 1735;

2.º las *Recreations mathématiques et phisiques* de Guyot, tres tomos en 8.º, y de la cual la cuarta y última edición fue impresa en 1790;

3.° y en fin la *Mágie blanche devoilée*, a la cual el autor ha añadido el *Suplement a la Mágie blanche*, el *Testament de J. Sharp*, el *Codicile de Jerome Sharp* y *Les petites aventures de J. Sharp*, formando en todo cinco volúmenes en 8.º y de los cuales el último fue impreso en 1789.

La verdadera edición de estos cinco tomos es excesivamente rara, pero se encuentran todavía ejemplares contrahechos de estas obras, que están como todas las falsificaciones llenos de faltas. Existen también otros libros, pero todos ellos se hallan textualmente copiados en las obras que acabo de citar y particularmente en la última que trata más especialmente de los juegos. La Enciclopédie méthodique se ha apoderado de toda la obra de Decremps.

Estas tres obras, aunque escritas por hombres que gozaban por su mérito de una estimación distinguida, han caído poco menos que en el olvido, porque la luz se ha extendido; la ciencia ha hecho inmensos progresos y por lo tanto los hombres se han hecho de carácter más serio, menos crédulos más apreciadores y los efectos que se miraban hace sesenta años como maravillosos, se consideran ahora como puerilidades.

Sin embargo es necesario convenir que entre los juegos descritos en estos antiguos tratados, hay muchos que todavía se ven con gusto, aunque publicados

hace más de un siglo. Aun actualmente no se ve con indiferencia: El saco de huevos, la caja de monedas, el Juan de las Viñas, el Libro cambiante, el Rosario de la abuela, etc. La invención de estos juegos es al mismo tiempo ingeniosa y natural y lo que hay de sorprendente sobre todo es, que estas recreaciones, que desde que vieron la luz pública hace muchos años, han sido reimpresas innumerables veces y son casi siempre acogidas como si fueran nuevas. Así es que no debe pensarse como algunos creen que la publicidad dada a los juegos pueda hacerlos despreciables.

Pero si los antiguos juegos de los cuales acabo de hablar divierten todavía, están muy lejos sin embargo de producir un gran efecto, de asombrar y de causar la admiración. Este es sin embargo el objeto que debe proponerse el prestidigitador, y ha comprendido que para llegar a él no debía contar con los antiguos juegos.

Ha sido pues necesario recurrir a la física recreativa, construir máquinas más ingeniosas, buscar efectos más seductivos, en fin sondear, por mejor decir, hasta el dominio de lo imposible y arrancar a la naturaleza medios que parecía que ella no quería abandonar. También a fuerza de pesquisas y trabajos, la industria ha llegado a lograr cosas dignas de la generación actual. Las personas que hayan asistido a las sesiones de Robert Houdin podrán atestiguar lo que acabo de decir.

En cada una de las obras que acabo de mencionar, hay pocos artículos escritos sobre la prestidigitación. Lo que ha dicho Ozanam es muy antiguo y por lo tanto no hablaré de ello. En cuanto a Guyot, hállanse entre otros, en sus Recreaciones físicas, tres o cuatro juegos de cartas bien compuestos y que se verán todavía con placer, así como un juego de cubiletes que ha tomado de un alemán. El método empleado en este juego es muy ingenioso y hay mucha inteligencia en el encadenamiento de los pases.

El resto de la obra de Guyot, se compone como la de Ozanam de curiosidades pertenecientes a las matemáticas y a la física experimental; se ha extendido principalmente sobre el imán y la electricidad y ha dado también un gran número de problemas sobre la aritmética y la geometría, todo cosas muy interesantes para los hombres graves.

Por mí, puedo decir, que difiero mucho de mis antecesores y lejos de ofrecer al público cosas tan sabias, no trataré absolutamente, más, que de la física recreativa, a la cual daré el nombre de aquí en adelante de física oculta porque los medios que se emplean deben ser ocultos, y no es el fondo más que un escamoteo, calificación (como ya he dicho) que no se ha conservado

probablemente por evitar su sinónimo con ciertas palabras poco lisonjeras; delicadeza muy laudable y de la cual felicito a sus innovadores.

Para evitar toda confusión, dividiré esta obra en varias partes reuniendo todos los juegos del mismo género. Los juegos de cartas formarán la primera parte; los que se ejecutan con monedas y el de cubiletes la segunda; y la física oculta será el objeto de la tercera. Entiendo por física oculta todos los diversos juegos, con instrumentos o sin ellos, en fin los juegos de teatro.

En el transcurso de esta obra daré algunas explicaciones sobre la construcción de las piezas mecánicas que se usan en este género de física, pero me guardaré muy bien de dar una descripción más minuciosa, por la razón de que seria un trabajo inútil y oneroso para el adquisidor: oneroso porque se necesitaría un aumento de texto y muchos grabados que harían que esta obra fuese mucho más cara; inútil porque se encuentran en París en casa los obreros mecánicos que trabajan para los profesores todas estas piezas y las hacen perfectamente por el conocimiento que han adquirido de las condiciones que se necesitan en esta clase de objetos. Por otra parte cuando se quieren mandar hacer estos instrumentos, siempre se sale engañado, aunque se dirija uno a obreros que tengan mucho talento en su arte, porque no conocen el destino de estas piezas e ignoran la severa precisión que exigen en sus movimientos; de lo cual se deduce que las máquinas ofrecen casi siempre dificultades que hacen imposible s u uso o cuando menos difícil.

He creído también inútil las figuras en las demostraciones relativas a los juegos de cartas por que muchas veces suelen confundir en vez de aclarar, pues aunque estas posiciones estén dibujadas con exactitud, parece a menudo que estén en desacuerdo con el texto. Por lo restante procuraré usar en mis descripciones toda la lucidez posible aunque tenga que ser prolijo y pródigo en repeticiones. Yo espero poder satisfacer bajo todos los puntos de vista a los aficionados de física recreativa y prestidigitación.

Este arte que sin dada han despreciado los preocupados, se ennoblece en manos de un aficionado y es el más bello atractivo de los pasatiempos de sociedad. ¿Qué diversiones se encuentran en una gran reunión cuando no se tiene ni hambre ni sueño? ¿La música? ¿el juego? ¿la conversación? Después de esto yo no veo otra cosa. ¿La música? Cuando se ha oído cantar o tocar un instrumento por espacio de una hora, ya está uno cansado, sobre todo si el talento del que lo ejecuta es mediano y aquí la perfección es rara. ¿El juego? Este es siempre el principio del descontento y de la morosidad. Y en fin la conversación acaba la mayor parte de las veces por fatigar sobre todo cuando se quiere hablar y no hay nada que decir.

Pero ofreced el dar una reunión de juegos de destreza y veréis con qué alegría será acogida vuestra proposición. Enseguida ocupad la atención de los espectadores durante dos o tres horas y sucederá que lejos de cansarse de veros operar, os excitarán a continuar, y el placer que experimentarán no se enfriará. Me ha ocurrido muchas veces dar una reunión a unos cuantos amigos y entretenerlos hasta muy avanzada la noche sin que ellos se apercibiesen y a menudo, después de cuatro o cinco horas de sesión me reclamaban hiciese todavía algunos juegos. Esto me recuerda una especie de milagro que hice en una reunión de familia, en ocasión de una boda; y fue el hacer abandonar el baile por todas las señoritas y jóvenes que vinieron precipitadamente a verme hacer los juegos y esto con gran desagrado de los gaiteros.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

Prólogo del traductor

Muy pocos son los libros de prestidigitación propiamente dicha que tenemos en español y algunos de ellos tan confusamente explicados, que es inútil que el aficionado a esta clase de pasatiempo se tome la molestia de leerlos; pues no podrá sacar de ellos nada.

Los que tratan extensamente de esta materia, dan algunas descripciones de aparatos, pero estas descripciones son tan confusas, que el lector se queda con las mismas dudas que antes de haberlas leído; puesto que se le dice que el efecto tal o cual lo produce un mecanismo o muelle colocado interiormente, pero no se les explica el modo como debe colocarse este muelle para que produzca el resultado apetecido.

El libro que damos hay a luz llena este vacío, pues todos los mecanismos interiores de los aparatos están tan minuciosamente explicados que al autor le ha parecido inútil colocar ningún grabado para aclarar su texto.

Los aficionados a poder de los cuales llegue este libro se convencerán de que todo lo que decimos es una realidad pues he tenido la suma paciencia de leer algunos párrafos de esta obra a personas que no entiendan nada de prestidigitación y en pocos momentos les he vista ejecutar algunos de ellos si bien con la siguiente falta de práctica, cosa que no se puede adquirir en tan poco tiempo.

Tengo que hacer presente al lector que esta obra no la traducía con objeto de publicarla pero incitado por varias de mis amigos no he podido menos de satisfacerles.

No dude que los aficionados a la prestidigitación que lo lean detenidamente, podrán hacer sin necesidad de recurrir a nadie, muchos de los juegos que contiene y de los cuales la mayor parte les serán desconocidos.

El traductor.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

Introducción

La magia blanca, que comprende la física oculta y la prestidigitación, consiste en parecer hacer cosas, que son en realidad, imposibles y contrarias a las leyes inmutables de la naturaleza. Extravía el espíritu engañando los sentidos, principalmente, la vista y el oído. Sus recursos son numerosos; los encuentra en las ciencias y las artes y los hace contribuir a todos en ser sus cómplices. La astucia, la mentira, el artificio y la superchería son sus auxiliares, las palabras y los movimientos son otras tantas decepciones.

Pero estos vicios de la magia blanca se vuelven siempre en ventaja de los engañados. Sus astucias son inocentes, sus mentiras obligantes, y sus artificios no llevan jamás daño.

No se podría decir tanto de la pintura que no es más que una mentira constante, ¿y es sin embargo menos atractiva?

Pero ¿de donde nos viene la magia blanca? ¿Cuál es su origen?

Delisle ha dicho: "En la naturaleza, todo es sobrenatural." Esta aserción no es más que una ficción poética; pero el prosaico buen sentido que no miente jamás, dice: "En la naturaleza nada es sobrenatural." Y si esta verdad hubiese sido conocida en todos tiempos, jamás se hubiese pensado en hacer juegos.

El hombre, ávido siempre de maravillas, ha acogido con placer a los que le han ofrecido espectáculos de su agrado; sea para admirarle, sea para engañarle, y de un acuerdo monstruoso, la falacia de un lado y la credulidad del otro, ha nacido esta ciencia quimérica, absurda, a la cual se ha dada el nombre de magia, brujería y la ignorancia y la superstición la han proclamado ciencia diabólica e infernal.

En proporción de los progresos de la luz entre los hombres, la fe en la magia se ha alterado, ha venido la duda, y en fin la incredulidad. Habiendo hecho la razón justicia de este deplorable error, el edificio diabólico se ha arruinado.

Pero el amor a lo maravilloso ha conservado siempre un lugar en el corazón del hombre. Ya no se cree en el poder de los demonios y de sus súbditos, pero siempre se muestra curioso por todo lo que simula a lo prodigioso. De aquí, en fin, nace este arte que es el objeto de nuestro tratado y al cual se ha dada el nombre de magia blanca.

Como ya he dicho anteriormente, de esta especie de magia no hay que temer los maleficios; si está fundada sobre la impostura no daña jamás, tiene el don de agradar recreando siempre. Por lo restante, no se la acepta más que por lo que vale, y se sabe de antemano que los efectos con que nos deslumbra tiene una causa, que no por estar oculta, deja de ser por eso menos simple y natural.

Decimos que este arte, del cual vamos ocuparnos, considerado en su conjunto, ha tomado el nombre de magia blanca; cada uno de estos actos se llama juego. A aquellos de los juegos que se ejecutan por medio de la destreza, daremos especialmente el nombre de prestidigitación, que me parece el más a propósito para esta clase de recreaciones. En efecto, si se traduce esta palabra, se verá que es sinónima de agilidad de los dedos; de donde se deduce que es la que se adapta mejor a los Juegos que no son más que el producto de la ligereza de manos.

También distinguiré la prestidigitación de la física oculta, por lo cual en esta ultima no admitiré más que los juegos que se ejecutan con la ayuda de aparatos ingeniosisimamente mecánicos o por medio de combinaciones secretas imaginadas para engañar los sentidos.

La física oculta, en general es muy fácil de ejecutar; los instrumentos operan por sí mismos. Sin embargo presenta efectos sorprendentes e inconcebibles, porque el motor que les produce está cuidadosamente disimulado o ignorado de los espectadores.

La prestidigitación es más difícil en su ejecución, porque necesita un estudio práctico perseverante, pero presenta ventajas que no tiene la física oculta. Se puede recrear horas enteras a la reunión de amigos, sin el recurso de una sola pieza mecánica. En todas partes se encuentran cartas, pañuelos, monedas, anillos, etc. ¿Queréis hacer el juego de los cubiletes? las tazas de café, tarros de confitura y hasta los platos, pueden serviros de cubiletes, y con algunos pedazos de corcho se pueden hacer las bolitas. Los espectadores, viendo que no tenéis ningún objeto os admirarán mucho más; así se ve que los juegos de simple ligereza son más apreciados que los que se ejecutan con instrumentos.

En la física oculta tomada separadamente pueden todavía establecerse dos categorías distintas: la una que se puede ejecutar en los salón es, y la otra que no puede practicarse sine en el teatro, porque son indispensables los compadres, siempre sin embargo invisibles a los ojos de los espectadores los juegos de teatro necesitan también trampas y otras preparaciones que dan al físico una inmensa ventaja y la facilidad de poder producir efectos que parecen milagrosos.

No quiero, sin embargo, con esto decir que en el teatro solo se ejecutan esta clase de juegos, se presentan también de los que se pueden hacer en todas partes; pero en todos cases ofrece más recursos y facilidad.

En el salón el físico se basta a sí mismo; todo lo que hace es el resultado de la destreza, porque si se sirve de piezas mecánicas, como esta muy cerca y a menudo rodeado de los espectadores, le es necesaria mucha más habilidad para ocultar los medios.

Después de lo que acabo de decir se ve que los juegos de salón necesitan más maestría que os de teatro y deben ser preferidos bajo todos puntos de vista.

Principios generales

Para ejecutar los juegos con toda la perfección de que estos sean susceptibles, es necesario en primer lugar penetrarse bien de los consejos que voy a exponer. Importa poco que estos consejos precedan a la descripción de los juegos, porque supongo que éstos serán según la necesidad.

Cuando se quiera dar una función y se hayan ya elegido los juegos que deban componerla, colocad éstos en un orden tal, que el uno dé valor al otro; que el que precede no ponga ningún obstáculo al que le sigue, y que el fin del uno no ponga ninguna traba al principio del otro, terminando cada sección con un juego brillante.

Disponed cuidadosamente todo lo que necesitéis en vuestra sesión, no descuidando los menores detalles en las preparaciones, porque si os veis obligados a buscar algún objeto y demostráis turbación, produce siempre muy mal efecto.

Desechad los juegos cuyos medios no estén bastante disimulados; es necesario constantemente tomar precauciones contra las suposiciones y no dejarlos adivinar. Decíos a vos mismo lo que me decía un día un célebre prestidigitador: No son juegos lo que voy a hacer, son milagros.

Es necesario encerrar a los espectadores en un círculo de sorpresa tal, que no puedan hallar salida y poner su razón en la imposibilidad de poderse dar cuenta de las causas que producen los efectos que le admiran. Con inteligencia y tacto se consigue fácilmente esto. Ya daré algunas instrucciones con este objeto.

En la ejecución de los juegos no descuidéis nunca los pases falsos, porque son el alma de los mismos; pero es necesario hacerlos a su tiempo y sobre todo muy naturales. Sin embargo, no deben multiplicarse mucho, porque los espectadores podrían notarlo y concebir sospechas. En la explicación de los juegos daré algunos ejemplos relativamente a estos pases falsos.

Cuando estudiéis los juegos, no perdáis nunca de vista el que todos vuestros movimientos sean verdaderos y naturales, tanto en el escamoteo como en los pases falsos. Si, por ejemplo, queréis escamotear una moneda, una bolita, etc., fingiendo poner un objeto de estos en la mano, que vuestros dedos hagan el mismo movimiento como si realmente se colocase; y así sucesivamente para lo demás. Más adelante se verá que sirve para el caso en que es necesario fingir que se finge, y esto ya lo explicaré.

No es suficiente el saber y poder ejecutar los juegos; el gran arte consiste en acoger con inteligencia todas las circunstancias que ayuden a hacerlos aparecer maravillosos e incomprensibles: una palabra o un gesto dicho o hecho a un tiempo, son poderosos auxiliares. Pero tened también presente, que una palabra o un gesto, dicho o hecho fuera de tiempo, pueden destruir completamente el efecto del juego. Tampoco habéis de descuidar el consejo siguiente:

No os arriesguéis nunca a hacer un juego sin haberlo antes practicado mucho.

Haced como esos actores de talento que tienen amor y sensación por su arte; cuando tienen que estudiar un nuevo papel, lo saben muy bien de memoria a los cuatro o cinco días; pero esto no es suficiente para ellos: es necesario que se penetren del fondo del carácter del personaje que han de representar, que cada palabra tenga un matiz, una inflexión de voz particular. Ponen su mira en imitar la verdad y naturalidad; pero para llegar a esto les son precisos muchos meses de estudio.

En vuestras sesiones procurad ser sobrios en palabras no digáis más que lo que convenga para dar realce al juego o para distraer a la reunión, pero ocupaos de esto diestramente. Que las burlas que gastéis sean siempre de buen género. Evitad con cuidado en los discursos toda palabra que sea trivial. Haced (si os halláis con fuerzas) un buen gasto de ingenio y alegría; porque como ya lo he dicho anteriormente, es necesario entretener el buen humor del espectador.

Acabo de recomendar el no hablar mucho y este aviso es contrario al parecer de gran número de personas que creen que en este género de distracciones es necesario charlar mucho en interés de los juegos. En esto se abusa; un prestidigitador no debe confiar más que en su ligereza. Buscar distraer la atención de los espectadores para que no vean los medios que se emplean, es de muy mal efecto. Los juegos deben ejecutarse con bastante inteligencia para evitar las miradas más observadoras.

Tened el mayor cuidado posible en reservar un medio para remediar todos los accidentes que puedan ocurrir en la ejecución de los juegos, bien sea que

maliciosamente busquen el contrariaros, o que circunstancias imprevistas os lo hagan salir mal. Encuéntrase e menudo este medio cambiando diestramente la naturaleza del juego, o empleando un equívoco Ya daré también con este objeto algunas instrucciones en la explicación de los juegos, cuando se presente la ocasión

Cuando hagáis algún juego que ya se ha visto algunas veces, procurad añadirle alguna particularidad que le de alguna apariencia de novedad, y veréis como todavía causa algún placer.

He dicho que en los salones el físico se basta a sí mismo, porque debe rechazar el fraudulento medio de la asistencia de un compadre. Comprendo por compadres, las personas oficiosas que están de inteligencia con el prestidigitador para engañar la buena fe de los espectadores. En este caso no son juegos de física o de ligereza lo que se hace, son mistificaciones.

Sin embargo, para no aparecer más tarde en contradicción de lo que acabo de decir, debo dar aquí una explicación al lector.

Yo no repruebo sin reserva el empleo de los compadres cuando sirvan para poner en acción cierto móvil que el físico no puede manejar por sí mismo y que es indispensable en la ejecución de algún juego, como por ejemplo: tirar de un hilo cuando haya necesidad, dar vuelta a una manivela, colocar secretamente un objeto en las manos del prestidigitador etc. etcétera. El compadre en este caso debe considerarse como que hace las veces de un resorte mecánico y muchas veces sucede que él mismo agnora el efecto que ayuda a producir.

Sin embargo, toleraré todavía el uso de un compadre de los que acabo de vituperar, cuando en el corriente de una sesión se quiera hacer un juego de esta naturaleza, con intención de divertir a los espectadores. En este caso el buen humor de los concurrentes perdonará vuestra superchería, si acaso fuese conocida. Cuando la concurrencia ríe, es una prueba de indulgencia, pero no debe abusarse de ella.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

Primera Parte: Juegos de cartas

Capítulo Primero

Principios y medios indispensables para la ejecución de una gran parte de juegos de cartas

Esta primera parte, como ya he anunciado anteriormente está consignada a la descripción de todos los juegos de cartas. Es necesario ocuparse desde luego de los medios empleados para lograr fácilmente la ejecución de esta ramo de la prestidigitación. Estos medios pueden resumiese del modo siguiente:

1. Hacer el salto de baraja con ambas manos
2. Hacer el salto de barajo con una sola mano
3. Cambiar sutilmente una carta sirviéndose de las dos manos
4. Cambiar la carta con una sola mano
5. Escamotear la carta
6. Colocar la carta
7. Hacer tomar una carta forzada
8. Conocer la carta
9. Correr la carta
10. Las mezclas falsas
11. Cubrir la carta
12. Volver la baraja
13. Mirar la carta

Hay todavía algunos principios que no menciono no este artículo porque solo son de una importancia secundario, ya hablaré de ellos cuando se presente la ocasión.

He notado que muchas personas se sirven con preferencia de la mano izquierda en muchos actos manuales que otros emplean habitualmente la derecho. Si

alguno de mis lectores se encuentra en este caso, no es necesario que tome al pie de la letra lo que le diré en mis demostraciones. Así cuando recomiende el servirse de la mano derecha para tal o cual acción, si le pareciese más fácil hacer lo contrario, no es necesario que forme un escrúpulo en ceder a esta propensión instintiva que nos hace servirnos de una mano antes que le la otra. He creído necesaria esta observación y la hago solo por esta vez.

SECCIÓN I
DIFERENTES MANERAS DE HACER EL SALTO DE BARAJA

Salto de baraja con ambas manos

Saltar la baraja, es, después de haberla separado en dos partes, con el dedo pequeño, hacer pasar el paquete inferior por arriba, de modo que el paquete superior venga a ocupar el sitio del paquete inferior.

Este principio sirve ordinariamente para no perder de vista y tener siempre a su disposición una o más cartas que se hayan hecho tomar y colocar en la baraja; porque después de hecho el salto, estas cartas que el espectador cree están en el centro, se hallan entonces sobre la baraja.

Voy a procurar explicar todo lo que conviene hacer para ejecutar esta manipulación.

Teniendo la baraja, supongo en la mano izquierda ayudaos de la mano derecha para esparcirla en forma de abanico a fin de hacer tomar una carta. Tomada que sea, se corta por el mismo punto que se acaba lo tomar la carta, quedándose con el paquete superior en la mano derecha. Hágase colocar este carta sobre el paquete de la mano izquierda, colocad sobre este paquete de la mano izquierdo el que tenéis en la mano derecha, metiendo el dedo anular de la mano izquierda entre estos dos paquetes. La abertura formada por el grueso del dedo como está al lado opuesto de los espectadores no puede verse; la parte exterior del juego, que es la que estos ven, aparece cerrada y nadie piensa en la separación.

Con el pulgar de la mano derecha y los dos dedos del medio se cogen los dos extremos del paquete inferior. En cuanto al paquete superior está sostenido con el dedo pequeño y anular de la mano derecha. Los otros dos dedos de esta mano no tienen nada que hacer.

En esta disposición he aquí el movimiento que es necesario ejecutar:

La mano derecha coge el paquete inferior con la curva formada por el nacimiento del pulgar e índice de la mano izquierda. Este punto de apoyo debe quedar fijo sin moverse de su sitio.

Al mismo tiempo que la mano derecha apoya este lado del paquete en el punto antedicho, hace levantar el otro lado el mismo paquete, lo que produce un movimiento de charnela y al propio tiempo el dedo pequeño y el anular que sostienen el paquete superior lo lleven hacia atrás, lo cual se consigue haciendo un movimiento como si se quisiera abrir la mano.

Entonces la impulsión dada a este paquete le hace describir un movimiento parecido al que forma la porte izquierda de un libro cuando se abre. Cuando el lado del paquete dirigido por la mano derecha está bastante levantado para encontrarnos al nivel del paquete de la otra mano, se verá si se examina, que forman entre los dos un ángulo recto. En este momento se cierra la mano izquierda, el paquete que había en ella cae de plano en esta mismo mano, la mano derecha dejo el suyo sobre el otro y los dedos de la mano izquierda se colocan sobre la baraja que se encuentra entonces en su posición ordinaria. Se comprende que los dos paquetes han cambiado de sitio, es decir, que el que estaba debajo ha pasado arriba y este es el objeto que se buscaba.

Me parece que no hay necesidad de decir que todos estos detalles deben ejecutarse en un abrir y cerrar de ojos, pero cuando se haya aprendido esta manipulación se vera cuan fácil es el hacerla, aun con muy poca práctica.

Observaciones

Procúrese no hacer nunca el salto de baraja al momento de haber colocado la carta que han tomado porque en este momento las miradas de los concurrentes están fijas en vuestras manos y por mucha ligereza que se tengo en hacer el salto, no se puede evitar un pequeño movimiento, el cual, si fuese apercibido, haría suponer que se había quitado la carta de su sitio. Aprovéchese para hacer el salto, del momento en que se juzgue que la atención cesa de perseguimos y tan pronto como se haya hecho el salto, se hace, sin afectación una mezcla falsa (véase sección séptima) para hacer creer a los espectadores que la carta en cuestión esta confundida entre las otras y que no se ha sustraído.

Cuando hayáis hecho el salto de baraja y por prevención queráis evitar algunas miradas obstinadas, colocaos de modo que el dorso de la mano en la cual se halla la baraja esté del lado de los espectadores. En esta posición el

movimiento de las manos es menos aparente que en la posición opuesta, es decir cuando se enseña el dorso de la otra mano a los espectadores. Esta nota es muy importante.

Cuando se quiera que la carta tomado se halle debajo en vez de encima, después de haber hecho el salto, será suficiente poner el dedo pequeño debajo de esta, en vez de colocarlo encima.

SECCIÓN II

Hacer el salto de baraja con una sola mano

Ante todo debo prevenir que este modo de hacer el salto de baraja es raras veces útil, porque es imposible, por hábilmente que se haga, evitar un movimiento muy aparente. Se sirve únicamente de este medio para dar una prueba de ligereza, pero debe desecharse cuando quieran hacerse juegos de cartas.

Yo sé que con frecuencia se persuade a las personas que no están iniciadas en los juegos, que se puede hacer el salto de baraja con una sola mano invisiblemente. Hay muchos medios de simular este salto: uno de ellos es tomar dos cartas, las cuales, se colocan juntas la una sobre la otra y cogiéndolas en dos dedos por los extremos, se enseña a los espectadores como si no hubiese mas que una. Se colocan sobre la baraja, la cual se hace crujir un poco con el pulgar extendiendo el brazo y en seguida se enseña la carta de arriba que no es la que se ha enseñado. El espectador que nota la superchería, cree de buena fe que se ha hecho el salto de baraja con una sola mano y se acredita el error.

Decremps dice que es necesario ejercitarse en hacer el salto de baraja con una sola mano hasta que se consiga hacerlo veinte veces por minuto.

Yo digo que aun cuando se pudiese hacer cien veces, este medio debe desecharse porque siempre tendrá el defecto que acabo de citar.

Sin embargo convengo en que en algunas circunstancias puede ser de alguna utilidad, no dejaré pasar la ocasión de hablar de ellas.

Podría dar seis o siete modos de hacer el salto de baraja con una sola mano, pero estas descripciones se harían pesadas porque no serían de ninguna utilidad en los juegos. Voy solamente a describir dos o tres que me han parecido los mejores.

Empezaré por el más conocido.

Cójase la baraja con la mano que mejor parezca y colóquese de manera que el pulgar pase de su anchura. Con la yema del pulgar se abre la baraja apoyando la parte que se separa sobre el interior de la mano y al mismo tiempo se hace pasar debajo de la baraja (que es necesario tener siempre abierta con el pulgar) el dedo pequeño y el índice. Los dos dedos del medio no deben moverse de su sitio. Con este índice y dedo pequeño cójase la parte interior, que debe levantarse al abrirse la mano sin cambiar los dedos de posición. En este estado la yema del pulgar sostiene siempre la parte superior de la baraja que había abierto. La otra parte de la baraja esta sostenida por el índice y el dedo pequeño en el lado de las figuras y de la otra, o sea por el dorso del paquete, por los dos dedos del medio. En esta situación, déjase caer en la mano el paquete que sostiene el pulgar al mismo tiempo que el paquete sostenido por los otros dedos se deja caer sobre el que acaba de abandonar el pulgar. Sepárese vivamente el índice y dedo pequeño para colocarlo sobre la baraja donde se hallan ya los otros dos dedos.

Debo advertiros que aun cuando tengáis las manos tan largas como las que tenía Polifemo, siempre os parecerán cortas al empezar el estudio de este principio. La dificultad consiste en colocar convenientemente la baraja en la mano y esto nadie mejor que la practica os lo enseñará.

SECCIÓN III

Segundo modo de hacer el salto de baraja con una mano

Tómese la baraja con el índice y pulgar por los dos lados del extremo superior teniéndola verticalmente, las figuras hacia adelante: los otros tres dedos quedan detrás del juego. Después con el dedo pequeño sepárese el juego por el extremo inferior en dos partes, la porte de detrás se halla entonces sostenido por el dedo pequeño y los dos del medio. En esta situación se hace pasar el dedo del medio que estaba detrás con el otro en la separación del juego formada por el dedo pequeño.

Este dedo se encuentro entonces con el pequeño y solo el anular queda detrás. En seguida separad un poco el paquete de delante para que el índice no se halle obstruido por los cantos del paquete de detrás. Acordaos de que el paquete de delante está siempre sostenido por el pulgar o índice. Después procurad hacer pasar el paquete de delante detrás del otro. Para obtener este resultado es necesario extender los dedos que tienen el paquete de detrás, en fin júntense los dos paquetes separando los dedos que los tenían cogidos.

Se concebirá, haciendo el estudio de este principio que habiendo operado ya la extensión de los dedos que tenían el paquete de detrás, no hay más que separar estos dedos para que dicho paquete se encuentre delante.

Esta manera de hacer el salto de baraja con una sola mano es un poco más difícil que el anterior, pero es menos conocida. Presento bastantes ventajas porque como se puede ejecutar al colocar la baraja sobre la mesa, el movimiento que el brazo y la mano hacen para dejarla disimula mucho el que se opera al hacer el salto, cosa que sería menos practicable en el primer medio.

SECCIÓN IV

Tercer medio de hacer el salto de baraja con una mano

Esta manera de hacer el salto de baraja con una sola mano es sin disputa el mejor y más útil de todos, por cuya razón es el que he adoptado con preferencia.

Es el más útil porque ejecutándolo se ve siempre la carta de debajo que se presento a la vista en su evolución, lo cual es una gran ventaja como se verá.

Es también el mejor porque el movimiento que se hace al operarle es tal, que aunque sea muy aparente los espectadores lo toman por una manera de mezclar las cartas con una sola mano y quita todos las suposiciones. Tiene también la ventaja de ser generalmente desconocido.

Estando colocada la baraja como en el primer método, en lugar del dedo pequeño para separarla colóquese el anular. Estando sostenido el paquete superior por este dedo, que está debajo y los otros tres dedos que están encima, extiéndase la mano.

En esta posición el paquete se presento a la vista con las figuras hacia abajo, el anular oculto por el lado y los otros tres dedos por debajo; más he aquí ahora el movimiento más difícil que es necesario efectuar.

Al mismo tiempo que vais a doblar el paquete superior con el dedo pulgar y el pequeño, para acercarle al paquete que queda en la mano, es necesario doblar el pulgar hacia atrás para bajar lo más posible la esquina de este paquete inferior que se encuentra cogido entre el nacimiento del pulgar y el lado del metacarpo que pertenece al índice.

Este movimiento de presión impreso al canto del paquete hace levantar el lado

que estáa diagonalmente opuesto al que hace bajar el pulgar y da la facilidad de correr el paquete conducido y colocado por el pulgar y dedo pequeño sobre el paquete dirigido por el pulgar. El anular no hace más que prestarse a la acción del pulgar y el dedo pequeño. El índice se halla constantemente extendido sin participar del trabajo de los otros dedos. Para finalizar la entera reunión de los dos paquetes no falta más que separar el pulgar y dedo pequeño que se hallan entre los paquetes y el anular que esta sobre el juego. Estos tres dedos vuelven a colocarse sobre la baraja en la posición natural que deban tener para cogerla.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN V

Cambiar la carta -- Primer método

Recomiendo muy particularmente el fijar mucho la atención en este principio. Por medio de él pueden producirse los efectos más sorprendentes y mágicos. Voy a explicar dos modos de cambiar la carta porque cada uno de ellos tiene su propiedad particular.

Teniendo la baraja en la mano que supongo ser la izquierdo y la carta que se quiere cambiar en la mano derecha, entre el índice y el dedo pulgar; empújese con el pulgar de la mano izquierda la primera carta que hay encima de la baraja a fin de separarla de las otras cartas cerca de la mitad de su largo.

Manténgase el juego con el pulgar y el índice, apartando los otros dedos bastante lejos del último para dejar suficiente espacio. En esta disposición aproxímense las dos manos; Icarta que se quiere cambiar viene a colocarse naturalmente en el espacio que queda entre el índice que sostiene el juego y los otros dedos y la carta que esta sobre la baraja se encuentra al mismo tiempo entre el índice y la mano derecho, que la coge; ya no queda más que separar un poco los manos y colocar el índice de la mano derecha sobre el juego donde se ha colocado la carta que se acaba de cambiar.

Para servirse de este principio es necesario ejecutarlo con la prontitud de un resorte que se escapa y esto sin hacer ningún movimiento brusco, con un poco de ejercicio se adquiere fácilmente.

Observaciones

Cuando se haya adquirido toda la ligereza posible para la ejecución de este principio y quiera ponerse en práctica en una reunión hay que tomar medidas para servirse de él con éxito. Si por ejemplo la carta que se quiere cambiar se debe colocar sobre la mesa que sirve para vuestras experiencias es necesario colocarse de cara a la reunión y de espaldas a la mesa; y aprovechándose de

una brusca media vuelta que es necesario hacer para colocar la carta sobre la mesa, se cambia en aquel momento. En este caso, la mano en la cual se tiene la carta es la que debe hacer el movimiento, la que tiene la baraja no debe moverse.

Si la naturaleza del juego no exige que se coloque la carta sobre la mesa, es necesario aproximar mucho las manos, pero naturalmente, sin afectación; frente a los espectadores se cambia resueltamente la carta, haciendo con la mano que se tiene la baraja un movimiento indicativo y diciendo por ejemplo: "Es usted señorita la que ha tomado una carta" o "caballero, acuérdese Vd. de su carta." Este movimiento de brazo impide que se aperciban de lo que se hace para operar el cambio. En este caso la mano que tiene la carta no debe moverse. Esta nota es muy importante porque si la mano que no debe moverse hiciese el movimiento, por ágil que se estuviese en cambiar la carta la acción se apercibiría.

SECCIÓN VI

Cambiar la carta -- Segundo Método

En el primer método se coloca sobre la baraja la carta que se quiere cambiar tomando la de arriba; en el segundo método se toma también la de encima pero se deja en su lugar la carta que se quiere cambiar.

Para ejecutar este medio de cambiar la carta es necesario, como en el primer método, empujar la de encima del juego para separarla un poco a fin de que el pulgar y el índice de la otra mano puedan cogerla en el momento en que se deje en su lugar la que se quiere cambiar. Al mismo tiempo que se coloca esta último sobre el juego se atrae un poco la que sigue con el índice para tener la facilidad de quitarla deslizándola con ligereza y vivacidad.

Este movimiento no es difícil de ejecutar porque la aproximación de las dos manos no es intempestiva y que como es rápido como el relámpago, pasa desapercibido, tanto más, cuanto que perece natural a causa de la agitación obligada del brazo, para ir a colocar la carta sobre la mesa.

Si no hubiese necesidad de colocar esta carta sobre la Mesa se fingiría el tocar la rodilla con la carta como si este golpe fuese indispensable para metamorfosearla, porque no es necesario hacer bruscamente el movimiento de la mano después de haber cambiado la carta.

En este método de cambiar la carta las dos manos se alejan la una de la otra al hacer el movimiento para cambiarlo.

SECCIÓN VII

Cambiar la carta con una mano

Téngase la baraja con la mano extendida, empújese con la punta del dedo pulgar la primera carta, hasta que el lado exterior de esta se halle casi al nivel de la punto de los dedos que deben sostenerla. La segunda carta se encuentra entonces descubierta y el pulgar en este momento la echa hacia atrás. Cuando esta último carta esta totalmente separada de La primera y sus lados no se tocan, el pulgar se hace un poco hacia atrás para hacer levantar el lado exterior de la carta que acaba de llevar hacia atrás.

El lado interior de la primera carta sostenida por la punto de los dedos se encuentra entonces cerca de la abertura que le presenta la segundo carta, por medio de la presión del pulgar, no falta pues más que empujar con la punta de los dedos esta primera carta para hacerle entrar en la abertura. Así, esta carta que se cree siempre encima, se encuentra la segunda sobre la baraja. Disimúlase fácilmente el ligero movimiento que se hace para cambiar la carta con una sola mano porque no se ejecuta sino al extender el brazo para invitar a tomar la carta que se halla sobre la baraja. Es necesario tener cuidado de humedecer la punta de los dedos y sobre todo la porte del pulgar que forma curva con la raíz del índice.

SECCIÓN VIII

Mezclas falsas -- Primer método

La mezcla falsa es el principio más a menudo puesto en uso, se sirve de él para hacer creer a los espectadores que no se tiene ninguna carta a la vista. De las muchas maneras de hacer la mezcla falsa he aquí la preferible.

Puede verse si se fija la atención que los buenos jugadores, los que tienen la costumbre de manejar las cartas las mezclan formando de la baraja dos paquetes para entrelazar el uno con el otro lo que se ejecuta muchas veces seguidas y se efectúa removiendo los dedos para intercalar las cartas de un paquete en el otro. En seguida colocando los dedos al extremo superior del juego y el pulgar al inferior, se ponen todas las cartas a nivel. De este modo se hallan mezclados a conciencia. Pasemos a la mezcla falsa.

Practíquese desde luego como acabo de explicar. Divídase la baraja en dos partes teniendo una en cada mano. Supongamos que el paquete que se quiere mezclar con el otro se halle en la mano derecha. Espárzanse las cartas que se hallan en la mano izquierda corriéndolos con el pulgar; esta disposición es necesario para que las cartas de la mano derecha puedan mezclarse fácilmente entre todas las que se hallan en la mano izquierda; aproxímense los dos paquetes, pónganse en movimiento todos los dedos que están sobre el paquete de la mano derecha para coger todas las cartas a f in de hacerlos entrar y esparcir en el paquete de la mano izquierda, pero hágase de modo que todos estas cartas que se han entremezclado en el paquete de la mano izquierdo sobresalgan por arriba a todas las del paquete de la izquierda cerca de una tercera porte y obsérvese además que todos estas mismos cartas que exceden a las otras, deben estar un poco inclinados hacia el dorso de La mano. En seguida cójanse estas cartas salientes con todos los dedos y el pulgar de la mano derecho, vuélvase la muñeca para volver al extremo inferior de este paquete que se tiene entre los dedos, lo que le da una posición horizontal y forma un ángulo recto con el paquete de la mano izquierda. Hecho esta operación las cartas que acaban de someterse a ella se encuentran separados de las otras y se

colocan rápidamente sobre el paquete de la mano izquierda.

Las cartas, pues, no se han mezclado y se hallan en el mismo orden que tenían al principio. Se concibe que no es necesario gastar tanto tiempo en ejecutar estos procedimientos como en describirlos.

Si se quiere, pues, completar esta mezcla falsa cuando se haya terminado como acabo de demostrarlo, se podrá todavía dividir el juego en dos paquetes, colocar el de la mano derecha sobre el otro y mover los dedos para agitar las cartas como se hace para mezclarlas en el principio descrito más arriba, pero esta vez no es necesario desarreglaras. Cuando el paquete se halle de todo sobre el otro, se tomo al mismo tiempo con el índice y el pulgar el que se halla en este momento debajo, colóquese sobre el otro moviéndolo con los dedos como se ha hecho anteriormente. Para volver a tomar este paquete como acabo de decir, es necesario colocar el índice arriba y el pulgar debajo.

Es indispensable hacer dos veces seguidas esta manipulación sin lo cual las cartas no se hallarían en el mismo orden; porque si se hiciese solo una vez, las cartas de encima se hallarían en el centro cosa que no se tiene intención de hacer. Es pues la segunda manipulación la que las dejo en su primitivo estado.

Yo he visto hábiles prestidigitadores que se contentaban con este último procedimiento sin emplear el primero. Para los espectadores que se hallan un poco lejos el efecto es el mismo pues este movimiento que se da a las cartas hace creer que se mezclan.

SECCIÓN IX

Segundo método de hacer la mezcla falsa

Este segundo método es muy fácil de ejecutar y sirve para no perder de vista una carta al mismo tiempo que se hace creer a los espectadores que se mezcla realmente con las otras. La primera mezcla falsa es útil, cuando para ciertos juegos la baraja se halla arreglado en un orden necesario y se sirve de él para evitar, las suposiciones que los espectadores puedan concebir sobre este arreglo; se sirve también de él en otras varias ocasiones.

Para hacer esta segunda mezcla se toma la primera carta de la baraja, que supongo ser la que el público ha elegido, colócase entre las demás y se hace pasar arriba por medio del salto.

Teniendo esta carta en la mano derecha y el resto del juego en la izquierda, colóquense sobre ésta y en pequeños montones todas las cartas que se hallan en la mano izquierda. Acabada esta operación la carta en cuestión se hallará debajo de la baraja que se encuentra entonces totalmente en la mano derecha. Vuélvase a tomar la baraja en la mano izquierda. Tómense con la dmano derecha cinco o seis cartas de las que se hallan sobre la baraja y encima y debajo de estas cartas, alternativamente, colóquense todas las otras en pequeños montones pero teniendo cuidado al finalizar de colocar diestramente la última carta sobre la baraja, pues con esta es con la cual se hace el juego.

He aquí, respecto a las mezclas falsas, todo lo que es necesario saber hacer.

SECCIÓN X

Escamotear la carta -- Primer método

Este principio es también uno de los más útiles y usados en los juegos de cartas. En este primer método que es el más generalmente adoptado por los prestidigitadores, la carta que tiene que escamotearse debe hallarse sobre la baraja.

Tómese el juego en la mano izquierda y colóquese encima la mano derecha. Hallándose el juego así encerrado entre las do smanos córrase la carta de arriba con el pulgar de la mano izquierda, con objeto de hacerla sobresalir de las otras. Por este medio el centro de la cartga viene a parar sobre la punta de los dedos de la mano que tiene la baraja y con estos dedos se empuja la carta un poco hacia la mano derecha, la cual la coje cerrándola un poco como en el estado natural de una mano en la inacción; y para prevenir toda suposición tómese en seguida la baraja con la misma mano que se halla la carta y preséntesele a alguno invitándole a mezclarla. En este caso la posición de la mano es natural; y como los espectadoes no ven más que el dorso de la mano es imposible que vean la carta. Este movimiento es atrevido y prudente al mismo tiempo. Por este método lo mismo se puede quitar una carta que varias.

Es necesario muy bien el guardarse de seguir el consejo de Mr. Decremps que recomienda el cojer la carta con la mano extendida sosteniéndola entre el dedo pequeño y el pulgar que queda apretado entre los otros dos dedos.

Esta mala actitud de la mano debe hacer nacer precisamente suposiciones.

SECCIÓN XI

Segundo método de escamotear la carta

Este método sirve para cuando se quiere escamotear la Carta que está debajo. Es necesario colocar el dedo pequeño entre la carta de debajo y el resto del juego, como cuando se quiere hacer el salto de baraja. Después tomando la baraja en la otra mano con el pulgar y el índice que se introduce en la abertura formada por el dedo pequeño se quita presentándola a una persona para mezclar, pero al mismo tiempo que se entrega el juego, la mano en la cual se queda la carta se aleja de la otra dejando caer el brazo en toda su longitud.

El dorso de la mano está naturalmente vuelto hacia los espectadores y la parte interior contra el muslo, así es que es imposible vean la carta. Por otra parte este movimiento es tan rápido que no es posible que el público pueda suponer nada; cuando se estará familiarizado con este principio se podrá convencer de lo anteriormente dicho.

SECCIÓN XII

Colocar la carta

Se sirve de este principio solamente cuando se ha escamoteado la carta por el primer método, porque en el segundo la carta se halla en la mano izquierda la cual es la menos ligera.

Este principio de colocar la carta es sencillo y fácil. Teniendo la carta, supongo en la mano derecha, si queréis colocar sobre la baraja que está en la mano izquierda, dejadla sin afectación haciendo crujir el juego que se coge entre los dedos del medio, de un extremo, y con la palma de la mano del otro. Se comprende que cogiendo la baraja como se acaba de decir y levantando la mano para obligar a las cartas el separarse, este movimiento produce un ruido bastante sensible, el cual se hace varias veces como por distracción y como si se buscase alguna cosa en el pensamiento.

Pero el medio mas cómodo de colocar la carta es el ponerla sobre la baraja que se toma haciéndola correr hasta el borde de la mesa sobre la cual se habrá colocado.

SECCIÓN XIII

Hacer tomar la carta o la carta forzada

He aquí todavía un principio al cual se recurre mucho. La carta que se quiere hacer tomar debe estar sobre la baraja o debajo.

Se practica el salto de baraja para colocarla en el centro, colocando los dos montones diagonalmente el uno al otro. Quiero decir que el paquete de arriba debe colocarse sobre el de abajo de modo que su lado interior debe estar en la dirección de la diagonal que se echaría de los dos lados opuestos del montón de debajo, lo cual da a estos dos paquetes la apariencia de un abanico medio abierto.

Supongo que se haya tornado la baraja en la mano derecha; abriéndola como acabo de decir, el montón de encima está en la mano izquierda. Espárzanse las cartas de este montón con los dedos de la mano izquierda y el pulgar de la derecha; pero sin perder nunca de vista la carta que se quiere hacer tomar, que se halla la primera del paquete de la mano derecha si estaba sobre la baraja, o la última del de la mano izquierda si se hallaba debajo antes de practicar el salto. Presentad todas estas cartas, abiertas en forma de abanico, a la persona que deba tomar la carta invitándola a que tome la que quiera; pero guardándoos mucho de no presentar al momento a su vista la carta que deseáis hacerle tomar forzadamente. Cuando la persona tiene su mano bastante cerca del juego para tomar una carta, vuélvase un poco la mano derecha dándole un pequeño impulso a la carta para hacerla hallar en frente de los dedos que parece que van a buscarla. La persona a la cual os dirigís la toma, creyendo que coge una a la suerte entre todas las que hay esparcidas ante su vista.

Se puede también forzar la carta teniendo la baraja en una sola mano. Se presenta la baraja abierta en forma de abanico, pero teniendo cuidado de hacer salir un poco la carta que se quiere hacer tomar, a fin de que sea mas fácil de coger que las otras. Será bueno también apoyar un poco el pulgar sobre la baraja, para apretar todas las cartas excepto aquella que se quiere hacer tomar.

Es necesario también, pero sin afectación, dirigir la mano de modo que la carta se presente naturalmente a los dedos de la persona que deba sacarla

---

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN XIV

Conocer la carta

Este principio es de un gran recurso en muchas circunstancias; por medio de él puede conocerse al momento una carta tomada al azar y colocada luego en el juego que se puede dar al instante a mezclar

Después de haber hecho tomar una carta, se hace colocar en la baraja y al cubrirla, se pone el dedo pequeño debajo de la carta como si se quisiera hacer el salto. Entonces presentando la baraja a la persona que ha sacado la carta, para hacerla mezclar, se abre y cierra vivamente la baraja, lo cual se ejecuta levantando el montón superior con el dedo pequeño y los otros dedos que mantienen el paquete. Este movimiento rápido como el relámpago, es suficiente para dejaros ver la carta y como el dorso de la baraja está del lado de los espectadores esta brusca y ligera separación del juego es imposible que la vean.

SECCIÓN XV

Correr la carta

Tómese la baraja por los dos extremos, el dorso de las cartas dentro de la mano. Consecuentemente las figuras están delante. Enséñase a los espectadores la carta que esta debajo de la baraja y al bajar la mano para poder las cartas en una posición horizontal, se hace correr hacia atrás, con los dedos que están debajo del juego, la que se acaba de enseñar. Entonces la segunda carta de debajo se encuentra la primera y con los dedos del medio, de la mano que está libre se saca esta carta que los espectadores creen ser la que se les acaba de enseñar.

Si se juzga a propósito pueden humedecerse un poco los dedos.

Este principio sirve para muchos juegos de cartas.

SECCIÓN XVI

Dar vuelta a la baraja

En este principio, no se trata mas que volver la mitad de la baraja. Entiéndese por esto dividir la baraja en dos partes y reunirlas de modo que las figuras se hallen vueltas la una hacia la otra. Por medio de esta disposición, las cartas presentan el dorso por ambas partes del juego. Cuando se tenga necesidad de emplear este medio y quiera prepararse en un abrir y cerrar de ojos y sin que se aperciban, se pondrá el dedo pequeño entre la baraja para hacer el salto, pero con la diferencia de que en lugar de colocar el paquete inferior sobre el superior, se aplican las figuras de este paquete sobre las figuras del otro. Se comprenderá fácilmente esta operación cuando se sepa hacer el salto de baraja y se ensaye este principio.

Para ponerlo en práctica, es necesario colocar la baraja sobre la punta de los dedos y cerrar la mano haciendo con el brazo un vivo movimiento indicativo como para invitar a una persona el nombrar su carta. El movimiento de la mano se confunde con el del brazo, lo cual impide que los espectadores se aperciban de que acaba de volverse la baraja naturalmente al cerrar la mano.

SECCIÓN XVII

Cubrir la carta

Este principio sirve para cambiar una carta en otra, o cualquier otra cosa que se halle pintada sobre la carta, tal como una flor, un ave. etc., y esto sin tocar la carta y sin quitarla nunca de la vista.

Hágase sacar una carta, y conservando, supongo, el juego en la mano izquierda, divídase en dos partes cogiendo por los dos extremos el paquete que se tiene en la mano derecha. Hágase colocar la carta que se ha sacado sobre aquella de la cual se ve la figura y que es la última del paquete que se halla en la mano derecha. Esta carta sacada no debe cubrir la otra totalmente; es necesario atraerla hacia la parte de abajo lo suficiente para dejar ver cerca de la mitad de la figura de la que pertenece al paquete. La carta pues que se acaba de hacer descender sobresale por la parte de abajo. Colocad esta parte sobresaliente a lo largo del paquete que se tiene en la mano izquierda. En esta posición los dos paquetes forman un ángulo recto. Nótese que los cuatro dedos de la mano izquierda tocan el dorso del paquete que está en la mano derecha. Ahora reténgase, con estos dedos un poco humedecidos la carta sobre la cual están colocados y levántese la mano derecha para quitar el resto del paquete que está interpuesto entre esta carta de detrás, que los dedos de la mano izquierda retiene, y la de delante que está apoyada contra el lado del paquete que está en la mano izquierda. Al mismo tiempo que levantáis el paquete, los dedos de la mano izquierda se cierran para hacer caer sobre el paquete de la izquierda la carta que retenían, con la de delante que es la carta sacada. Así esta última se halla cubierta por la que estaba detrás y se encuentra la segunda cuando la creen la primera sobre el paquete.

Como la última carta del paquete de la derecha sobre la cual se habrá colocado la carta sacada, ha estado siempre a la vista, haréis observar que habiendo estado constantemente en su sitio la que le sigue está necesariamente sobre el montón de la izquierda; lo que no hay dificultad en creer, puesto que no se dude que la carta que acabáis de hacer correr encima, la precede.

SECCIÓN XVIII

Mirar la carta

Los prestidigitadores que ignoran estos principios se hallan turbados cuando les es necesario conocer la carta que está sobre la baraja por que, sabiendo que los observan de cerca, se ven obligados a espiar el momento en que podrán echar sobre ella una mirada furtiva. He aquí el medio que se emplea para poder ver sin dificultad la carta que está sobre la baraja.

Teniendo la baraja con una mano por un extremo, con la otra se hace encorvar el lado opuesto apoyando encima y dejando escapar las cartas una después de la otra que vuelven a su ser natural por efecto de su elasticidad. Por este movimiento, se hace creer simplemente que quiere uno divertirse con la baraja, sin ninguna intención, pero encorvándola hacia uno mismo; puede verse la carta que se presenta naturalmente a la vista, y como el dorso de las cartas esta siempre del lado de los espectadores, y en el caso de que se levantare un poco demasiado, las figuras estarían expuestas a su vista, y no fijan la atención en que se haya podido ver la carta de debajo.

Es necesario persuadirse que cuando menos os ocultéis, menos suposiciones habrá entre el público, Yo he visto a un prestidigitador muy hábil que disponía sus barajas o cualquier otra cosa que debía estar preparada secretamente, a la vista mismo de los espectadores, hablando con ellos familiarmente y sin que tuviesen la menor sospecha. Este desembarazo inspira siempre a los espectadores una gran confianza y desde este momento están muy lejos de suponer semejante audacia.

Aquí termino la descripción de los principios relativos a los juegos de cartas. Si el lector ha encontrado algunas incorrecciones en las frases de las cuales me he servido para expresar lo que quería hacerle comprender, espero tenga en consideración las dificultades que son inevitables cuando se quieren enseñar por escrito movimientos de manos y de dedos que varían hasta lo infinito. En las explicaciones de esta clase, todos los medios son buenos cuando pueden

ayudar a hacerse comprensibles; y cuando yo crea llegar a alcanzar este fin, por la prolijidad y repeticiones, no haría ningún escrúpulo en usarlo en perjuicio del estilo correcto, del cual no me precio; y que no es de rigor en una obra del género de la de esta.

Capítulo II
Explicación de los juegos

Para conformarme a la máxima que dice que es necesario pasar de lo simple a 1o compuesto, voy a empezar la descripción de los juegos de cartas por los menos importantes. Algunos de ellos tienen por base las matemáticas. Existen muchas recreaciones de este género y de las cuales se encuentran en todos los libros. En general divierten pero no admiran. Sin embargo creo poder asegurar que los juegos que voy a presentar pueden reunir estas dos ventajas porque solamente he escogido aquellos cuyos efectos tienen algo de sorprendente y que sobre todo, no se han publicado hasta el presente, según creo, en ningún libro. Si alguna vez me ocupo de algunos juegos ya conocidos, será solo con el objeto de ofrecerlos con algunas modificaciones que podrán darle el mérito de la novedad y hacerlos, en este sentido, mas agradables a los aficionados.

Distinguiré dos clases de juegos de cartas: una que llamaré juegos de mesa o de sociedad, porque no son bastante brillantes para ejecutarse ante una numerosa reunión y solo conviene hacerlos entre amigos, con objeto de pasar un rato de sobremesa. Ordinariamente después de una comida de confianza, a los postres por ejemplo, toda especie de pasatiempo se acoge con placer.

En la segunda clase describiré todos los juegos que pueden hacerse ante una numerosa concurrencia y que tienen por base la prestidigitación. La mayor parte de estos últimos juegos pueden también ejecutarse en el teatro.

ARTICULO I
De los juegos de sociedad

SECCIÓN I
Entregar la baraja a una persona para que piense una carta y entregarle esta carta sin hacerle ninguna pregunta -- Varios modos de ejecutar este juego.

Ruego al lector que me siga hasta el fin porque para dar una idea del modo de ejecutar el juego, voy a describirlo poniéndolo en acción.

"Señorita, quiere Vd. hacerme el obsequio de pensar una carta de la baraja que tengo el honor de entregarle."

"Coloque Vd. las figuras ante su vista. Ahora haga usted correr las cartas la una después de la otra y cuéntelas mentalmente empezando desde la primera; le suplico a Vd. que no desarregle la baraja y que se acuerde del número al cual se halla la carta que Vd. ha pensado. Luego que Vd. haya pensado la carta tenga la bondad de devolverme la baraja. Señorita, al momento mismo en que he cogido la baraja entre mis manos he conocido la carta que Vd. ha pensado. Pero voy a hacer más y es que sin verla voy a colocarla en el sitio que el caballero designe. Hágame Vd. el favor de decirme, caballero, a qué número quiere que se encuentre la carta que la señorita ha pensado. Ruego a Vd. tenga presente que hasta de ahora no he hecho a la señorita ninguna pregunta que pueda darme entender nada."

Entonces se colocan las manos debajo de la mesa teniendo la baraja con las figuras hacia arriba.

Supongamos que el espectador al cual se ha dirigido la pregunta haya pedido la carta al número 18. Cuéntanse secretamente 17 cartas, tomándolas del lado de las figuras y haciéndolas correr una después de la otra pero sin desarreglarlas. Colócanse estas 17 cartas sobre el dorso de la baraja que en este momento se encuentra debajo porque las figuras están arriba. Terminada esta operación

retíranse las manos de debajo la mesa, pero entonces se tiene el dorso de la baraja hacia arriba y se dice a la señorita que ha pensado la carta. Señorita, el caballero ha pedido que su carta se encuentre al número 18. Ahora que está ya arreglada la baraja y que no la tocaré puede usted decirme el número al cual se hallaba su carta, porque voy a empezar desde este número para llegar más pronto al número 18 que es la cifra pedida."

Si la señorita contesta por ejemplo que su carta era la sexta se principia pues diciendo 7, 8, 9, etcétera, tomando las cartas sobre la baraja. Cuando se ha llegado al número 18, se hace nombrar la carta y se enseña.

Es muy importante procurar que la persona que piensa la carta no desarregle el orden de las otras hojeándolas para contarlas y escoger una, porque si las colocase la una sobre la otra ya no se lograría el objeto. Es necesario no olvidarse que se debe siempre colocar sobre la baraja una carta menos que el número pedido. Hecho de este modo, este juego, que no es mas que una combinación matemática, no deja de ser sorprendente. Muchas circunstancias concurren a hacer tal; en primer lugar, porque tan pronto como se ha pensado la carta, se afirma conocerla al tomar la baraja; luego porque se anuncia que va a colocarse en el punto que se desee, fingiendo solo servirse del tacto; y en fin, porque no se hace ninguna pregunta, a no ser una sola, que parece sin consecuencia, porque se hace cuando la carta está ya colocada es su sitio.

Me he extendido un poco en esta primera recreación, para dar a conocer que los juegos no deben ejecutarse rápidamente, pues es necesario siempre acompañarlos de algunas observaciones, aunque sean subterfugios, que los hagan más apreciables, brillantes y maravillosos.

Otro modo de hacer el mismo juego.

Haced pensar una carta, entregando la baraja como en el primer método, con las figuras hacia arriba. Recomendad el contar mentalmente partiendo de la primera carta para que la persona a quien os dirigís sepa a qué número se encuentra la carta que ha pensado. Ruéguesele se acuerde tanto del número como de la carta. No olvidéis de suplicarla no desarregle las cartas al hojear la baraja para pensar la carta.

Habiendo ya devuelto la baraja colóquese sobre la mesa con las figuras hacia arriba. Adviértase que se va a escribir un número y que la carta pensada se hallará al número escrito. Supongamos que se haya escrito el número 28. Calcúlase que partiendo de 28 para llegar a 40 que es el número de las cartas de la baraja faltan 12. A esta cifra se añade 1. Tómense 13 cartas sobre la baraja, las cuales se colocarán la una después de la otra en un paquete sobre la mesa pera sin dar a conocer que se cuentan. Tómese enseguida el resto de la baraja y colóquese sobre las trece cartas. Entonces se anuncia que la carta pensada va a encontrarse al número 28 como se ha escrito partiendo del número de la carta pensada.

Es necesario siempre hacer nombrar la carta antes de descubrirla.

NOTA. Si se desea se puede también encargar a otra persona que designe, el número al cual quiere que se encuentre la carta.

Todavía el mismo juego ejecutado de otro modo.

Si doy muchos modos de hacer un mismo juego es para prevenir el desagrado que causaría si se viese ejecutar de un modo desconocido.

La diferencia de este nuevo medio con los anteriores es grande porque aquí se da la carta pensada al número pedido tomando las cartas de debajo de la baraja y sin partir del número donde se hallaba la carta.

Si se ha visto ejecutar de este último modo, será sin duda porque yo lo he enseñado a muchas personas que lo habrán comunicado a otras.

Para demostrar este juego, es necesario que recuerde aquí el de los tres paquetes.

Se previene a la persona encargada de hacer los montones que todas las figuras de la baraja valen por 10 puntos, el as por 11 y las otras cartas por el número de puntos que tienen. Este valor es por otra parte adoptado en todos los juegos.

Se le recomienda en seguida colocar una carta sobre la mesa mirando el punto que representa, y a partir de este punto, contar hasta 13 tomando de la baraja las cartas que falten para llegar a este número y las cuales se colocan sobre la primera. Supongamos que la primera carta colocada sobre la mesa valga 10 puntos, tómese una carta colocándola sobre estas diciendo 11; colócase una segunda diciendo 12, y así sucesivamente hasta 13. Llegado a este número 13 se hace lo mismo con el segundo paquete y en fin con el tercero. Acabada esta operación se avisa al prestidigitador.

Entonces se apodera de las cartas que sobran y añade mentalmente el número 16 al número de las cartas sobrantes. Ejemplo: supongamos que quedan doce cartas; después de haberlas contado se añaden 16 a estas doce lo que hará 28. Entonces se anuncia que hay 28 puntos. Se vuelven los tres paquetes, cuéntase los puntos de las tres cartas, los cuales unidos dan efectivamente 28.

Siguiendo el mismo método en vez de tres paquetes háganse cuatro; entonces el juego se hace maravilloso. He aquí la razón: en este caso no quedan sobre la mesa mas que muy pocas cartas. Cuando se os llame después de haber hecho los cuatro paquetes, llegáis dando una mirada furtiva pero sin afectación y veis fácilmente cuantas cartas quedan. Al total añadís el número 32. Si por ejemplo hay tres cartas decís al momento: "Cuente Vd. los puntos de las primeras cartas de los cuatro paquetes y encontrará Vd. 35." Si sucediese que las cartas sobrantes estuviesen arregladas en un paquete por cuya razón no se pudiese ver el número de ellas se da un capirotazo a este montón diciendo: ¿Que es este paquete? Habiendo separado por este medio las cartas se cuentan y se termina el juego.

Hágase de modo que no crean que tenéis necesidad de ver este paquete; y no olvidéis que en esto consiste toda la magia del juego. No deis más que una mirada imperceptible sobre las cartas, si os equivocaseis volved a empezar y notad bien que no es muy difícil hacer creer a la persona que ha hecho los montones que ella es la que ha cometido el error.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN II

Enseñar un juego a varias personas, las que al momento logran hacerlo muy bien, enseguida impedirles que lo efectúen o dejarlo hacer a voluntad, aunque esté uno alejado de ellas.

Este juego, cuando está bien hecho, produce un efecto prodigioso; pero es necesario mucho tacto para aprovechar a tiempo las circunstancias que lo hacen sorprendente. Antes de proponer el juego retírense secretamente cuatro cartas de la baraja: una de cada especie, es decir, un oro, una copa, un basto y una espada.

Tómense estas cartas de las menos aparentes, a fin de que no se note la falta; por ejemplo, un siete, ocho, nueve, etc. Ofrézcase hacer un juego de cálculo y enseñarlo a todos los concurrentes.

Tómense cuatro cartas las primeras que salgan, pero una de cada clase. arréglense de frente; no hay que seguir ningún orden en la colocación de estas cuatro cartas; colócanse como se presenten, sea el oro, el basto, etc., es indiferente. Colocadas estas cartas mírese la última que está a la derecha. Si es por ejemplo un oro tómese un oro de la baraja, y colóquese sobre la primera que está a la izquierda. Al colocar esta carta mírese la que está debajo. Si es una copa se dice: "Cubro una copa y pongo una copa sobre la segunda carta." Si esta segunda es un basto: "Cubro este basto y pongo un basto sobre la tercera carta. Si en fin, esta tercera carta es una espada: "Cubro la espada y pongo espada sobre la cuarta." Acabando este segundo arreglo por una espada, es necesario empezar el tercero también por una espada, diciendo: "Acaba por espadas y coloco una espada." Continúese así hasta el fin, no olvidándose que al finalizar una serie debe colocarse una carta del mismo género que la que ha concluido la serie anterior. No olvidéis colocar siempre sobre la carta siguiente una carta de la misma clase de la que acabáis de cubrir.

Cuando se hayan colocado todas las cartas como acaba de explicarse, recójanse todas empezando por la columna de la derecha, tómense por arriba haciéndolas correr la una sobre la otra. Póngase el primer paquete sobre la última carta de la columna que sigue. Recójanse de nuevo y así hasta el fin. Procúrese que las

cartas no se desarreglen al tiempo de tomarlas.

Estando así todas las cartas reunidas hágase cortar la baraja tantas veces como se quiera. En seguida hágase una hilera de cuatro cartas, tomándolas sobre la baraja, la una después de la otra y colóquense, siempre en el mismo orden, sobre estas cuatro cartas todas las otras hasta el fin. Para evitar cualquier equivocación voy a aclarar mi explicación.

Al tomar estas cuatro cartas sobre la baraja una después de la otra se colocan sobre la mesa contando 1, 2, 3, 4 y volviendo a tomar otras cuatro se sigue el mismo orden: es decir colocase la primera sobre la primera de la hilera anterior, la segunda sobre la segunda y siempre lo mismo hasta el fin. Es necesario colocar las cartas con las figuras hacia arriba. Cuando todas las cartas estén así divididas en cuatro montones hágase observar que todas las copas están juntas, así como los oros, las espadas, y los bastos.

Como estas operaciones son tan sencillas todos los concurrentes las comprenden perfectamente y se hallan en estado de poder ejecutar este pequeño juego. Se invita a varias personas que lo ensayen lo cual logran con facilidad. Será bueno el procurar que lo hagan muchas veces. Hasta de ahora no hay nada sin duda de maravilloso pero he aquí que ha llegado el momento serio del juego. Todas las personas presentes, viéndose poseedoras de un juego bastante divertido, os dan las gracias. Entonces les decís. "Escuchen Vds. señores, yo he querido dejarles ejecutar este juego por ahora, pero les prevengo que para efectuarlo de aquí en adelante será necesario que me pidan permiso." No dejará de haber alguno que diga que no hay nadie que pueda impedírselo. Expliquemos ahora el enigma.

Mientras que están ensayando el lograr hacer el juego, se ha tenido tiempo suficiente de preparar en la mano las cuatro cartas que se habían sustraído del juego antes de empezar. Y estas cuatro cartas deben reunirse diestramente a la baraja después de haber dejado hacer el juego a los espectadores que se ocupaban de ello.

Cuando la baraja esta completa no pueden lograr hacerlo, y como está completa cuando se anuncia que no se podrá hacer sin vuestro permiso, y como los espectadores ignoren esta circunstancia, es muy natural que os desafíen a impedirles que lo logren. Decís pues: "Señores, mi voluntad se opone al éxito del cual os lisonjeáis y no lo obtendréis hasta que yo lo desee. Voy a alejarme de Vds. a fin de que no teman el que pueda usar de algún medio para hacer que les salga mal. Además les suplico coleccionen la baraja, para asegurarse de que está completa y que no he escamoteado ninguna carta."

Esta osada defensa irrita a vuestros adversarios; toman sus medidas y vuelven a su ocupación; pero bien pronto ven con despecho y sorpresa que no pueden hacer el juego.

Después de haberles dejado ensayar inútilmente por dos o tres veces volvéis al lado de los que quieren insultaros y diestramente, se quitan de nuevo cuatro cartas. Y como sucede casi siempre que después de haber probado inútilmente varias veces el ejecutarlo os piden permiso para poderlo efectuar, entonces alejándoos decís tomando el aire de protector: "Señores, quiero tener esa complacencia; empezad y lo arreglareis, yo os lo permito."

Con ligereza y presencia de ánimo se puede hacer durar largo tiempo esta recreación colocando o retirando las cuatro cartas.

El mérito de este juego consiste en que no se puede ejecutar cuando la baraja está completa, porque tantas veces como se piensa en hacerlo sale mal. No hay mas remedio cuando se llega a este caso asegurarse si no se han quitado o añadido algunas cartas.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN III

Adivinar al momento cuantas cartas hay en un paquete tomado al azar de la baraja.

Téngase cuidado de anunciar a los espectadores que se hace este juego por medio del tacto, y no encuentran razón para pensar lo contrario.

Arréglense de antemano las cartas de una baraja colocándolas en este orden; as, rey, caballo, sota, nueve, ocho, siete y seis.

Clasificad también en vuestra memoria el orden en que se coloquen los cuatro palos, como por ejemplo: oros, bastos, copas y espadas. Supongamos que las figuras estén por abajo.

Sobre los oros se colocan los bastos, sobre éstos las copas y en fin las espadas por arriba. Las espadas están pues sobre la baraja, en seguida las copas etc.

Preparada así la baraja córtese muchas veces en la mano con la mayor velocidad posible, para hacer creer que se mezclan las cartas. Mírese la carta que está debajo sirviéndose del principio de mirar la carta. Supongamos que sea la sota de copas. Póngase la baraja sobre la mesa y tómese de encima una cierta cantidad de cartas que se tocan con los dedos como para conocer el número. Pero levántese este paquete de modo que se pueda ver también la carta que esta debajo.

Supongamos que esta última carta sea el rey de oros. He aquí el cálculo que debe hacerse.

Como se sabe la carta que está sobro el juego, es decir la sota de copas, decís: "Según el orden de las cartas quedan tres copas en el paquete que tengo. Después de las copas viene la serie de espadas: son ocho cartas las que se tienen que añadir a las tres copas; 8 y 3 son 11. Después de las espadas vienen los oros: son todavía 8 cartas las que se tienen que añadir a 11 lo que hace 19. Los bastos siguen a los oros y como es el rey el que está debajo de mi paquete

no tengo pues mas que dos oros; 2 y 19 son 21."

Entonces anunciáis que hay veinte y una carta en el paquete que tenéis en la mano. Al cabo de un cuarto de horade ejercicio, haréis este cálculo en un momento. Se comprende que debe estar hecho en un abrir y cerrar los ojos; en el tiempo que fingís tocar las cartas con los dedos para conocer el número.

Habrá muchísimas personas que creerán de buena fe que no os guiáis más que por el tacto y admirarán vuestra delicadeza en este sentido.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN IV

Invitar a cuantas personas se presenten a pensar varias cartas de una baraja que le contará sobre la mesa desde la primera hasta la última y después de haber cortado y mezclado la baraja, dar a cada una la carta que habrá pensado.

Anuncias que vais a contar en voz alta y a descubierto todas las cartas de la baraja desde la primera a la última y que invitáis a los espectadores a que piensen una cada uno al verlas pasar pero acordándose del número al cual se encuentra. Al contarlas tened cuidado de mirar y retener en la memoria la primera.

Cuando se han acabado de contar las cartas, se hace una mezcla falsa. Dese a corlar una o muchas veces y después preguntáis a cada persona a qué número se encontraba su carta.

Tan pronto como os hayan contestado colocareis sobre la mesa, una después de otra, todas las cartas, volviéndolas para que se vean las figuras. Así que haya llegado la carta que habéis retenido en la memoria, empezareis a contar desde esta mentalmente dando a cada uno la suya empezando por el número más bajo y continuando siempre hasta el número más alto.

Si sucediese que no tuvieseis más cartas en la mano para llegar al número que deseáis, tomareis todas las cartas que hay sobre la mesa y continuareis contando hasta que se haya dado la última carta que han pensado. No olvidéis hacer nombrar la carta antes de volverla.

Tened también cuidado de colocar las cartas una sobre otra al tiempo de dejarlas sobre la mesa a fin de que no se desarreglen, para el caso de que os veáis obligados de volverlas a tomar para continuar contando.

Es necesario encargar a las personas que pensaron las cartas, que no digan nada si ven pasar sus cartas sin adivinarlas desde luego.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN V

Después de mezclar la baraja y dividirla en dos paquetes retirar de cada uno de ellos un cierto número de cartas, y adivinar el que se encuentra sobre uno de los paquetes.

Este juego es tanto mas incomprensible cuanto que se da por una combinación matemática y se toma por tal, mientras que no es realmente más que un juego de destreza.

Hágase mezclar la baraja y luego la mezcla uno mismo para tener ocasión de colocar diestramente cuatro cartas sobre el dedo pequeño. Entonces os servís del principio de mirar la carta para conocer la cuarta carta que está sobre la baraja. Divídase la baraja en dos partes y como es necesario quitar tres cartas del paquete que contiene la que vos conocéis, para llegar a ella, he aquí el pretexto que tomáis.

Anunciáis que vais a retirar de cada paquete la cantidad necesaria de cartas para aproximaros al número 60, reuniendo los puntos que representan; bien entendido que las figuras valdrán 10 puntos, el as 11, etc. Afirmando que por un calculo que os es familiar podéis conocer todas las cartas de la baraja. Tomáis una diciendo el número de puntos que tiene y la separáis del paquete de donde sale colocándola sobre la mesa. Después tomáis una carta sobre el otro paquete y se añaden estos puntos a los de la otra carta; se coloca esta carta encima o al lado de su paquete. Se continúa tomando cartas de cada paquete siempre contando hasta que se hayan sacado tres de cada paquete. Enseguida fingiendo calcular un momento decís con aire triunfante como el que halla la solución de un problema: "Aquí debe de hallarse tal carta." Tomáis la carta que acabáis de nombrar sobre el paquete donde sabéis que está, y la enseñáis.

Recomiendo el colocar delante del paquete las cartas que se retiran de él a fin de estar seguro que se han sacado tres del montón donde esta la que se va a nombrar; porque si se mezclasen las cartas del uno o el otro paquete peligraría el no acordarse si se han quitado las tres del paquete sobre el cual debe hallarse la carta en cuestión. Este juego desorienta completamente a los espectadores que han mezclado la baraja.

Como he dicho anteriormente es necesario fingir que se calcula antes de nombrar la carta. Supongo que las seis cartas que se han quitado de los paquetes formen el número 56 y decís a media voz como hablando con vos mismo: "Tengo 56. Para llegar a 60, faltan cuatro; entonces debe ser tal carta la que está sobre este paquete."

Todavía podéis añadir este pequeño monólogo. Que la carta que se ha de adivinar sea por ejemplo la sota de copas y decís nombrando la última carta quitada del montón: "Es un caballo el último que acaba de salir, debe ser un rey el de este paquete y como esta es la sota de copas esta otra es indudablemente la sota de oros." Descubrís la carta y la enseñáis.

Este cálculo simulado que no es en el hecho mas que un absurdo, pero que se finge hacerla con seriedad pone a los espectadores en el colmo de la admiración.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VI

Habiendo hecho mezclar las cartas y dividir el juego en tres paquetes; simulando un cálculo y haciendo ciertas transposiciones de cartas en los paquetes adivinar las que están encima de cada montón.

Este juego es del mismo género que el anterior, pero mas extraordinario todavía, porque se adivinan tres cartas en vez de una y no es posible que sospechen los espectadores el medio que empleáis, porque mezclan ellos mismos y vos fingís un cálculo que no sirve mas que para desorientarlos. Habiendo pues mezclado las cartas, anunciáis que vais a hacer tres paquetes mirando el número de puntos que tendrá la primera carta de cada uno y que partiendo de este número, colocareis sobre estas primeras cartas tantas cuantas sean necesarias para llegar al número 18; de modo que si la primera carta que se coloca sobre la mesa vale 10 puntos, colocáis encima ocho cartas, contándolas una después de la otra. Obsérvese que las figuras representan 10 puntos y los ases 11 y las otras por el valor que cada una marca. Cuéntase poniendo las figuras descubiertas.

He aquí la estratagema que se emplea para conocer las tres cartas que estarán sobre los paquetes.

Se trata simplemente de retener en la memoria las tres primeras cartas que se colocan al formar el primer paquete, fingiendo contarlas.

Cuando están hechos los tres paquetes tómense los dos últimos para colocarlos sobre el primero a fin que las tres cartas retenidas estén sobre el juego del cual se hacen tres montones con las figuras hacia abajo.

Ahora es preciso hallar un pretexto para distribuir sobre cada paquete las tres cartas que están sobre el primero y que se deben retener por su orden en la memoria.

Supongamos que el paquete sobre el cual están estas tres cartas sea el de la izquierda, y que estas cartas son el rey de espadas, la sota de oros y el siete de

bastos. Tómese la primera carta que es el rey de espadas y colóquese sobre el tercer montón y retirando una carta del interior de este mismo montón, decid: "Tomo una carta de aquí y la coloco en el paquete del medio. Tomo esta (sobre el primer paquete y la coloco sobre este montón, (el centro), vuelvo a tomar una carta del paquete del centro y la coloco (donde se quiere.) Cuando hacéis esta última transposición, las tres cartas están ya colocadas sobre los tres paquetes; pero sirve para completar esta manipulación; que los espectadores creen necesaria en vuestro supuesto cálculo, y que no hace más que continuar embrollándolos y hacer apartar de su mente toda conjetura.

No falta pues mas que nombrar las cartas por el orden en que se conocen separándolas cada una de su paquete.

Creo se habrá comprendido que de las tres cartas que estaban sobre el primer paquete no se han tenido que retirar mas que dos para colocarlas sobre los otros dos paquetes, la tercera carta queda sobre el primero.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VII

Distinguir al tacto todas las figuras de la baraja.

Permítame el lector que le hable de un juego conocido de todo el mundo y que se hace todavía alguna vez para divertirse entre amigos.

He aquí de lo que se trata. Se propone a la reunión el distinguir al tacto todas las figuras de una baraja y separarlas de las otras solamente tocándolas con la punta de los dedos.

Se hace mezclar la baraja y también vendar los ojos. En seguida se colocan los brazos sobre la cabeza cogiendo las cartas se tocan con la mano una después de otra y se separan las figuras de las otras cartas, designándolas al dejarlas sobre la mesa.

Para ejecutar este juego se está de inteligencia con el compañero que está frente a frente el cual os pisa vuestro pié con el suyo para advertiros que es una figura.

Pero estoy bien seguro de que si hay veinte personas en la reunión, quince por lo menos conocen esta engañosa recreación. Entonces se burlan del prestidigitador y de su compadre.

Si hablo de esta chocarrería, es porque tengo intención de hacerla interesante indicando un medio muy conocido y que hace este juego verdaderamente incomprensible.

Hágase desde luego como acaba de decirse dando la contraseña al compadre. Pero es bien cierto que al empezar oiréis algunos murmullos y veréis reír a algunos de los concurrentes. Haced como que no lo habéis apercibido y escoged este momento mismo para alabar vuestro juego y afirmar que lo dais como una novedad Ofendido el público de vuestra jactancia, os provoca, os insulta y puede ser que acaben por deciros que vuestra novedad data del tiempo de Carlo Magno. Sostendréis con los interruptores que se engañan y desafiareis

a las personas que pretenden conocer el juego a descubrirlo. No faltará alguno que os tome la palabra v explique el servicio que os ha prestado el compadre. Fingiréis turbaros a esta explicación, lo que visto por los indiscretos se creerán triunfantes.

Pero este triunfo no dura mucho tiempo porque cambiando al momento de actitud y dando a vuestros labios ese movimiento equivoco que representa tan propiamente el desdén como la burla, decís con la gravedad de Augusto cuando dirige sus reproches a Cinna.

"Señores, estoy muy lejos de pensar que podáis creerme capaz de emplear medios tan vulgares y mezquinos. ¡Qué opinión habéis concebido de mi poder ¿No os he dado ya bastantes pruebas de su extensión? ¿Ignoráis acaso que soy yo solo quien deja correr los ríos y riachuelos, y que permito a las montañas el no moverse de su sitio?.... Podría entreteneros durante seis meses con todos los talentos que he recibido de la naturaleza y del estudio de las ciencias trascendentales, pero mi modestia me ordena no pasar mas adelante. Solo me resta probaros que me habéis juzgado muy mal haciéndoos conocer vuestro error."

"Señores; hagan Vds. el favor, de tomar esta baraja, examinarla y mezclar bien sus cartas. Ahora voy a subir sobre esta silla en medio de la sala y háganme Vds. el obsequio de no hacer ningún ruido que puedan suponer que sea un aviso."

Entonces se hace el juego con gran admiración de los concurrentes y sobre todo del compadre, que no puede comprender cómo os lo habéis arreglado para pasaros sin él. He aquí el medio.

Se toman todas las figuras de la baraja y sobre cada una de ellas se pasa por los cantos, el lado cortante de un cuchillo. De aquí resulta una ligera rebaba que siente muy bien con la yema de los dedos. Al tomar las cartas se fingen tocarlas por el centro; pero al mismo tiempo que se tocan se siente perfectamente la rebaba. Aun con el mas escrupuloso examen no se podrá apercibir esta ligera preparación, a menos que no se haga con una baraja usada, porque entonces las cartas frotadas aparecerían más blancas que las otras, si se mirasen por el canto. Mientras que se le hace juego se interrumpe muchas veces para hacer mezclar la baraja.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VIII

Habiendo mezclado la baraja adivinar al tacto las cartas.

Este juego es de la especie del anterior y hago mención de él porque tengo también que explicar un medio más sutil que el de que se sirve ordinariamente para ejecutarlo.

Cuando queráis hacerlo, servios desde luego del procedimiento ordinario y que todo el mundo conoce: sin embargo voy a citarlo para las personas aquellas que por casualidad lo ignorasen.

Dase la baraja a mezclar y al volverla a tomar se mire la carta de debajo por medio del principio de mirar la carta. Entonces colocando las manos detrás de uno mismo se vuelve la carta de arriba que se aplica sobre el juego. Nómbrase al mismo tiempo la que está debajo, que se conoce y en la cual los espectadores no han fijado la atención.

Supongamos que esta carta sea el as de oros Se dice mientras que se tiene el juego detrás. "Voy a enseñarles el as de oros." Y volviendo las manos delante; se enseña esta carta, teniendo toda la baraja cogida por los dos extremos; y mientras se enseña esta carta, se mire la que se ha vuelto y que está a vuestra vista. Después colocando las manos detrás se coloca debajo de la baraja la carta que se acaba de ver volviendo siempre la de arriba. Lo mismo que se ha hecho para el as de oros, se nombra la carta que se acaba de colocar debajo de la baraja, y se enseña viendo la que está detrás vuelta. Si se quiere llegar hasta el fin siempre es la misma maniobra.

Pero no os dejarán ir muy lejos y bien pronto oiréis que algunos iniciados en el misterio os interrumpen.

Si os interrumpen en el momento que la carta esta vuelta sobre la baraja, haced como que no habéis comprendido lo que decían. Colóquense las manos detrás como para continuar y colocad rápidamente la carta vuelta debajo de la baraja sin desarreglar esta vez la de arriba. Se nombra y se enseña. Al momento que

enseñáis esta carta no dejará de haber alguno de los interruptores que os haga volver la baraja a fin de ver la carta de arriba esperando tener el placer de descubriros vuestra trampa. Hacéis lo que piden colocando el dorso de las cartas ante su vista; pero no viendo ninguna carta vuelta los promovedores se encuentran ofuscados. Pídeseles entonces la explicación de las contrariedades que os hacen experimentar, tomando ese aire ingenuo de una coqueta que jura a su marido serle fiel basta la muerte.

Sin duda alguna contestaran que no podéis ejecutar este juego sino volviendo cada vez la carta que está sobre la baraja a fin de verla en el momento que se enseña la anterior y que si entonces no estaba vuelta era porque habíais previsto lo que os iba a suceder. Entonces, como Hipólito, no contestáis a esta acusación mas que con una expresión de candor indignado y el silencio de una conciencia pura que desdeña el justificarse. Pero bien pronto saliendo de vuestro estupor decís con el tono de una dignidad herida: "Señores, yo no contestaré a esta injusta imputación más que probandoos su falsedad."

"Pretendéis que tengo necesidad de ver las cartas antes de nombrarlas y enseñarlas: voy a desengañaros. Vais a mezclar la baraja la cual tendré yo constantemente detrás de mi y no enseñaré mas que una carta a la vez después de haberla nombrado de antemano."

Esta proposición atrevida, inesperada, hace en seguida volver humildes a los censuradores.

He aquí el medio que es necesario emplear:

Es preciso como en el primer procedimiento conocer la carta que está debajo de la baraja Si se supone que ha podido ser vista por los espectadores, vuélvase a mezclar la baraja y al colocarla detrás hágase de modo que pueda verse la carta de una rápida ojeada

Teniendo las cartas detrás colóquese la de arriba en la mano teniéndola como cuando se escamotea la carta. Tómese con la misma mano y por uno de los cantos la carta de debajo que ya se conoce. Se nombra y se enseña teniendo siempre la baraja detrás.

Pero enseñando esta carta se ve la que está en la mano. Déjase sobre la mesa la que se acaba de nombrar. Vuélvase a colocar detrás la mano que tiene la carta que conocéis entonces y para desembarazaros de ella la colocáis por un momento entre los dedos de la mano que tiene la baraja. Colóquese de nuevo la carta de arriba en la mano como anteriormente y vuélvase a tomar la carta que

se acaba de dejar, en la otra mano. Después de haberla nombrado, se enseña y se deja sobre la mesa. Continúese siempre lo mismo. Pero cuando se hayan enseñado cuatro o cinco cartas no se tomará ninguna en la mano para volver a hacer mezclar la baraja. Interrumpiéndose así se da mucho mas realce al juego y se evitan todas las sospechas que los espectadores puedan concebir sobre la carta que quitáis y ocultáis cada vez en la mano; sospecha que, con todo eso, no es probable, porque cuando se enseña la carta después de nombrarla, la posición de la mano no tiene nada de violento, el dorso está vuelto hacia los espectadores y el interior donde se halla oculta la carta se encuentra naturalmente a vuestro lado.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN IX

Después de hacer tomar una carta y mezclarla en la baraja; colocar doce sobre la mesa y luego de haber hecho designar estas cartas separadamente retirar once y hacer que la duodécima que queda, sea precisamente la que tomaron.

Es necesario haber visto ejecutar este juego para formarse una idea del efecto que produce; sin embargo todo está basado en un equivoco.

Habiendo hecho tomar una carta, y mezclada en la baraja aparentemente, porque se sirve de una mezcla falsa por medio de la cual se coloca la carta sacada la segunda o tercera sobre la baraja, se colocan doce cartas sobre la mesa que se ponen en hileras de cuatro, las unas sobre las otras con la precaución de poner en la primera hilera la que tomaron y que no debe perderse de vista. Es necesario obrar con mucha vivacidad en la ejecución de este juego.

Ruéguese a una persona que toque cuatro cartas a su voluntad en estas doce; si por casualidad la que tomaron se hallare entre estas cuatro primeras que se tocaron se dice retirando las otras ocho: "Ya que usted no quiere estas las quito." Cuando no quedan mas que cuatro cartas no se hacen tocar mas que dos, diciendo: "Toque Vd. dos cartas de estas cuatro que quedan." Si la carta en cuestión se encuentra en las dos que tocaron retírense las otras dos diciendo: "Entonces quito estas."

Ya no quedan mas que dos cartas; hágase tocar una. Si se ha escogido la carta sacada, quítese la otra diciendo: "La última carta que queda debe ser la que el caballero tomó." Se la descubre.

Si se toca la otra carta dígase lo mismo retirando la que han tocado: "La última carta que queda es la del caballero."

En todos los casos es lo mismo. Por ejemplo, si en primer lugar, se tocan cuatro cartas entre las cuales no está la que han tomado se dice cogiendo las cartas elegidas "Retiro estas puesto que Vd. no las quiere." Si la segunda vez que se

hacen tocar cuatro cartas se encuentra entre ellas la que han tomado se dice lo mismo retirando las otras. "Entonces retiro estas." Y se sigue lo mismo para las cuatro últimas como acaba de decirse.

Cuando las circunstancias os fuercen a variar la retirada de las cartas se procure que los espectadores no lo noten; pero cuando se reflexiona que este juego se hace rápidamente y que tan pronto se hacen tocar cuatro como dos, como una, no es admirable el que la atención de los concurrentes esté distraída.

SECCIÓN X

Hacer cambiar de sitio una carta.

He aquí todavía un juego que se puede hacer entre amigos. Todo el misterio consiste en la manera de tener la carta.

Se coloca debajo de la baraja un siete y un ocho del mismo palo. Se enseña el ocho que está el primero debajo cogiendo la baraja como es preciso tenerla para colocar la carta. (Véanse los principios.) Bájese la mano para tomar este ocho y dejarlo sobre la mesa.

Pero en lugar del ocho tómese el siete que está detrás haciendo correr la de delante.

Para probar que es el ocho el que acabáis de colocar cójase el siete colocando el dedo pequeño en el punto donde debía estar el octavo punto; y lo enseñáis, diciendo: "Ya ven Vds. que no he escamoteado la carta." Vuélvese a dejar. Colóquense todavía otras dos cartas que se toman de la baraja y entre las cuales debe hallarse el ocho. Cámbiense de sitio estas tres cartas; diciendo: "No perder de vista el ocho de....." Entonces se pregunta dónde esta. Todos los concurrentes habiendo tomado el siete por el ocho, han seguido con la vista esta primera carta y la indican como si fuera el ocho. Quítese al momento esta carta y métase en la baraja sin enseñarla, diciendo: "Vds. se engañan, porque mírenlo aquí." y se descubre. En seguida entréguese la baraja para que puedan cerciorarse de que no hay dos ochos de..... No se enseña el siete para no hacer suponer que se han podido engañar por la poca diferencia que hay entre estas dos cartas. Entonces se quedan admirados de ver la carta al lado donde no se creía. Se está tanto mas persuadido del cambio, cuanto que se ha enseñado dos veces la carta al colocarla, y que desde entonces no se duda casi nada del medio que empleáis de cambiar una carta por otra.

SECCIÓN XI

Hacer tomar una carta, mezclarla en la baraja y entregarla al número que se pida.

Este juego es muy sencillo. Al colocar la carta que han tomado en la baraja, se coloca el dedo pequeño no precisamente sobre la carta sino debajo de la que le sigue de modo que habiendo hecho el salto de baraja se encuentre la segunda por debajo.

Mézclense realmente todas la cartas de arriba pero con la precaución de no desarreglar las dos últimas cartas que están debajo de la baraja.

Pregúntese entonces a qué número quieren que se encuentre la carta que se acaba de mezclar. Una vez designado sáquese desde luego la carta primera que esta debajo contando una. En el momento hágase correr la carta siguiente que es la que han tomado y se continúa contando sacando las cartas que le siguen, reservando esta última para darla cuando se llega el número pedido.

SECCIÓN XII

Habiendo hecho tomar una carta, después de mezclada en la baraja, arrojar ésta sobre un punto indicado a voluntad, y hacer que la carta se halle clavada sobre este punto y esto sin preparación alguna.

Se hace escoger una carta a voluntad; pero al colocarla en la baraja se le pone el dedo pequeño encima a fin de que al hacer el salto de baraja se halle la primera.

Por medio de una mezcla falsa se hace creer que se mezclan todas las cartas teniendo cuidado de conservar siempre sobre la baraja la que tomaron.

Ruéguese a una persona que hace un círculo con lápiz en el sitio que quiera de la habitación. Mientras que se hace el círculo hay tiempo suficiente para tomar un clavo que se tendrá preparado con este objeto, y pasarlo a través de la carta. Téngase la baraja de modo que no se pueda apercibir el clavo.

Este clavo debe tener unos dos centímetros de largo y estar colocado de modo, bien entendido, que la punta esté fuera del lado del dorso de la carta.

Cuando se baya trazado el círculo, tómese la baraja con el pulgar sobre el dorso, del lado de la punta del clavo y los otros dedos debajo. Lanzadla bien de lleno sobre el círculo. Todas las cartas caen, excepto la de arriba que se encuentra clavada con el clavo que la atraviesa. Sucede a veces que los espectadores piensan desde luego que la carta no está adherida sino con una materia glutinosa, pero es grande su admiración cuando aperciben que la carta está clavada y a veces tan fuerte que es necesario tenazas para desclavarla: no se fija la atención en que la presión de la baraja sobre el clavo es bastante poderosa para hundirlo hasta este extremo.

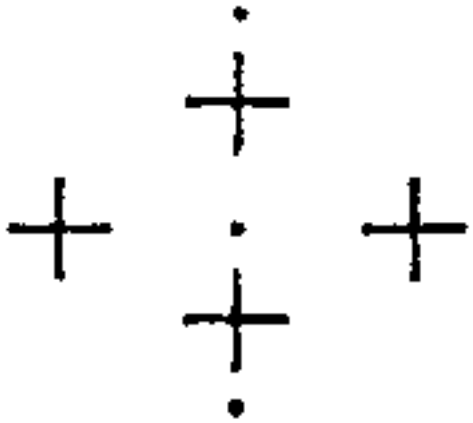
La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XIII

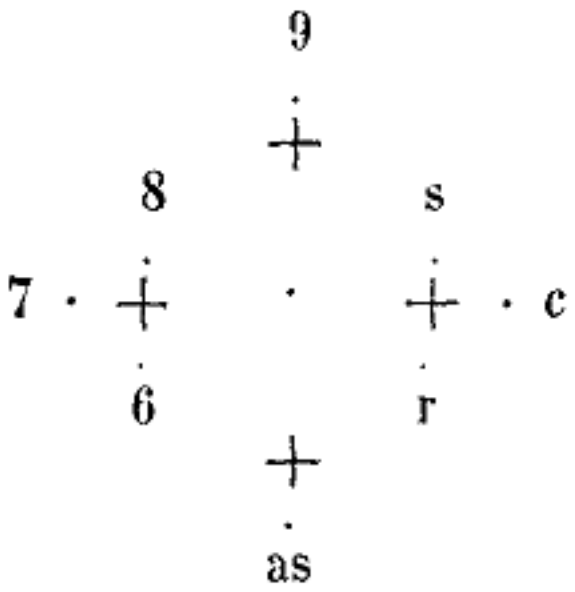
Adivinar todas las cartas de una baraja nueva, después de haberla dado a los espectadores para que le quiten la cubierta de papel y la mezclen.

He aquí el juego de que se trata. Se sabe que todas las cartas están por el dorso muy variadas de colores y dibujos. Para nuestro juego, es necesario escoger barajas cuyas cartas sean de dorso taladrado, como creo que llaman los mercaderes. Las pequeñas marcas que constituyen este dorso están colocadas de esta manera:



con pequeños puntos abajo, arriba y en el centro. Como se ve esta disposición forma por todas partes losanges.

Márquense los cuatro primeros losanges que están a la parte de arriba de la carta tomándolo por el primero de los cuatro que están a la izquierda. Adóptese un orden de puntos que sea invariable en la memoria como oros, copas, espadas y bastos. Los oros pertenecerán al primer losange, las copas al segundo yendo hacia la derecha y así sucesivamente: Voy a tratar de aclarar esto por la figura siguiente:



Como se ve es necesario indicar todas las cartas. Un pequeño punto colocado donde está la palabra a, denota el as. Si el punto está colocado donde se halla la letra r, indica el rey. El punto donde esta la c, anuncia el caballo. En la s, la sota, y los números designan las cartas que tienen el mismo valor. Así los oros se indicarán cada uno por un punto que se colocará sobre el primer losange en el sitio necesario para conocer la carta. Si el punto está en el segundo losange, se sabrá que la carta es de copas. Si al tercero, serán espadas, etc., y como acaba de verse el lugar del punto sobre el losange indica el nombre de la carta. No es necesario pues más que un pequeño punto sobre cada carta para conocerlas todas.

En cuanto a los pequeños puntos que acompañan los losanges sobre estas barajas que he citado, como están colocados con regularidad sirven para conocer mejor los puntos que ha marcado uno mismo, porque estos se encuentran fuera de línea con los que le son propios a la carta. Y estos últimos puntos sirven todavía para hacer el punto indicador casi imposible de descubrir, aun con el mas escrupuloso examen, para aquellos que conocen el secreto, porque este punto se confunde con los que están diseminados por la carta

Se puede, con rigor, tomar otras cartas diferentes de las que he designado, con tal que las que se recojan en su lugar puedan representar losanges en la disposición de los dibujos que tengan al dorso.

Deben de marcarse las cartas por los dos extremos, a fin de no encontrarse turbados en el caso de que las cartas estuviesen vueltas.

Este juego es muy poco conocido, y lo que ayuda a hacerle incomprensible, es que se presenta la baraja con su cubierta, bien cerrada, porque se retira de

antemano con precaución, humedeciendo las partes engomadas de la cubierta en la cual se vuelve a colocar, engomar y restablecer en fin como estaba antes, lo que le da la apariencia de un baraja acabada de comprar.

El poco número de prestidigitadores que conocen este juego y del cual hacen mucho caso, se contentan con hacer mezclar la baraja y nombrar la carta que está encima. Este modo de obrar deja un vacío y no tiene nada de sobresaliente. Se puede sacar de este juego mucho mas partido: por ejemplo; fingiendo hacerlo por medio del cálculo. He aquí como yo lo entiendo: después de haber dado a mezclar la baraja, se hacen formar tres paquetes, y se pregunta sobre cuál desean que se nombre la carta. Habiendo ya designado el paquete, se quita una carta sobre cada uno de los otros dos, y mirando estas dos cartas y aparentando contar se dice con un tono de seguridad enseñando el paquete que se ha elegido: "Esta carta es tal." Y se vuelve para hacer ver que es la misma.

Se comprende cuanto se equivocarían los espectadores si quisieran darse cuenta de los medios que empleáis para llegar a conocer esta carta, y si buscan estos medios en el cálculo, al pensar que han mezclado las cartas se desorientan. Por lo restante, la inteligencia puede sugerir muchos medios ingeniosos de presentar este juego.

Se verá por la experiencia que es mucho más fácil de lo que pueda pensarse, el distinguir el punto que sirve para hacer conocer la carta.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XIV

Los cuatro sietes inseparables.

Antes de proponer el juego, dispóngase la baraja del modo siguiente: Tómense los cuatro sietes y colóquense encima. Distíngase el primero.

Si se ha visto que el primer siete es el de oros, colóquese el ocho de oros sobre los otros. Estos cuatro sietes estando colocados sobre la baraja el ocho de oros se hallará el cuarto por debajo.

Recomiendo este arreglo para evitar que al hacer el juego no se encuentren un siete y un ocho de la misma serie.

Tómense los cuatro sietes sobre la baraja y enséñense esparciéndolos sobre la mesa bajo pretexto de que los examinen mejor, pero en el hecho, para tener ocasión de colocar el dedo pequeño sobre tres de los ochos que están debajo, para estar a punto de hacer el salto.

Cójense los sietes y se colocan sobre la baraja, diciendo a los espectadores: "Señores, muchas personas, queriendo imitar este juego, hacen saltar la baraja para colocar cinco o seis cartas sobre los cuatro sietes; entonces mezclan estas falsas cartas haciendo creer que son los sietes los que dispersan así." Diciendo estas palabras, hágase el salto, como si se quisiera añadir la acción a la palabra para hacerla mas afirmativa. Pero al hacer el salto, es necesario hacer un grande movimiento de arriba abajo para que no se aperciban de que hacéis el salto realmente y continuáis diciendo: "Yo, señores, no les engaño, y para probarlo tomo estos cuatro sietes de la baraja y los enseño para que no supongan que los escamoteo. Los pongo sobre la mesa para distribuirlos en la baraja uno después de otro."

Como al hacer el salto de baraja se han colocado tres ochos sobre los sietes, no hay efectivamente mas que un siete en las cuatro cartas que se enseñan, y este siete se encuentra el primero al enseñarlas; como de las cuatro cartas es solo esta la que se ve enteramente, y las demás se tienen en forma de abanico,

muchos puntos de los ochos están cubiertos por las puntas de las otras cartas, de modo que son muy bien en la apariencia cuatro sietes, tanto mas cuanto que se ve uno en su totalidad. Desde entonces los espectadores están ya suficientemente persuadidos, porque os han visto colocar estos sietes sobre la baraja cuando los habéis enseñado ostensiblemente la primera vez y deben dudar que habéis hecho realmente el salto de baraja a causa de las precauciones que habéis tomado para evitar toda sospecha.

En fin, para terminar el juego, ábrase la baraja que está sobre la mesa como si cortaseis; tómese una de las cuatro cartas que creen son los sietes, colóquese sobre lo que queda de la baraja en la mesa y déjense caer encima algunas cartas del paquete que tenéis encima de este sobre el que se acaba de colocarla carta. Tómese un segundo ocho que se coloca lo mismo que el primero y sobre el cual se dejan caer algunas cartas y así el tercero. Cuando se ha llegado a la cuarta carta que es el verdadero siete, es necesario hacer de modo para colocarlo entre los otros tres sietes que han quedado sobre la baraja y que tenéis en la mano como resto del paquete que se ha dejado caer en varias veces sobre los pretendidos sietes. Estando unido este siete a los otros tres que se dejan caer encima se hace cortar la baraja y se enseña que los cuatro sietes se han reunido en el centro de la misma.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XV

Después de haber colocado separadamente los cuatro ases sobre la mesa, y haberlos cubierto cada uno con otras tres cartas, dar a una persona tres de estos cuatro paquetes a su elección y hacer que los tres ases que ella tiene en su poder aparezcan en el paquete que queda en lugar de las cartas que se habían colocado sobre el as.

Habiendo retirado los ases, sepárese la baraja en dos partes con el dedo pequeño como para hacer el salto y háganse volver estas dos partes (véase la sección XVI del capítulo 1º). Colóquense los ases sobre uno de los dorsos de la baraja. Tómese uno y colóquese sobre la mesa con la figura hacia abajo. Al colocarle vuélvase la baraja bajando un poco la mano sobre la mesa para que no se vea el movimiento. Tómense entonces tres cartas sobre la parte de la baraja donde no hay ases y colóquense el uno después del otro, disponiéndolos de modo que se forme un cuadrado con el as. El espectador debe creer que son los cuatro ases los que se acaban de dejar sobre la mesa.

Colóquense sobre cada una de estas cartas otras tres cartas tomadas de la misma parte de la cual acabáis de dejar las otras. Cuando se haya llegado a la última que es el as vuélvase la baraja como se ha hecho la primera vez, explicando cualquier cosa a los concurrentes, diciéndoles por ejemplo: "Noten ustedes que las cartas que coloco sobre estos ases son cartas falsas; quiero decir que están tomadas indiferentemente de la baraja." En los movimientos que se hacen al tiempo de hablar se encuentra fácilmente el momento de volver las cartas sin ser visto. Cuando están vueltas colóquense los tres ases que están encima sobre el que está en la mesa. En este estado de cosas se cree naturalmente que hay un as sobre cada paquete.

Ruéguese a una persona que indique dos paquetes. Si el paquete donde se hallan los ases no hubiese sido indicado retírense los otros diciendo: "Ya que Vd. desea estos paquetes, caballero, los separo." Colóquense estos dos paquetes juntos. Continúese diciendo: "Caballero toque Vd. un paquete." Si no se toca el de los ases, se dice colocando el paquete tocado con los otros: "Puesto que Vd. lo desea así, lo coloco con estos dos primeros."

Si las indicaciones fuesen diferentes sería lo mismo: porque si en los dos paquetes primeros que se indicaron se encuentra el de los ases, decís tomando los otros dos: "Retiro pues estos." Y en los dos paquetes restantes, si designan los ases, se retira igualmente el otro montón. Pero en esta última circunstancia si no cogieran los ases sería mas favorable al caso. Cuando se ve que la persona avanza la mano para indicar el paquete, aprovechad este momento para decir: "Caballero, es para rogaros que lo toméis y unáis a los otros, porque yo no debo disponer sino del que usted no quiera." Se salva este juego por medio de un equívoco parecido al que se emplea en el juego de las doce cartas y que pasa desapercibido para los espectadores.

La persona que os ayuda a hacer el juego, teniendo los paquetes en las manos cree, como todos los espectadores, que tiene tres ases en su poder. Aproximad hacia el suyo el que vos tenéis; y le hacéis tocar, diciendo que este contacto es suficiente para hacer salir los ases que tiene en su mano y hacerlos pasar a la vuestra. Enséñanse entonces los cuatro ases rogando el que se asegure de que no los tiene.

ARTICULO II
Juegos de cartas que se pueden ejecutar en el salón o en el teatro y que pertenecen a la prestidigitación.

SECCIÓN I
Tomar una carta, mezclarla en la baraja y echarla al aire cogiendo la carta que han tomado entre todas las que caen.

Hágase tomar una carta la cual se volverá a colocar en la baraja tan luego como la persona que la tome la haya visto, Hágase una mezcla falsa conservando siempre la carta arriba. Escamotéese, al dar a mezclar la baraja a uno de los espectadores, al cual se le encarga echarla al aire y cuando caen las cartas, se da una palmada a través de esta lluvia, como si se quisiera coger una. Enséñese la que se ha escamoteado, la cual se tendrá cuidado de correrla hacia las puntas de los dedos en el movimiento que se hace al fingir cogerla.

He aquí un juego muy pequeño y sin embargo es necesario emplear muchos principios. Es preciso hacer el salto de baraja, escamotear la carta y hacer una mezcla falsa.

SECCIÓN II

Hacer pasar dentro de un sombrero una carta que se ha hecho tomar y mezclar en la baraja.

Este juego es muy parecido al anterior. Opérese lo mismo hasta el escamoteo de la carta inclusivamente. Pero en lugar de hacer echar la baraja en el aire para coger la carta, se pide un sombrero. Para no aparecer torpe tómese el sombrero con la mano que queda libre y tómese en seguida con la otra mano introduciendo la carta que se tiene escamoteada. Cámbiese todavía de mano invitando a La persona que tiene la baraja a que la coloque debajo del sombrero. Dese un capirotazo sobre la baraja diciendo que este capirotazo tiene la virtud de hacer salir la carta de la baraja y hacerla entrar en el sombrero; enseñando que así ha sucedido.

NOTA. No se crea que los diferentes cambios de mano que he recomendado para tomar el sombrero sean inútiles; al ejecutarlo se verá al contrario que son indispensables para no aparecer torpe en los movimientos. Se verá por la práctica que los movimientos falsos se emplean mucho en el arte de hacer los juegos

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN III

Hacer tomar muchas cartas a diferentes personas y luego de haberlas colocado en la baraja hallarlas al número que deseen una después de otra.

Hágase tomar una carta a tantas personas como se quiera. Después de tomada la última háganse volver las cartas pero de modo que una de las partes de la baraja tenga mas cartas que la otra; es decir que haya mas cartas vueltas de un lado que de otro Háganse colocar todas las cartas tomadas en la parte que haya menos cartas. A cada carta que se coloque se hará crujir la baraja teniéndola por los dos extremos con el pulgar por debajo y los dos dedos del medio por arriba y apretando un poco fuerte se levanta vivamente la mano. Las cartas se escapan con fuerza y estando sostenidas en el centro por el pulgar de la mano que tiene la baraja sobre el cual se apoya, estas cartas forman una especie de recorte y causan un ruido bastante perceptible al oído.

A cada estallido se le dice a la persona que acaba de colocar su carta: "Caballero, ya no está encima voy a probároslo al momento."

Cuando están colocadas todas las cartas las unas sobre las otras, se vuelve la baraja, teniendo encima el lado que contiene más cartas. Pregúntese a la última persona que le ha colocado a qué número quiere que se encuentre. Cuéntese tomando las cartas que se echan en la mesa. Cuando se ha llegado al número pedido se hace nombrar y se entrega una carta tomada del mismo lado que las anteriores. Pero la persona os dice que esta no es su carta. Entonces se le dice: "Perdone Vd. caballero; me había olvidado de suplicarle que diese Vd. un soplo sobre la baraja: sin esto la carta no saldrá." Extiéndase bruscamente el brazo volviendo la baraja; se hace soplar y se entrega la carta.

Este movimiento de brazo debe de hacerse cada vez que esté uno obligado a volver la baraja, porque impide ver el de la mano. Por lo restante es motivado por la pregunta que se dirige a las personas, o sea diciendo: "¿A qué número quiere Vd. su carta?" o "Nombre Vd. su carta; sople Vd. caballero, etc." Haciendo lo mismo hasta la última.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN IV

Los cuatro ases inseparables.

Colóquense los cuatro ases sobre la mesa rogando a una persona que los tome. Al tiempo que los tome se quitan secretamente tres cartas de la baraja y se deposita esta sobre la mesa. Háganse colocar los ases sobre la baraja la cual se recoge en seguida añadiendo las tres cartas que se tienen en la mano. Pero en el momento y como reflexionando, se toman cuatro cartas sobre la baraja y déjese ver sin afectación la de debajo que es el solo as que hay entre las cuatro. Entonces se dice: "Como yo es necesario que mezcle estos cuatro ases en la baraja y se podría creer que no lo verifico con conciencia, he aquí como voy a dispersarlos." Colócanse las cuatro cartas sobre la mesa, así como la baraja que se corta quitando la mayor parte de las cartas. Tómese una de las cuatro cartas que siempre se cree ser los ases. Colóquese esta carta sobre el montón que ha quedado en la mesa y se dejan caer encima algunas cartas de las que se tienen en la mano. Colóquese una segunda, sobre la cual se dejan caer todavía algunas cartas, y lo mismo para las otras dos, teniendo cuidado de colocar la cuarta, que es el as, entre los otros tres ases que están sobre la baraja y que se tienen en la mano.

De este modo, nadie duda de la separación de estos ases.

Hágase cortar, y después de haber colocado los dos paquetes el uno sobre el otro, practíquese el salto para que los ases se hallen arriba. Al colocar la baraja sobre la mesa decís que podéis reunir estos cuatro ases a vuestra voluntad en el sitio de la baraja que designen a saber: en el centro, arriba o abajo, según deseen.

Si dicen arriba como sucede a menudo, como están en aquel sitio se entregan. Si dicen abajo he aquí como es necesario proceder: Para colocar estos ases debajo, es necesario hacer el salto de baraja y para colocar el dedo pequeño en su sitio es preciso buscar un motivo plausible. Entonces tómese la baraja y fingiendo haber entendido arriba, se dice: "Ya que Vd. los desea arriba, señorita, voy a entregárselos." Diciendo estas palabras sepáranse los ases como si se quisieran tomar y se coloca el dedo pequeño debajo. Al punto se oye que

reclaman y dicen que es debajo donde se quieren. Pero como se ha hecho ya el salto de baraja se dice: "Debajo? me es igual." Enséñanse sacando uno después de otro. Si se piden en el centro, se toma la baraja y se abre un poco diciendo: "Yo no digo que se encuentren precisamente en el centro." Este movimiento que parece no ser mas que indicativo, os ha servido para colocar el dedo pequeño en este sitio, hacer el salto de baraja y enseñar los ases donde se han pedido.

Cuando se esté ya familiarizado con todos los principios aplicables a las cartas, se puede hacer este juego mucho mas maravilloso por la variedad que puede darse a la colocación de los ases que se propone hacer encontrar en el lugar del juego que se desee.

Me ha sucedido que me han pedido, uno, la tercera carta por debajo; otro, la quinta por arriba; un tercero, en el centro, y el último la primera carta sobre la baraja.

En semejante caso, es necesario fingir no haber entendido bien y en el tiempo en que repiten la misma demanda, se hacen trabajar los dedos por consecuencia, haciendo como que juega uno con la baraja sin fijar la atención en ello.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN V

La multiplicación de cartas en la manos de una persona.

Efecto del juego: Se invita a una persona a tomar de la baraja un paquete de cartas al azar y por la apreciación del peso de las cartas que quedan en la mano, se adivina cuantas se han tomado. Se hacen contar las cartas tomadas para verificar la exactitud de la cantidad. En seguida se hacen recoger estas cartas; las cuales se hacen tener entre las dos manos y se le hace aumentar el número de cartas según el deseo de la persona que las tiene en su poder.

Explicación: Cuéntanse secretamente sobre la baraja un cierto número de cartas, supongamos once. Colóquese el dedo pequeño debajo. Presentando la baraja a una persona se la ruega que tome tantas cartas como quiera. Cójense un poco con el pulgar las once cartas que están encima lo que las coloca en posición de que las tomen naturalmente. Fínjase pesar el resto de las cartas que se tienen en la mano y anúnciase que se han tomado once. Mientras que las cuentan se ocultan en la mano cuatro cartas, las cuales se toman del paquete que se tiene en la mano. Cuando se haya acabado de contar, se dice, colocando las cuatro cartas que se tienen ocultas sobre las once que están esparcidas sobre la mesa y como para recogerlas. "Señora, recoja Vd. todas estas cartas y enciérrelas Vd. en sus manos. Pregúntesele cuantas cartas quiere que se le aumenten, pero advirtiéndole que es preciso pedir una corta cantidad. como tres, cuatro, por ejemplo. La persona a la cual se dirige esta pregunta, oyendo pronunciar estos dos números, escoge ordinariamente el mayor, que es cuatro. Entonces haciendo crujir la baraja apoyando sobre uno de los cantos el dedo pulgar; se dice: "Señora, ya las he mandado; cuente Vd. y hallará quince,"

Supongamos, que no hubiese pedido mas que tres cartas, entonces se dice: "Señora haga Vd. el obsequio de darme una carta a fin de que enseñe el camino a las otras tres con las cuales voy a mandarla."

Cuando se ha contado y hallado las quince cartas cójanse todavía otras cuatro del mismo modo diciendo: "Señora, cójalas Vd. otra vez; he aquí todavía cuatro cartas (tómense de la baraja) mas que voy a enviaros por la misma vía." Vuélvense a colocar estas cuatro cartas en la baraja, que se hace crujir como la

primera vez diciendo: "Cuente Vd. señora y hallará diez y nueve."

Este juego bien ejecutado produce mucho efecto. Si sucede lo que es muy raro que se pidan solo dos cartas se dice: "¿Dos cartas? es muy poco." Y dirigiéndoos a una segunda persona añadís: "Caballero, quiere Vd. dos también? Esto no cuesta nada," Contéstase naturalmente: "Sí." Lo cual completa las cuatro cartas que se encuentran de más.

Para todos los juegos es necesario buscar los medios de prevenir todas las circunstancias contrarias; se hallan con un poco de imaginación; pero cuando se presentan fortuitamente, es necesario mucha presencia de animo.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VI

Juego de ases escamoteados sobre la mano de una persona seguido de la multiplicación.

Este juego de cartas es uno de los mas brillantes que se pueden ejecutar sea en el teatro o en reunión. Era el triunfo de Conus padre; el partido que sacaba de él era prodigioso. Voy a explicarlo a mi modo y puedo asegurar que no omitiré ninguna circunstancia.

Invítese a uno de los espectadores para que esté a vuestro lado en la mesa. Colóquese a la derecha o a la izquierda, esto depende de la mano en la cual os halléis mas diestro. Si os es mas cómodo tener la baraja en la mano derecha, suplicad a vuestro hombre se coloque a la izquierda. Si al contrario tenéis la baraja en la mano izquierda se colocará a vuestra derecha.

Tómense los cuatro ases y colóquense sobre la mesa enseñándoselos. Pero, hablando, vuélvanse a colocar estos ases sobre la baraja la cual hacéis jugar un poco con los dedos a fin de inspirar algunas sospechas a vuestro compañero.

Vuélvanse colocar los ases sobre la mesa, las figuras hacia abajo, invitando a vuestro compañero les ponga la mano encima. Dícesele: "Caballero, yo pretendo escamotear estos ases en vuestra mano; estáis bien seguro de tenerlos?" El hombre que desconfía por vuestra ligereza, y que no ha visto los ases cuando, al volverlos a tomar de la baraja los colocáis segunda vez sobre la mesa, responde que francamente no está seguro. Entonces le reprocháis la desconfianza que tiene en vos, asegurándole que sois incapaz de engañarle; y esparciendo los ases, añadís, enseñándolos: "Tomad, ya veis que los tenéis." Vuélvense a colocar todavía estos ases sobre la baraja hablando continuamente y diciendo por ejemplo: "No está bien caballero, que me supongáis de tan mala fe." Aquí se hace todavía un movimiento con las cartas, y colócanse nuevamente los ases sobre la mesa, invitándole de nuevo a poner la mano encima diciéndole: "Esta vez estaréis cierto que los ases están debajo de vuestra mano." Si no se atreviese a decir que dudaba y contestase que él así lo creía; le decís: "Gracias a Dios! sin embargo, estáis tan persuadido, que apostaríais que los teníais?" El hombre que teme no le propongáis una apuesta

se apresura a contestar que el no apostaría nada. Contéstasele: "Pero que, no estáis todavía persuadido? Qué es necesario hacer para convenceros?"

Hablando de esta manera, se coloca el dedo pequeño sobre la primera carta de la baraja. Vuélvense a tomar los ases y se le enseñan diciéndole: "Ya veis caballero que no os engaño."

Vuélvense a colocar los ases sobre la baraja pero esta vez al tomarlos, se toma también la carta debajo de la cual se ha puesto el dedo pequeño; y al mismo tiempo que se toman estas cinco cartas, se dice: "Ya veis bien, caballero, que tomo estos ases de la baraja y que no hago ningún movimiento que pueda haceros sospechar que los escamoteo." Hablando de este modo, se acciona bastante con el objeto de que vea la carta de debajo. Colóquense aun estas cartas sobre la baraja y al tomarla, sin parar nunca de hablar se dice: "Ya veis que coloco estos ases sobre la mesa uno después del otro, que yo no be podido cambiarlos y que están aquí." Como vuestro hombre acaba de apercibir por debajo una carta diferente, presume naturalmente que se han cambiado todos y que no hay ninguno sobre la mesa. Y cuando le preguntáis si esta vez está seguro de tenerlos, es muy cierto que contestará que al contrario duda mas que nunca. Muéstrense los ases y enséñensele quejándoos de su obstinación. Déjense sobre la mesa, siempre con las figuras hacia abajo, y mientras que le reprocháis su incredulidad tómanse diestramente cinco cartas de la baraja y se colocan en la mano.

Colóquese la baraja al lado de los ases y al recoger estos se colocan encima las cinco cartas que se tienen en la mano. Iguálense bien estas y colocándolas sobre la baraja preguntáis a vuestro hombre donde cree que están los ases. Esta vez contestará que están sobre la baraja porque vos no la habéis tocado; a mas, os los ha visto tornar y colocar simplemente sobre la misma, y creerá sinceramente que están allí. Entonces tómense cuatro cartas, que se colocan una después de otra sobre la mesa, y le hacéis colocar la mano encima. No olvidéis de enseñarle la quinta carta, para observarle que no hay más ases; y para convencerle mejor, tómese la baraja y enséñensele todas las cartas, pero con la precaución de no dejarle ver los ases que están encima. Para esto es suficiente tomar formando un paquete las seis o siete primeras cartas y de no separarlas al enseñar las otras.

Téngase presente, que como se habían colocado cinco cartas sobre los ases, debe quedar una sobre la baraja.

Tómese esta carta por un lado, con el índice y el pulgar y por medio de un movimiento calculado, la dejáis apercibir por los espectadores y la persona que

está a vuestro lado. Dirigiéndoos a esta persona y tocando su mano con la carta que tenéis, le decís: "Caballero, voy a escamotear los ases en vuestra mano y no tomándolos de la baraja." Pronunciando estas últimas palabras, colócase la carta sobre la baraja, como para afirmar mejor, y se hace correr la carta según el segundo método, volviendo la mano a su primitivo estado para continuar el juego. Tóquese y descúbranse los ases.

Aquí se hace una mezcla falsa para tener ocasión de pasar debajo la carta falsa que ha quedado encima. Digo carta falsa porque no es un as. Dense todavía dos ases que no se tienen mas que tomar simplemente de la baraja. Pero al cuarto colóquese una carta falsa encima. Tómese esta carta la cual se deja ver sin afectación, diciendo: "He aquí tres ases, nos falta todavía uno. Veamos el que falta." Diciendo estas cuatro últimas palabras, colocáis sobre la baraja la carta que se tiene en la mano, como para hallarse más libre de esparcir con la punta de los dedos los tres ases que están sobre la mesa a fin de conocer el que todavía falta. Al volver a tomar la carta, la corréis, es decir, que se tome la segunda en vez de la primera y se termina el juego.

Se sirve del fingimiento de la carta falsa en esta última operación para persuadir a los espectadores que todas las cartas que se han tomado no eran ases.

El modo de cambiar la carta, del cual se hace uso en este juego, es tan ligero que la persona que está a vuestro lado no puede apercibirse aunque tenga los ojos fijos en vuestras manos. Pero no es necesario usar de mucha precipitación: un movimiento lento, engaña mucho más que un movimiento brusco; no olvidéis esto.

Es necesario haber visto ejecutar este juego para formarse una idea de él. Por lo restante es lo mismo en todos. La descripción da el modo de ejecutarlos, pero no es posible nunca que pueda presentar el efecto que producen.

LA MULTIPLICACION DE LOS ASES

Continuación del juego anterior.

Este juego se añade siempre al que acabo de describir.

Una mesa de la cual voy a indicar la posición y de la que tendremos siempre necesidad de ella en la última parte, donde trato de los juegos diversos, nos es aquí muy necesaria.

Esta mesa, muy sencilla, debe tener de elevación hasta el estomago.

En lugar de cajón se coloca en toda su longitud, una tabla que entre a muesca, en sus extremos, por traviesas fijadas a ranura sobre la mesa. Colóquese encima una almohadilla en toda su extensión, para neutralizar el ruido que harían al caer los cuerpos pesados y sonoros.

Cuando se improvisa una reunión, se puede tomar la mesa que haya; se le quita el cajón, y con dos puntas se clava por los extremos una tabla delgada sobre las traviesas que lo sostienen. Se eleva la mesa metiendo sobre los cuatro pies, calas de un espesor conveniente.

Esta mesa, como se verá más adelante, ofrece inmensas ventajas. La mesa de la cual acabo de hablar sirve para colocar los objetos que se necesitan y que deban estar ocultos a la vista de los espectadores como ya lo he dicho. Los prestidigitadores le den el nombre de servante.

Veo aquí el momento de dar un consejo importante y aprovecho la oportunidad. Hay muchos juegos para los cuales se necesitan cartas preparadas de un modo particular y sobre las cuales se esta obligado de fijar varios puntos. Esto es sobre todo muy necesario para el juego del cual vamos a ocuparnos en este momento.

En este juego se necesitan una gran cantidad de ases y por dos razones debe de

hacérselos uno mismo. La primera porque seria difícil o costoso de procurarse una gran cantidad; la segunda porque las cartas ordinarias no serian tan cómodas a causa de su espesor, pues es necesario tener la mayor cantidad posible en la mano. He aquí lo que es necesario hacer.

Se hacen grabar, sobre una hoja de cobre muy delgada, los cuatro puntos de las cartas.

De una parte se deshace bermellón con agua engomada, que se extenderá sobre un pedazo de cristal o de loza, y se dejará secar.

De otro lado se hace lo mismo con humo de imprenta o negro de marfil bien molido con agua de goma, y se colocará también sobre un cristal o loza.

Para servirse de él se tomará un pincel gordo de cerda, que sea fuerte y llano. Fabrícanse de esta clase para viñetas, letras y cifras.

Después de haber humedecido ligeramente este pincel con agua, se frotará sobre el color y de allí sobre el patrón que se habrá aplicado sobre el papel o cartón

Si no se pueden adquirir grabados sobre cobre, se puede suplir calcando los puntos sobre papel barnizado, que se recorta muy bien.

Tómase una hoja de papel de dibujo que es más delgado que la carta, pero bastante espeso; trácese sobre él con un lápiz tantas dimensiones de cartas como se pueda, señalando con un punto el centro de cada una. Sobre una hoja de papel de dibujo he hecho yo más de cuarenta cartas. La hoja era de la forma llamada marca mayor. Cuando los puntos están bien secos se extiende la hoja sobre una mesa de mármol muy lisa. Pásese sobre esta hoja un pedazo de jabón blanco y se pule frotando fuertemente con una piedra de sílex que los carteros llaman pulidor. A falta de esto se puede servir de una botella o de algún otro cuerpo duro y pulido. En seguida se recortan.

Aquí se presenta un obstáculo: y es la dificultad de procurarse ases de bastos, los cuales no se pueden pasar (Compréndase que se trata de cartas francesas, cuyo dibujo es muy diferente a las españolas). Para obtener estos ases no hay otro medio que hacerlos grabar de relieve. ¿Porque cómo imitar de otro modo su corona? El grabado a hueco no podría representarlo sino imperfectamente y no pasaría por tal sino en raras circunstancias. Aliento a los celosos aficionados a hacerse grabar este as, que es indispensable en muchos juegos para los cuales se ha de preparar las cartas uno mismo.

En el juego que voy a describir no hay absoluta necesidad de este as, porque no se fija la atención de su ausencia en una tan gran cantidad como hay.

Paso a la descripción: Habiendo ya finalizado el juego anterior, se recogen los cuatro ases que quedan sobre la mesa, y se colocan sobre la baraja. Hácese una mezcla falsa y se dice a la persona que está a vuestro lado: "Caballero, ¿cuántos ases quiere Vd. que le dé?"

Haciéndole esta pregunta se deja caer naturalmente el brazo derecho (suponiendo que se tiene la baraja en la izquierda), y la mano se halla justamente sobre un paquete de ases que se había dispuesto sobre la mesa de la cual acabamos de hablar y que se ha colocado sobre uno de sus lados, apoyándolo contra un objeto cualquiera. Colocado de este modo el paquete puede tomarse mejor. Cuando la mano se ha apoderado de él júntasele a la baraja como si se quisieran igualar las cartas. Téngase cuidado de encerrar este montón con toda la mano a fin de que no se aperciban de su espesor.

El caballero a quien dirigís la pregunta os contestara, supongamos: "Quiero seis." Entonces se le dice: "Pero como Vd. sabe muy bien no hay mas que cuatro ases en la baraja." Si después de esta observación piden dos o tres, continuad diciéndole: "Pero no. Usted ha pedido seis y voy a dárselos. Yo puedo todavía daros más si queréis." Y tomando los ases de la baraja se van echando sobre la mesa uno después de otro y siempre diciendo: "Tomad, caballero, tomad ya que os gustan tanto los ases." Y se continúa de este modo hasta que se hayan sacado quince o veinte. Entonces por una destreza de manos colócase todo el resto del paquete de ases en la mano derecha arrojando el sobrante sobre la mesa. Métase ligeramente este paquete en el bolsillo de la persona, ayudándoos de la otra mano para abrir el bolsillo. El movimiento que se hace para colocar estas cartas debe ser parecido al que haríais para pellizcar la ropa.

Al mismo tiempo que se colocan los ases retirase una parte de ellos separándolos con los dedos y dejándolos caer. Métase la mano en el bolsillo y en diferentes veces para tomar una parle de los ases que habéis dejado, continuando esta maniobra hasta que se hayan sacado todos,

Durante esta operación se dice: "Ya veis, caballero, que cuando no tengo ases se donde he de hallarlos."

Esta escena es de un efecto muy agradable cuando está bien ejecutada.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VII

Colocar los cuatro ases debajo de un sombrero y los cuatro reyes sobre la baraja que se tiene en la mano, hacer venir los cuatro ases sobre la baraja en lugar de los reyes y hallar estos últimos debajo del sombrero donde estaban los ases: en seguida hacer aparecer los ases debajo del sombrero y los reyes sobre la baraja como estaban antes.

Este juego es tan fácil de hacer como bonito. Es necesario tener cuatro reyes detrás de los cuales se haya impreso un punto parecido al que lleva el rey de modo que estas cuatro cartas parezcan reyes de un lado y ases del otro.

He aquí el caso de servirse de los patrones de los cuales he hablado anteriormente.

Si no se tuviese timbre para el as de bastos he aquí como se podrá suplir.

Despéguese un rey y un as de este punto. Para salir bien en esta operación, es necesario primeramente humedecer un poco estas cartas colocándolas durante una hora en un sitio húmedo, sobre tierra. Cuando estén despegadas, se pegan por el dorso y se ponen en prensa.

Esto lo decimos de paso, y por una sola vez y cuando en las preparaciones de cartas se tenga necesidad de pegar alguna, la goma que mas conviene en estos casos debe estar compuesta de harina de trigo y almidón, por partes iguales.

Cuando deba de hacerse este juego he aquí como se ha de arreglar antes la baraja.

Colóquense encima los cuatro verdaderos ases y dispérsense por el interior las cartas preparadas de modo que el lado de los ases este a la vista. Abrase la baraja para buscar los ases falsos y al mismo tiempo los verdaderos reyes. Colóquense estas ocho cartas sobre la mesa.

Aprovéchese la ocasión para volver las cartas por la mitad. No olvidéis que

entonces los verdaderos ases que habéis colocado de antemano sobre la baraja están sobre la parte de debajo. Hecho esto, colóquense, en presencia de los espectadores, los cuatro reyes sobre la parte de arriba, y se coloca la baraja sobre la mesa.

Pídese un sombrero, y teniéndolo con una mano, tómense con la otra los cuatro ases falsos que están sobre la mesa. Cúbrense con el sombrero volviéndolos.

Entonces se dice: "Señores los ases que acabo de colocar debajo de este sombrero van a venir a la baraja donde ven que están los reyes (enseñándolos) y estos van a ocupar su sitio debajo del sombrero" Póngase la mano sobre la mesa, volviendo la baraja y con la otra mano se da un capirotazo sobre el sombrero como si esto fuera necesario para operar la inversión. Háganse ver los ases sobre la baraja y levantando el sombrero enséñense los reyes. Vuélvense a tomar diciendo: "Noten Vds. señores que vuelvo a colocar estos reyes debajo del sombrero (vuélvanse al cubrirlos.) Como mágico, mi poder es superior al de los reyes, y en virtud de este poder ordeno a estos que vuelvan a la baraja y a los ases debajo del sombrero.

Háganse los mismos movimientos que en el primer cambio para tener ocasión de volver la baraja en vuestra mano y dejarla sobre la mesa.

Habiendo acabado el juego, háganse saltar algunas cartas de arriba abajo, para tener un lado del juego que enseñe las figuras y recógense los ases los cuales se añaden a la baraja con las figuras hacia arriba. Si descuidaseis esta precaución se hallaría muy extraño veros colocar estos ases al revés sobre el dorso de la baraja. Seria una falta que podría inspirar sospechas.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VIII

Hacer pensar una carta y después de colocadas sobre la mesa tres cartas diferentes hacer que la que elijan de las tres se cambie en la carta pensada.

Este juego es uno de los más brillantes y admirables que se puede ejecutar con cartas. Yo he notado casi siempre que los juegos de cartas pensadas, que son del resorte de la prestidigitación, son los que mas llaman la atención. Pero esto depende también mucho del modo de hacerla pensar. El que da Decremps es realmente muy sencillo. Aconseja esparcir la baraja a la vista de una persona colocando en el centro y bien en evidencia una carta muy conocida como un rey o un as. Entonces es necesario dirigirse a personas muy sencillas para que no adivinen la intención del prestidigitador.

He aquí el método que yo empleo. Colócase debajo de la baraja la carta que se quiera hacer pensar, hácese el salto de baraja dejando el dedo pequeño sobre la carta que está en el centro. Si está la baraja en la mano izquierda colóquese el dedo del medio de la mano derecha entre las dos partes hacia arriba, y con el índice de la misma mano, se saca un poco el extremo superior de la baraja. Empezando por su parte exterior déjense escapar las cartas una después de otra, parando un poco a la carta que se quiere hacer pensar, que está siempre mantenida por el dedo del medio de la mano derecha; y este dedo acaba de dejar escapar las cartas de la parte superior.

De este modo, las cartas pasan vivamente a la vista de la persona, no pudiendo ser apercibidas mas que confusamente, excepto aquella sobre la cual os paráis un ligero instante y que es solo la que hiere su vista. En fin para resumir lo que acabo de explicar figuraos que se tiene la baraja como para hacer el salto y que teniendo la parte superior con el pulgar por el extremo de abajo y los otros dedos por los extremos de arriba; sacáis un poco hacia vos la parte superior que mantenéis con los dedos. Si presentáis así la baraja a una persona podrá muy bien ver la parte superior de la carta que esta debajo del paquete superior, porque la baraja está abierta por esta parte: toda la diferencia consiste, en que no habréis hecho correr las cartas, cosa indispensable para que no se piense que se tiene la intención de enseñar solo una carta lo que será de muy mal efecto. Ahora ocupémonos del juego.

Habiendo dispuesto una carta como acabo de decir, para hacerla pensar, os aproximáis a una persona, diciéndole: "Señorita, quiere Vd. hacer el favor si gusta, de tomar una carta o pensarla, es lo mismo." Diciendo esto, pásense las cartas ante su vista, y ha debido pensar la que le habéis dejado entrever.

Supongamos que sea la sota de oros. Al volver a la mesa, se hace el salto de baraja y sobre la carta pensada, que esta entonces debajo se colocan tres cartas indiferentes. La carta pensada entonces se encuentra pues la cuarta por debajo.

Enséñese la primera de estas cartas diciendo: "¿Esta no es la carta que Vd. ha pensado, señorita?" Contéstase que no y se coloca sobre la mesa. Enséñase la segunda y se coloca también sobre la mesa. Enséñase en fin la tercera, y la persona que ha pensado la carta dice siempre qué no es la suya. En este momento se hace correr un poco la carta para tomar la que le sigue que es la carta pensada. Colocase en medio de las otras dos, y dirigiéndoos a la misma persona le decís: "Señorita, la carta que Vd. había pensado no está entre estas tres que hay sobre la mesa? Habiendo contestado esta persona que no, lo preguntáis cual de las tres cartas quiere que se convierta en la suya; y como ordinariamente está algo lejos de la mesa, indica casi siempre la del centro porque es mas fácil de designar. En este caso como es la carta pensada la que ocupa este sitio, se dice: "¿Vd. no quiere que sea ni la de este lado, ni esta?" (vuélvense las cartas) "Haga usted el favor de nombrar su carta." y al decir: "La sota de oros." Se descubre y enseña.

Si por casualidad indicasen una carta de las esquinas se coloca encima de esta la carta del medio que fue la pensada y sobre esta la otra. Tómanse estas tres cartas juntas y se les da un pequeño capirotazo encima porque es necesario hacer algo. Colócanse otra vez las cartas sobre la mesa en el mismo orden que estaban al tiempo de tomarlas; pero haciendo correr la carta para colocar la que pensaron en el sitio designado y la cual pasa por ser la misma que había antes. En este caso se termina el juego como en el primer caso.

Es muy natural que el lector me haga aquí una objeción, y es; "¿Y si no hubiesen pensado la sota de oros?"

Acojo esta ocasión para dar una idea del modo de sacar partido dado caso de que se viese uno contrariado en la ejecución de algún juego. En el que acabo de describir puede muy bien ocurrir una circunstancia bastante embarazosa para aquellos que no sepan remediarla.

Supongamos que la persona a la que os habéis dirigido haya pensado otra carta

que no sea la sota de oros; aun más, que habiendo pensado esta carta, se le ocurra de pronto cambiar de idea, y que cuando le hacéis nombrar la carta que estáis plenamente convencido de que es la sota de oros, diga por ejemplo, el ocho de bastos. Es necesario no turbarse en este caso pues aun con esta conjetura se puede hacer el juego todavía mas admirable que en el primer caso.

Cuando la persona haya nombrado el ocho de bastos, después de haber indicado el lugar donde quiere se encuentre, y que como anteriormente, se hayan vuelto las otras dos cartas haciendo la misma pregunta: "¿Vd. no quiere que sea ni esta, ni esta?" dícese con el aplomo de aquel que esta seguro de lo que ha hecho: "Señorita, el ocho de bastos que Vd. ha pensado está aquí como lo deseáis. Ya ve Vd. que no esta en la baraja." Diciendo estas últimas palabras y al ir hacia la persona se hojean las cartas de la baraja como para hacerle ver que no está la carta pensada; pero con una rápida mirada es fácil ver la que se acaba de nombrar. Colócase sutilmente debajo lo cual hace que se encuentre encima al volver la baraja.

Esta operación debe hacerse en un momento y cuando se ha llegado a la persona que ha pensado la carta se continúa hojeando para que pase revista a todas las cartas con la sola precaución de no enseñarle la última que es el ocho de bastos No viendo la señora esta carta empieza a creer así como el resto de los espectadores que su carta está sobre la mesa. Tómese la carta que está sobre la mesa y enseñándola se dice: "Ya ve Vd. bien señora que es la carta que Vd. pensó; yo no me engaño nunca haciendo este juego." Hablando de este modo y al ir hacia la mesa se hace el cambio de carta por cuyo medio el ocho de bastos está sobre la mesa y la sola de oros sobre la baraja. Al momento oiréis que la persona os dice: "Pero, caballero; la carta que Vd. me ha enseñado no es la mía." A lo cual contestáis. "¡Cómo! ¿No es la carta de Vd. Señorita? ¿Cuál es pues la carta que Vd. ha visto?" A lo que contestará: "La sota de oros." Entonces se le dice. "Siento infinito señorita tener que decir a usted que está en un completo error. ¿Porque cómo es posible que haya Vd. podido ver la sota de oros, cuando este caballero la tiene en su bolsillo desde el principio de la reunión?"

Durante esta conversación se tiene el tiempo mas que suficiente para escamotear la sota de oros sacarla del bolsillo y enseñarla a los espectadores. Cójese el ocho de bastos el cual se enseña igualmente diciendo: "Ya ve Vd. caballero que la carta que la señorita ha pensado está en el sitio que deseaba."

Generalmente se cree que se ha hecho todo esto a propósito para hacer el juego más sorprendente y se termina así a satisfacción de los concurrentes.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN IX

Habiendo hecho pensar una carta, después de formar tres paquetes de la baraja hallar esta carta en el paquete que designen.

Ruéguese a una persona que piense una carta. Háganse tres paquetes de la baraja y déjense sobre la mesa. Pregúntese en cual de los tres paquetes desean que se encuentre la carta pensada. Una vez indicado ya el paquete se dice: "Caballero haga Vd. el favor de nombrar la carta, puesto que ya han designado el paquete en el cual desean que se encuentre." Habiendo ya designado la carta tómense los otros dos paquetes, reúnanse en uno solo y déjese el otro sobre la mesa diciendo: "Señores, voy a hacerles ver a ustedes que la carta pensada no está en ninguno de los dos paquetes que acabo de tomar. Al ir hacia la persona que ha pensado la carta se hojean las de los dos paquetes que se tiene en la mano.

Si al mirarlas todas (lo que es negocio de dos segundos) se ve que no está entre todas estas cartas la carta pensada, se le hace notar esta circunstancia a la persona que la ha pensado y entonces se tome el otro paquete dejando sobre la mesa el que se tiene en las manos y se hace ver que la carta pensada se encuentra en el paquete que deseaban.

En este primer caso se vuelve a empezar de nuevo el juego diciendo: "Señores, cualquiera de Vds. puede creer que todo esto ha sido una mera casualidad, y para probar a los que tal crean que están en un error, voy a hacer nuevamente el juego asegurándoles que el éxito será tan lisonjero como la vez anterior."- Señorita, piense Vd. una carta." Habiéndose dividido la baraja en tres paquetes invítese a que designen aquel en el cual quieren que se encuentre la carta pensada. Luego que se haya designado, hágase como la primera vez: tómense los dos paquetes no designados, hojéense para hacer ver que no está en ellos la carta; si esta vez se hallase la carta entre las que tenéis en la mano, colóquese diestramente sobre el dorso de la baraja y continúense enseñando todas las cartas a la persona que la pensó pero con la precaución de no dejarle ver la de debajo.

Al ir a buscar el paquete donde debe de estar la carta pensada, se escamotea

esta, que debe estar sobre el paquete que se tiene en la mano y el cual se deja sobre la mesa. Al tomar el otro paquete, colócase la carta que se ha escamoteado, diciendo: "Señores, no solamente se encuentra la carta en este paquete sino que se hallará en el sitio que Vds. deseen, a saber: en el centro, abajo o arriba, a elección de ustedes." Si piden abajo o en el centro no hay mas que hacer el salto de baraja. Si desean arriba no hay mas que entregarla.

Si esta segunda vez que se hace el juego se hallase también la carta pensada en el paquete designado, como la primera vez, se terminaría el juego lo mismo que el anterior y esta repetición tendría siempre la ventaja de poder probar a los espectadores que se estaba muy seguro de hacer lo que se anunciaba, porque repitiéndolo dos veces era bastante para convencerles de que se tenía el poder suficiente para hacer hallar siempre la carta pensada en el paquete que designasen.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN X

Colocar sobre la mesa y a la vista de los espectadores cuatro cartas diferentes y hacerlas cambiar todas en cartas del mismo punto que la que se tome al azar en otra baraja y esto sin tocar las cartas.

Este es uno de los juegos mas bonitos y menos conocidos. Antes de ejecutarlo, he aquí cómo es necesario preparar la baraja. Tómense, supongamos, los cuatro caballos; colóquese uno sobre la baraja, es decir por el lado de las figuras. Sobre este caballo, colóquese otra carta cualquiera. Sobre esta colóquese otro caballo, y sobre este, otra carta indiferente. Luego se coloca otro caballo el cual se cubre igualmente con otra carta. En fin, colócase el cuarto caballo, sobre el que se coloca también una carta cualquiera.

Estando así preparada la baraja tómese por los dos extremos y enseñando la primera carta que se encuentra por debajo se dice: "Voy a colocar sobre la mesa las cuatro primeras cartas que salgan. Tomo pues esta y la coloco sobre la mesa." Pero en lugar de tomar la que se enseña, se corre un poco esta carta, y se tome la que le sigue que es un caballo. Y como es necesario deshacerse de esta carta inútil y molesta que está debajo se dice ejecutando al mismo tiempo que se habla: "Tomo una carta de arriba, y la coloco en medio. Tomo también una carta de abajo y la coloco igualmente en el centro."

Hecho esto, enséñese la carta que está debajo y la cual cubre el caballo siguiente.

Hágase otra vez lo mismo con esta carta para tomar el caballo. Continúese colocando una carta de arriba y oirá de abajo en el centro. Operando siempre del mismo modo hasta que se hayan colocado los cuatro caballos sobre la mesa.

Los espectadores creen evidentemente, que las cuatro cartas que se le han enseñado están sobre la mesa. Tómese otra baraja y se hace sacar forzadamente un caballo diciendo: "Señores, se va a sacar una carta al azar, de esta baraja que está completa, y haré cambiar las cuatro cartas que acabo de colocar sobre la mesa en cartas del mismo género que la que se tome; la suerte es pues la que

decidirá la metamorfosis. Es decir que si se saca un as, todas estas cartas se cambiarán en ases, si es un rey, todas se trasformarán en reyes, etc. etc.

"¿Veamos, caballero la carta que Vd. ha tomado....? ¡Es un caballo!" Entonces se vuelven las cartas que están sobre la mesa y los espectadores ven cuatro caballos.

Para tener mas facilidad en hacer tomar la carta se pueden colocar los cuatro caballos juntos en la segunda baraja de la cual se hace sacar una carta. Se colocan en el centro por medio del salto de baraja, en el momento de dar a elegir una carta. Es mucho mas fácil hacer tomar una carta forzada entre cuatro semejantes, que no habiendo mas que una sola.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XI

Hacer que una carta sacada a la casualidad y mezclada, se encuentre en uno de los paquetes elegidos entre siete u ocho que se formarán de toda la baraja y hacer al propio tiempo que se encuentre en el sitio que se desee del paquete elegido.

Habiendo hecho tomar una carta y mezclada en apariencia, porque se hace uso de la mezcla falsa por medio de la cual se conserva siempre la carta tomada sobre la baraja, se hacen cinco, seis o mas paquetes si se quiere sobre la mesa, no perdiendo nunca de vista aquel sobre el cual se encuentra la carta.

Se ruega a una persona que indique en cuál de todos los paquetes desea que se encuentre la carta tomada. Una vez indicado se deja este sobre la mesa y recójense los restantes; pero colocando encima el paquete sobre el cual se encuentra la carta que forma el objeto del juego.

Consérvense todas estas cartas en la mano. Vuélvese al paquete que está en la mesa y se divide en dos. Pregúntase todavía en cual de estos dos paquetes quieren que se encuentre la carta. Tómase el que no han designado y colocase sobre las cartas que se tienen en la mano. Entonces se examine el pequeño montón que queda, para ver si se puede todavía dividirlo en dos partes; es necesario procurar evitar hacer montones de tres cartas, pero sí hacerlo de modo que el ultimo paquete que se quiera dividir sea número par, porque es preciso que el último paquete que se indica y queda en la mesa se componga solo de dos cartas.

Supongamos que hay seis cartas en el último paquete y que se quiere todavía dividir.

Tómense solamente dos cartas de arriba y se hace un montón. Si indican el que contiene cuatro cartas, se coloca el paquete de las dos cartas sobre las que se tienen en la mano y se hacen todavía dos paquetes del que queda sobre la mesa, cuyos paquetes se compondrán de dos cartas cada uno. Se hace designar uno y al mismo tiempo que se indica se escamotea la carta que está encima de las que se han guardado en la mano. Al recoger las dos cartas designadas se coloca la

que se ha escamoteado. Aquí se deshace uno del paquete que se ha tenido en la mano durante el juego, echándolo sobre la mesa. Colócase la carta añadida en el centro de las otras dos y se esparcen en la mano en forma de abanico, preguntando cuál de las tres cartas quieren que sea la carta que tomaron y se mezcló en la baraja. Si escogen la del centro, descúbrense las de las esquinas diciendo: "¿Vd. no quiere que sea esta? ¿ni esta?" Y se descubre la del centro la cual es reconocida por la persona que la ha sacado. Si eligiesen una de los extremos, se tome esta carta y se colocan encima las otras dos. La carta que tomaron debe de hallarse en el centro. Y dirigiéndose siempre a la misma persona, se le dice: "¿Sabe Vd. señorita que la carta que Vd. ha designado se halla debajo?" Haga Vd. el favor de soplar un poco estas cartas; cosa indispensable para que salga bien el juego. Y teniendo entonces cogidas estas tres cartas por los cantos, se hace correr la carta tomando con la otra mano la que le sigue, se la hace nombrar y se enseña.

NOTA. Los espectadores, que están casi siempre un poco alejados de la mesa, no pueden juzgar la cantidad de cartas que hay en el paquete, tanto más cuanto se tiene mucho cuidado en igualarlas; así es que cuando no hay mas que dos cartas en un paquete pueden muy bien creer que había tres o cuatro

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XII

Cuatro o cinco personas, toman cada una dos cartas, se mezclan todas en la baraja, y después se hacen salir por arriba y por debajo una después de otra.

Este juego es uno de los que producen mas efecto tanto en el teatro como en el salón, y es en el hecho uno de los más brillantes de la prestidigitación.

Háganse tomar a cuatro o cinco personas, dos cartas a cada una, rogándoles que se acuerden de las cartas que han tomado. En seguida, suplíqueseles, una después de otra que las coloquen en el centro de la baraja, fingiendo cortar la misma cada vez por diferentes puntos, pero en realidad haciendo colocar todas las cartas juntas una después de otra. De tiempo en tiempo, es necesario ejecutar una mezcla falsa, para hacer creer que se mezclan las cartas para perderlas absolutamente de vista; y como se hacen colocar todas juntas, deben hallarse al finalizar estas mezclas sobre la baraja.

Nótese bien en qué orden se colocan, pues las dos primeras que se deben hacer aparecer no pueden ser más que las de la última persona que las colocó, así como las dos últimas cartas deben ser las de la primera que empezó a colocarlas.

Continúese el juego diciendo: "Señores, todas estas cartas que se acaban de colocar en la baraja se hallan separadas las unas de las otras, sin embargo por el efecto de mi poder mágico, van todas a venir arriba y abajo de la baraja, una después de otra." Hablando de este modo, enséñase la baraja por la parte de las figuras, y nadie ve ninguna de las cartas que han tomado. Y nótese que como se acaba de decir que todas las cartas tomadas están dispersadas por la baraja, ninguno de los espectadores puede dudar, porque ha creído verlas mezclar después de haberlas hecho colocar en diferentes puntos de la baraja.

Hágase saltar una carta de arriba por debajo. Entonces se toma la baraja por un extremo y por los lados con dos o tres dedos y se le imprime una ligera sacudida, y habiendo hecho nombrar sus cartas a la última persona que las ha colocado, se le hacen ver, enseñándole desde luego la de abajo para no estar tan molesto, porque la mano se halla en una posición a propósito para enseñarle

enseguida esta carta. Al enseñarle después la de arriba se coge un poco con el pulgar la carta que le sigue, a fin de poder colocar debajo de esta carta. El dedo pequeño, con objeto de hacerla saltar con la primera que so acaba de enseñar. Por medio de esta operación la carta que está entonces arriba y la que está debajo pertenecen a la segunda persona a la cual tenéis que dar estas cartas. Continúese siempre del mismo modo, haciendo el salto de baraja cada vez para quitar dos cartas de encima de la baraja las cuales deben pasar debajo. Téngase presente que solo la primera vez es la única que se hace saltar solo una carta.

Para terminar el juego de una manera mas admirable fínjase el olvidar la última persona a la cual se deben también enseñar sus dos cartas y mirar el juego como finalizado. Esta persona no hay duda que os recordará que también ha tomado dos cartas. Escusaos lo mejor posible dándole a entender que no os acordáis y rogadle que os diga qué cartas fueron las que tomó. Durante este tiempo, humedézcase un poco el índice y el pulgar, cójase con estos dos dedos la baraja y arrójese sobre la mesa. Todas las cartas caerán, excepto las de arriba y debajo que se quedarán adheridas a la punta de los dedos. Siendo estas cartas las de la última persona, se le enseñan y se depositan sobre la mesa con las otras.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XIII

Hacer cambiar súbitamente cuatro cartas, dos veces seguidas de situación en la baraja.

Este juego de manos, propiamente hablando, no es más que un juego compuesto. Simplemente, no es mas que el efecto del salto de baraja; pero para las personas que no conocen este principio, y que son la mayor parte de ellas, este efecto es inconcebible.

Algunos amigos me han hablado varias veces del medio que llaman en prestidigitación hacer saltar la baraja, confesando que no tenían ninguna idea de ello. Y he aquí lo que yo hacia para hacerles comprender de cuantos recursos podía ser en los juegos de cartas.

Habiendo retirado los cuatro ases de la baraja, hacia colocar uno arriba y otro debajo, y cortando lentamente, hacia colocar, uno sobre la parte de baraja que tenía levantada y el otro sobre el montón que quedaba en la mano. Juntaba estos dos paquetes dejando entre ellos el dedo pequeño, para estar a punto de hacer el salto de baraja. Rogaba a los espectadores que notasen que al reunir los dos paquetes los ases quedaban en el centro de la baraja. Enseñaba los dos ases que estaban debajo y arriba, hacía ligeramente el salto de baraja y enseñaba que los ases que estaban arriba y abajo ocupaban el centro y los que había en el centro se hallaban entonces arriba y abajo Como para hacer ver este cambio de situación, estaba obligado de hojear la baraja con las figuras hacia arriba, cuando llegaba a los ases que estaban en el centro, colocaba el dedo pequeño entre ellos y sin volver la baraja, hacía nuevamente el salto y todos estos ases se hallaban en la misma situación que estaban antes. Estas transposiciones imperceptibles admiraban singularmente a los que las presenciaban.

Mas he aquí lo que aumentaba mucho su admiración: volvía a tomar los cuatro ases y sin fijarme en los que eran hacia colocar uno debajo y otro arriba, y colocando el dedo pequeño en el centro de la baraja, hacía el salto; pero en vez de reunir las dos partes levantaba vivamente la parte inferior como si cortase la baraja simplemente, lo cual produce el mismo efecto a los ojos de los espectadores, si está bien ejecutado, lo que no es difícil.

Creyendo pues que yo no había mas que cortado la baraja, colocaban los otros dos ases en medio y juntaba la baraja. Los cuatro ases se hallaban pues juntos cuando los concurrentes creían de buena fe que había siempre uno arriba y otro debajo. Entonces entregaba la baraja a una persona diciéndole que yo podía operar un gran cambio sin tener las cartas. Daba un ligero golpe encima y ordenaba a los ases que estaban arriba y debajo que se uniesen inmediatamente con los del centro. Reconocíase y se hallaba que los ases habían obedecido a mi mandato.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XIV

Hacer al momento el retrato de una joven, sobre una carta sacada a la casualidad.

Yo no pienso como esos espíritus tristes, que dicen, que si se ha comparado siempre la mujer a la rosa es porque tiene espinas. ¿Por qué se han de tomar siempre las cosas del lado malo cuando nada nos obliga a ello? Yo creo que esta identidad esta establecida por la igualdad de su belleza, su frescura y por el mismo destino el cual las amenaza con sus grandes alas y su larga guadaña.

Queridísimo lector, si es esta también vuestra opinión, haced pintar sobre una carta blanca, una rosa en todo su esplendor. Sobre otra carta igualmente blanca, píntese un capullo a medio abrir.

Cuando se quiere hacer este juego, se coloca una de estas cartas pintadas, sobre la baraja. Si vuestra intención es dirigiros a una joven llegada ya a la edad en que están desarrolladas ya todas las cualidades graciosas tomareis la primera rosa. Si queréis dirigiros a una señorita de catorce o quince años, se tomara el capullo.

Hágase tomar una carta a esta persona y servíos del principio de cambiar la carta (Véase la Sección XVII de la primera parte) para cambiar la carta que habéis hecho tomar.

Olvidaba decir que antes de operar éste cambio debéis de entretener a la reunión con el talento que os es peculiar de hacer en un momento retratos sumamente parecidos.

Habiendo pues cambiado la carta como he dicho, y habiendo prometido hacer el retrato de la persona que ha sacado la carta y sobre esta misma carta, os aproximáis a un caballero y le invitáis a tomarla sobre la parte de la baraja donde debe de estar y juzgar por si mismo del acierto. El joven, al ver la rosa, dice que efectivamente el retrato está perfectamente parecido.

Todo el mundo quiere verlo y sobre todo la joven que al mirarlo, toma algo el color de la rosa, lo que hace que su semejanza sea todavía mayor. Todo el mundo aplaude el talento del artista, sin embargo no dejará de haber algunas personas del sexo femenino que criticarán sin duda interiormente algunos toques del retrato.

Para completar este juego y acabarlo de un modo chistoso, téngase otra carta sobre la cual se haya pintado una cabeza de caballo. Colóquese esta carta debajo de la de la rosa. Entonces se continúa diciendo: "Puesto que hemos hecho con éxito feliz el retrato de la señorita, es necesario que ensaye el hacer el do este caballero si es que lo permite." Entonces os dirigís a un caballero, el cual toma también una carta que se cambia por el medio conocido; y se enseña causando un rato de buen humor en la reunión.

Es menester mucha delicadeza, para evitar todo chiste descortés aunque sea con amigos muy íntimos, así es que será necesario procurar no pintar la figura de ningún animal innoble, tal como el buey, cerdo, asno, etc. Puede tenerse una colección de animales cuya comparación no pueda de ningún modo herir el amor propio, tales como un gallo, un zorro, un león, etc. Entonces podría escogerse uno de los animales cuyo carácter pudiera apropiarse al del joven del cual se hace el retrato.

NOTA. Si se quisieran usar cartas cuyo dorso fuese de colores, seria necesario despegar estas cartas y colocar sobre la superficie blanca de la carta las figuras de las cuales he hablado y que deberán estar pintadas en papel ordinario.

En la Sección VII de este artículo se halla el modo de despegar las cartas.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XV

Proponer una partida de triunfo a una persona y ganársela bien sea dando vos o ella.

En un momento se pueden disponer las cartas para hacer este juego. Teniendo la baraja en la mano se hojea como para ver alguna cosa. Se toman cuatro cartas del mismo palo, supongamos cuatro copas. Tómense estas cuatro cartas con otras tres y colóquense sobre la baraja. Os fijareis que en estas tres cartas que ponéis con las copas no haya ninguna de este palo. Buscáis todavía dos copas y las hacéis pasar sobre la baraja; sobre estas últimas copas colócanse dos cartas siempre de otro palo.

Terminado este arreglo, hágase una mezcla falsa para que no piensen que hacéis alguna preparación. Por otra parte, como ya lo he dicho, esta disposición se hace tan rápidamente que nadie se apercibe. Después de la mezcla falsa, se hace cortar. Recogéis las cartas y hacéis el salto. Distribuís las cartas y volvéis una copa.

Dejáis la baraja sobre la mesa con las figuras hacia abajo. Vuestro contrario que se prepara; encartar os invita a tomar vuestras cartas a lo que le contestáis que es inútil, que vais a alzar la suya y que enseguida le pediréis el resto.

Pone su carta y cortáis. Volviendo las vuestras una después de otra le decís: "¡Triunfo, triunfo y triunfo!"

Viendo estos triunfos, los espectadores lo atribuyen naturalmente a la ligereza de que habéis ya dado pruebas en la baraja; pero la sorpresa llega a su colmo cuando anunciáis que vuestro contrario va a perder aunque le toque mezclar y dar. Además, declaráis que no queréis tocar la baraja y que dejáis al cuidado del mismo el mezclar y cortar.

He aquí lo que es necesario hacer para esto.

Habiendo terminado la primera partida, recogéis las cartas buscando

rápidamente los cuatro reyes que colocareis sobre la baraja; los quitáis y los conserváis en vuestra mano.

Cuando vuestro adversario os habrá dejado las cartas sobre la mesa, las recogeréis colocando encima los cuatro reyes que tenéis en la mano Igualáis estas cartas no separando más que tres o cuatro para ver si tenéis triunfos. Si tenéis, los pasáis sobre los reyes y veis cuales son los peores. Si las halláis malas dais la preferencia a los reyes. Quitáis en fin las cuatro cartas inútiles y las guardáis en vuestra mano.

Las cartas que tenéis ocultas no pueden verse, porque los espectadores y vuestro contrario solo ven el dorso de la mano.

Es necesario que vuestro adversario tenga un gran juego para que os pueda ganar. Por otra parle, seria una gran casualidad que en las cinco cartas que recibís no hubiese una buena. Así no sucede nunca que se pierda. En cuanto a las cartas que tenéis en la mano es muy fácil deshacerse de ellas. Se colocan sobre las que están en la mesa al recogerlas para reunirlas, como se hace después de terminada una partida.

Si por casualidad os propusiesen empezar de nuevo otra partida, con objeto de sorprender los medios que empleáis para ganar, seria preciso no condescender porque como estaban ya prevenidos os observarían severamente; pero mostrando no retroceder ante esto; al contrario diríais con aplomo y seguridad: "Señores esto es una bagatela, jugaría con Vds. cien partidas y no ganarían ni una sola. Quiero hacer algo mas; si ustedes quieren jugar conmigo una partida de cientos les prometo que haré pique y os acorralaré. Consiento también en que me venden los ojos, y os prometo que veré mas claro que vos puesto que os ganaré." Dicho esto haréis el juego siguiente.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XVI

Juego de "piquet" en el cual se hace pique y acorrala al contrario, sin baraja preparada, con la primera que se entregue, la cual se hará mezclar después de haberse hecho vendar los ojos. Además dejar al adversario la facultad de designar las catorce que se deben tomar y perder o ganar a su elección.

Hay muchos modos de hacer este juego; el mas usado es escamotear una baraja preparada de antemano. Se hace también sin este procedimiento, más o menos diestramente; pero aseguro que el método que doy aquí es el más sorprendente y el más bien compuesto de todos; puedo añadir todavía que tiene además el mérito de ser desconocido hasta de ahora. Muchas circunstancias contribuyen a hacer este juego maravilloso. Hacer mezclar las cartas diferentes veces, hacerse vendar los ojos, disponiendo la baraja a la vista de los espectadores sin que lo sospechen, etcétera, todo esto hace el juego verdaderamente mágico.

Tengo este procedimiento de un prestidigitador que gozaba de una gran celebridad y que era el único que lo practicaba. No exageraré mucho si digo que este juego hizo la mayor parle de su celebridad. Quiso comunicármelo, en reconocimiento de algunos servicios que le había hecho, y me lo confió en secreto; pero habiendo muerto hace ya algún tiempo, estoy dispensado de toda discreción.

Una baraja nueva es mucho mejor que una que haya ya servido. Dais a mezclar y al volver a tomar las cartas como para mezclarlas vos también, las hacéis besar. Siguiendo mezclando estas cartas se encuentran embrolladas con el dorso arriba y abajo. Este desarreglo pasa por un efecto casual y fingiendo arreglar la baraja marcáis en uno de los cantos el diez y ocho que habéis adoptado, mas un rey y el catorce que habéis hecho pedir.

He aquí lo que yo entiendo por marcar las cartas por el canto.

Hojeándolas como para volver las que se han desarreglado, el índice de la mano en la cual las hacéis correr está en sitio para marcar las que necesitáis y el movimiento de este dedo no puede apercibirse porque está constantemente

cubierto por las cartas que se dejan caer encima.

Es necesario que estas señales sean ligeras; serán bastante visibles para el que sabe que existen. Es suficiente, para hacerlos, apretar un poco la uña sobre una de las esquinas al ver pasar las cartas.

Estando así marcadas las doce cartas, entregáis la baraja a vuestro contrario para que mezcle. Se la entregáis tal como está en vuestra mano, es decir sin volverla a fin de que las marcas estén de vuestro lado. En esta disposición la persona que tiene la baraja, no puede ver estas marcas suponiendo que se hayan hecho demasiado aparentes.

Mientras que mezclan os hacéis vendar los ojos. Aunque estéis así, siempre se ve un poco por debajo. Volvéis a tomar la baraja, pero fingiendo mezclar de nuevo reunís sobre la baraja el color y el catorce pedido más un rey. Como ya lo he dicho reconocéis estas doce cartas por las marcas que le habéis hecho; para esto se ve bastante.

Estando reunidas las doce cartas y siempre fingiendo mezclar tomáis tres cartas de debajo que colocáis sobre la baraja. Teniendo esta baraja en la mano izquierda tomáis con la derecha las tres cartas que acabáis de colocar arriba y sobre estas tres cartas colocáis cinco de debajo de la baraja, después tres de arriba, tres de abajo y así alternativamente de tres en tres hasta el fin. Dais a cortar. Recogéis las cartas y hacéis el salto para que estén en la misma disposición que antes. Podéis preguntar a vuestro adversario si quiere perder o ganar. Si contesta que quiere ganar hacéis pasar tres cartas de arriba abajo. Dais tres cartas.

Habiendo descubierto vuestro juego, separáis las tres cartas malas para tomar las buenas que hay abajo en el caso en que debieseis de ganar.

NOTA. Hay que notar que para acorralar es necesario que tengáis el catorce de as porque de otro modo, era probable que vuestro adversario tuviese algunas cartas de mas valor que las vuestras.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XVII

Hacer pensar una carta por una persona que esté bastante alejada de vos y hacer que una carta tomada de la baraja por otra persona sea precisamente la misma que se pensó libremente.

Este juego aunque muy sencillo en su ejecución, es realmente inconcebible en su efecto. Decir a una persona: "Piense Vd. una carta, cambie Vd. de idea si quiere tres o cuatro veces," y tomar la primera carta que se presente de la baraja que será la carta pensada, he aquí el efecto del juego del cual voy a dar la explicación.

Ruéguese a una persona que piense una carta y sacando otra de la baraja, se echa sobre la mesa diciendo: "Señorita, esta carta, es la que Vd. ha pensado; ahora puede Vd. nombrarla. Voy a probar a Vd. que no me he engañado."

Habiendo ya nombrado la carta la persona interpelada, se esparce la baraja diciendo: "Señorita, primero puede Vd. asegurarse de que no está aquí." Al esparcir las cartas es muy fácil ver al momento la que acaban de nombrar, la cual se coloca debajo, sobre la baraja; y se continúa enseñando las cartas excepto las dos o tres últimas. Acábase haciendo observar que es evidente que no la hayan visto en la baraja puesto que está sobre la mesa.

Entonces al ir como a tomarla, se escamotea la carta que está sobre la baraja y recogiendo la que está sobre la mesa se deja caer en el servante, del cual hemos hablado, y al mismo tiempo se enseña la carta que se tiene en la mano.

Este escamoteo es muy fácil de ejecutar y la ilusión es tal, que muchas veces haciendo este juego han creído que estoy de inteligencia con la persona que piensa la carta.

Si no se quiere tomar la carta que se coloca en la mesa, se puede hacer tomar también por otra persona encargándole que no la mire.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XVIII

Hacer sacar libremente una carta, entregar la baraja para que mezclen esta carta, hacer colocar la baraja en el bolsillo y sacar la carta tomada y mezclada.

Dícese a menudo: La verdad puede algunas veces no ser verosímil. He aquí el caso de aplicar este adagio. Proponed este juego como se anuncia en el título de esta sección y veréis como nadie cree en vuestra aserción. Es lo que me ha sucedido muchas veces. Y todavía mas: porque habiendo hecho este juego delante de algunos incrédulos con objeto de convencerlos, estaban tan persuadidos de la imposibilidad del hecho, que lo veían y no lo creían. Si las personas de las cuales acabo de hablar leyesen algún día este libro, quedarían muy sorprendidas al ver que miraban como imposibles efectos producidos por medios tan sencillos.

Pero los más obstinados en no creerlo, son los aficionados a la prestidigitación, que no conocen, para hacer el juego de que se trata, mas que el procedimiento vulgar que voy a explicar en pocas palabras. Helo aquí.

Una persona toma una carta, y se le suplica que la coloque en la baraja, la cual se tiene en la mano. Se hace el salto de baraja. La carta entonces se halla encima, y por medio de una mezcla falsa se hace creer que está confundida con las otras. Ruégase a una persona coloque la baraja en su bolsillo. Búscase y se saca la carta; lo que no es difícil porque no se ha de hacer más que tomar la primera de la baraja. He aquí como se hace este juego ordinariamente:

Para darle un poco más de realce se podría colocar la carta la segunda por arriba o por abajo: entonces se mezclaría efectivamente, con la precaución solamente de no cambiarlas de sitio, y se enseñaría la de arriba y abajo, para persuadir mejor de que la carta, objeto del juego, estaba confundida con las demás

Expliquemos ahora nuestro método.

Es necesario valerse para él de cartas cortadas a bisel. Entiéndese por esto, cartas que son un poco mas anchas de un extremo que del otro, lo cual es muy fácil de hacer. Tómese una baraja nueva y con tijeras se corlan todas las cartas por ambos lados, cerca de un milímetro, lo cual hace que la carta sea mas estrecha de un extremo que del otro, dos milímetros.

Es necesario tener cuidado, al cortarlas, de ir en disminución hacia el extremo opuesto de donde se empieza a cortar, y sobre todo no cortar nada absolutamente de este extremo.

Se concibe fácilmente que si se toma una carta y se coloca en sentido opuesto a las otras, esta carta será una línea mas ancha que todas las del resto de la baraja porque el extremo más ancho de esta carta estará con el extremo más estrecho de las otras. Así pues, para el juego de que nos ocupamos hágase tomar una carta de la baraja, procurando que estén todas ellas en el mismo sentido. Obsérvese si vuelven la carta al mirarla. Si no la vuelven, lo cual es lo mas ordinario al entregar la baraja, se da vuelta a esta para cambiar los extremos. Entonces, se hace colocar la carta, que estará en sentido opuesto a todas las demás.

Dese a mezclar y hágase meter la baraja en el bolsillo. Como la carta sobresale bastante de las otras es muy fácil hallarla al tacto y sacarla haciéndola antes nombrar.

¿Cómo han de comprender los que no conozcan este medio, que una carta tomada libremente, mezclada por la misma persona que la toma y que coloca la baraja en su bolsillo, cómo han de comprender, repito, que se pueda encontrar esta carta?

Si por casualidad, la persona volviese la carta que tiene en su poder entonces no se da vuelta a la baraja.

Cuando las cartas de una baraja cortadas a bisel están colocadas en diferentes sentidos, para igualarlas, es necesario tomar la baraja por los dos extremos y separando las manos, como las cartas están cogidas por los extremos mas anchos se separan fácilmente y se da vuelta a uno de los paquetes el cual se junta al otro.

Con una baraja así preparada se pueden hacer una porción de juegos sorprendentes. Con un poco de ingenio se pueden improvisar fácilmente, por ejemplo, colóquense todas las figuras de una baraja en sentido opuesto a las demás cartas, y háganse mezclar por uno de los espectadores. Cuando os

devuelven la baraja, colóquense encima las figuras, separándolas como be dicho anteriormente, y sobre las cuales se tiene la precaución de colocar el dedo pequeño diciendo: "¿Caballero, quiere Vd. ayudarme a hacer un juego con la baraja que Vd. acaba de mezclar?" lo cual es muy probable que consienta. Entonces quitando las figuras que se tienen sobre el dedo pequeño, se le entrega el resto de la baraja, diciéndole en el mismo momento. "Pero caballero, se conoce que Vd. quiere que no me salga bien el juego, puesto que acaba de escamotearme todas las figuras." Diciendo esto se sacan todas ellas de su bolsillo del modo que he explicado en la multiplicación de los ases.

Se pueden todavía tomar los cuatro reyes, dispersarlos por la baraja en presencia de los concurrentes y habiéndola dado a mezclar, hacerlos encontrar debajo de un sombrero, como ya lo he indicado en la Sección II de este segundo artículo. Puede ser que mas adelante tengamos ocasión de hablar todavía de estas cartas corladas a bisel.

NOTA. A primer golpe de vista, se creerá, que es fácil poder apercibir la preparación de estas cartas: esto sería un error; yo creo que nunca ha sucedido esto. Yo he visto a menudo jugar con estas cartas hasta que han estado muy usadas sin que las personas que se servían de ellas fijasen la atención en esta ligera diferencia en sus extremos.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XIX

Anunciar de antemano que una carta que se va pensar se encuentra sobre la baraja y entregarla haciéndola nombrar.

He aquí el juego mas audaz que jamás he visto ejecutar. Podría hacerlo, pero francamente no me atrevo a efectuarlo delante de alguno, y en esto me parezco a esas personas que cantan regularmente bien cuando están solas en su casa y que nunca tienen voz para cantar cuando están en compañía. El prestidigitador que hacía este juego era Conus padre; pero conociendo su ligereza e inteligencia no me admira nada. Lector, por si acaso queréis imitarle he aquí lo que es necesario hacer.

Arréglense las cartas, dándose a los cuatro palos de la baraja un orden tal que pueda clasificarse en la memoria. Ya he hablado anteriormente de este método y si lo recuerdo aquí es porque es necesario servirse de él. Ya he dicho que el orden que yo había adoptado era oros, copas, espadas y bastos. Si se juzga a propósito, puede cambiarse este arreglo, lo importante es acordarse de él.

Estando así dispuestas las cartas os presentáis haciendo una mezcla falsa, cortando muchas veces, como por distracción, pero mas bien con la intención de prevenir al público de este arreglo.

Para saber en qué disposición se encuentran las cartas es suficiente mirar la que está debajo. Si por ejemplo se ha visto el caballo de copas, ya se sabe que la sota de copas está encima pues esta carta es la que sigue al caballo del mismo punto.

Digo que sigue porque si se colocase encima este caballo la carta que vendría después seria la sota.

Pasemos ahora a la ejecución. Dirigíos a una persona de la reunión diciéndole: "Señorita, piense Vd. una carta, la que Vd. va a pensar está sobre la baraja. Nómbrela Vd."

Supongamos que nombre el rey de oros, y que se, tiene la sota de copas sobre la baraja. He aquí el Cálculo que es necesario hacer en un abrir y cerrar de ojos (prontitud que enseña la costumbre): estando el caballo de copas debajo, hay todavía ocho copas sobre la baraja. Para llegar al rey de oros hay una carta mas que hay que añadir a las ocho copas; lo que hace un total de nueve cartas que es necesario hacer pasar de arriba abajo por medio del salto para que el rey de oros esté sobre la baraja. Entonces empleando el tercer método de hacer el salto de baraja con una sola mano, divídase la baraja con la punta de los dedos por el sitio en que el tacto os indique para separar estas nueve cartas del resto de la baraja. Introdúzcase el anular en la separación y hágase el salto. Como haciendo el salto de este modo, se ve la carta que va debajo, se sabe si se han pasado bien las cartas; porque si se ve que el as de copas va debajo de la baraja, se está ya seguro que el rey está arriba. Si se viese otra carta seria necesario volver a hacer el salto hasta tanto que el rey se hallase en el punto que se ha indicado.

Nótese bien que este modo de hacer el salto no tiene nada de sospechoso. Tiene sencillamente el aire de mezclar las cartas, como si se quisiera dar una muestra de ligereza y este se concibe fácilmente, porque los espectadores viendo agitarse las cartas y no viendo mas que el dorso, no dudan que no podéis ver las figuras. Ya lo he dicho y lo repito.

Es necesario practicar bastante esto, para adquirir esta seguridad en el tacto, por otra parte esto no es tan difícil como se puede pensar a primera vista. Sin haberme ejercitado mucho en este juego las veces que lo he practicado si me he equivocado ha sido solo de una carta. Pero cuando el caso se hace un poco dificultoso es cuando la carta pensada está debajo porque es muy difícil hacer pasar una carta arriba. En este caso vale mas renovar muchas veces el corte.

Cuando la carta pensada se encuentra la segunda sobre la baraja lo que sucede algunas veces, entonces es una circunstancia feliz porque se enseña la primera carta y naturalmente dicen que no es aquella la que han pensado. Colócase la carta otra vez sobre la baraja, y mostrando algo de disgusto se dice: "¡Cómo; usted no había pensado el rey de oros?" A lo cual contestan que efectivamente es el rey de oros el que han pensado pero que la que habéis enseñado es el as de copas. Volviendo a tomar la carta de la baraja se loma la segunda, diciendo: "Pero Vd. se engaña, puesto que es efectivamente el rey de oros." Entonces al ver esta carta todo el público piensa que está hecho todo esto a propósito pare hacer el juego mas admirable.

Recomiendo eficazmente el ejercitarse a menudo en hacer el salto con una sola mano según el tercer método. Es el mejor y el mas útil, como ya lo he dicho al

describirlo. Era el solo que empleaba Conus padre en sus juegos. Recomiendo todavía ponerse en guardia contra esa prevención que he notado en varias personas que se creen son ineptas pare esta clase de pasatiempos. Imagínanse sin duda que es necesario hallarse dotados de una ligereza extraordinaria pare hacer los juegos: pero se engañan; pues con un poco mas o menos de práctica, le es dado a todo el mundo ser maestro en este arte; suponiendo que no está paralítico ni manco.

Hay cosas que a primera vista parecen imposibles; sin embargo ensáyense con cuidado, y no se tardará mucho tiempo en cambiar de idea. Esto me recuerda un hecho del cual fui testigo no hace mucho tiempo. He visto a un joven prestidigitador que hablando familiarmente con cinco o seis personas, decía: una de ellas: "Piense Vd. una carta y voy a nombrarla al momento. Pero para estar seguro de la verdad y que nadie pueda creer que estamos de acuerdo, dígale Vd. á cualquiera al oído la carta que Vd. ha pensado." Hizo lo que dijo, y de ocho o diez veces que repitió la experiencia solo se equivocó una.

No nos hizo un misterio de su secreto. Nos hizo notar que los diferentes movimientos de los labios al pronunciar pueden interpretarse fácilmente en todos los nombres de las cartas y que con un poco de costumbre, prestando mucha atención era difícil equivocarse; pero que era preciso colocarse de modo que se pudiese apercibir bien la boca de la persona que nombraba la carta, sin ser tampoco de una necesidad absoluta verla en su totalidad

Apenas podía dar crédito a tal perspicacia; esto me parecía prodigioso: pero no tardé mucho en convencerme cuando vi a algunas de las personas presentes ensayar esta experiencia y lograrla hacer casi todas. La mayor parte adivinaban por cada seis veces cinco.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XX

Enseñar una carta, colocarla sobre la mesa y cambiarla sin tocarla no teniendo otras cartas en la mano.

Para este juego es necesario tener preparada una carta de la manera siguiente: Despéguese por ejemplo un nueve de copas y un as de oros de una baraja francesa. Péguense estas dos cartas de modo que el dorso del oro esté sobre el mismo punto de la copa y sobre el dorso esta copa se coloca una de las hojas blancas. Esta carta no es entonces mas que un as de oros.

Puede uno mismo hacer estos puntos sobre un papel fuerte y se pegan como acabo de decir. Cuando estas cartas están secas se alisan como queda explicado en la Sección VI.

Si esta carta que no representa más que un as de oros se mirase a través de la luz se vería perfectamente el nueve de copas. El punto del oro que debe adaptarse exactamente a la copa del centro estaría cubierto por aquel y en la transparencia no se vería.

Compréndese que esta carta puede servir para muchos juegos. Los que se sorprenden mucho más de estos efectos son los prestidigitadores que ignoran este medio y solo conocen el de cambiar la carta.

Como por lo regular estas clase de reuniones se dan siempre por la noche, la dificultad en hacer uso de esta carta preparada es cuando se interpone ésta entre los espectadores y las bujías para hacerles ver el nueve de copas. Hacerlo sin ninguna afectación. Este es el momento en que se dice: "Señores, este nueve de copas lo coloco sobre la mesa" y se coloca efectivamente muy cerca de las luces; pero sin pararse, pues para ver la carta es suficiente un abrir y cerrar de ojos. Habiéndola visto colocar de este modo en la mesa, los concurrentes están bien persuadidos de que es el nueve de copas

El as de oros no pueden verlo, como se podría creer, aunque está a la vista de

los espectadores, pero es preciso bajar la carta al pasarla por cerca de las luces. El mismo efecto puede producir de noche que de día; pero en este último caso, es necesario que los espectadores estén de cara a los balcones o ventanas y vos cerca de ellas.

Puédese producir un efecto maravilloso, sirviéndose de esta carta para terminar el juego del escamoteo de los cuatro ases, de la Sección VI. Cuando se llega a la última tómese esta carta que estará dispuesta sobre la baraja. Colócase la baraja sobre la mesa y se dice: "No me queda que tomar más que un as." Diciendo estas palabras pásase la carta cerca de las luces haciendo el movimiento que es natural para tocar la mano de la persona que tiene los ases. Por otra parte este modo de enseñar la carta es interpretarlo por los espectadores como si quisieras decirles: "He aquí en lo que va a cambiarse mi cuarto as." Bájese rápidamente y deposítese en la mesa. Puede muy fácilmente comprenderse la admiración de los espectadores, que acaban de ver un nueve de copas y en el mismo momento ven un as de oros y todo esto sin haber perdido de vista la carta; admiración tanto mayor cuanto que no se tiene en la mano más que solamente esta carta que acaba de cambiarse súbitamente de un modo tan extraordinario.

Lo repito, pueden hacerse, por medio de esta carta transparente, muchos juegos sorprendentes que la imaginación puede sugerir. Voy solamente a explicar uno solo, el cual podrá muy fácilmente inspirar otros.

Mándese construir por un ebanista una caja muy sencilla, de la forma de una carta, pero un poco mayor, bien entendido. Esta cajita debe tener cerca de tres centímetros de espesor, comprendidas las dos partes, las cuales se juntan por medio de dos charnelas. Píntese un oro al dorso de un nueve de copas. Consecuentemente esta carta será as de oros por un lado y nueve de copas por el otro.

Colóquese cuando se quiera hacer el juego, la carta transparente sobre la baraja y el verdadero nueve de copas debajo.

Entréguese la caja a una persona. Abrase la baraja como si quisiera tomarse una carta cualquiera; pero se toma la carta doble enseñándola por la parte del as (esta carta debe de estar puesta de antemano en la baraja.) Métase en la caja, tal cual se vuelve a tomar de manos de la persona, bajo pretexto de enseñarla a los espectadores. Al cerrar la caja por la parte que se encuentra la carta, vuélvese esta naturalmente y aparece al volver a abrir la caja, por el lado del nueve de copas. Vuélvese a entregar la caja a la persona que la tenía. Ahora se hace una mezcla falsa y se dice: "Voy a tomar una carta, no importa cual, y dejarla sobre

la mesa." Hablando de este modo tómese de la baraja el verdadero nueve de copas; y se continúa diciendo: "La cuestión es hacer pasar invisiblemente este nueve de copas dentro de la caja que laseñora tiene en su poder cerrada y el as de orors que en la actualidad está en la caja hacer que pase a ocupar el sitio del nueve de copas. No crean ustedes señores que voy a tomar otro de otra baraja. Para prevenir toda suposición voy a dejar la baraja sobre la mesa y coloca aquí el nueve de copas." Al decir: "No crean ustedes señores que voy a tomar otra de otra baraja," se coloca en la baraja la verdadera carta, como acción indicativa, y fingiendo volverla a tomar se toma la segunda, según el segundo método de la carta cambiada; y como diciendo: "Yo coloco aquí ete nueve de copas" se pasa cerca de la luz, los espectadores al verle no pueden creer que se haya cambiado y es grnde su sorpresa cuando se descubre y enseña el as de oros y se abre la caja y se hace ver que el nueve de copas ha ocupado su lugar.

Es necesario volver a tomar la baraja en el momento en que se invita a la persona que tiene la carta a que la abra, porque, cuando enseña el nueve de copas, se toma esta carta y se coloca enseguida en la baraja, rogando a los espectadores que reconozcan la caja para asegurarse que no tiene ningún doble fondo. Pero la carta debe colocarse de modo que se pueda hacer el salto, para escamotearla y dejarla caer sobre la tablilla al tiempo de dejar la baraja sobre la mesa.

En cuanto a la carta transparente se toma como una cualquiera otra carta y se coloca en la baraja. Sin embargo sería bueno colocarla sobre la otra a fin de excamotearla juntamente con aquella y ponerla al abrigo de toda investigación; porque es necesario siempre preveer y prevenir todas las eventualidades enojosas, porque podría muy bien suceder que dejando éstas en la baraja se le ocurriese a alguno el examinarla y hallasen estas cartas.

La invención de la carta transparente se debe a Mr. Teodoro Massy, aficionado ingeniosísimo para encontrar medios relativos a la física recreativa.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXI

Una carta tomada y mezclada en una baraja que se coloca circularmente sobre una mesa, en el centro de la cual se colocará un pequeño pedestal conteniendo una saeta de reloj, hacer que dando vueltas la saeta se pare precisamente en la carta que se tomó y mezcló.

Este juego es también invención de un aficionado según me ha dicho el hábil prestidigitador que me ha confiado el secreto, confesándome que sin embargo de ser tan sencillo había dado origen a muchos comentarios.

Colocase verticalmente sobre un plato de madera de una circunferencia bastante para contener las 40 cartas de la baraja, un pequeño pedestal. Sobre este se coloca una saeta parecida a la que los vendedores de barquillos colocan sobre sus cajas para confiar al azar la suerte de sus mercancías. Si no se tiene plato de madera, se puede hacer uso de una mesa ordinaria, sobre la cual se trazará un círculo capaz de contener las 40 cartas. Este último preparativo me parece todavía mejor.

Tomadas estas disposiciones se coloca en el centro del círculo el pedestal provisto de su saeta.

Después de haber ejecutado un cierto número de juegos de cartas, se hace sacar una y se da la baraja para que mezclen la carta que tomaron libremente. Enseguida se colocan todas las cartas alrededor del círculo, con las figuras hacia abajo. Dase vuelta a la saeta y la punta se para precisamente sobre la carta que tomaron. Se la hace nombrar y se descubre para probar que la saeta no se ha engañado.

Explicación: En lugar de tomar una baraja completa, se toma una compuesta toda ella de cartas iguales, pero teniendo cuidado de colocar debajo de la baraja una carta de otro palo diferente de las otras, y la cual se deja ver sin afectación. Esta carta se coloca para que no pueda verse debajo de la baraja una carta igual a la que sacaron. No debe tenerse ningún cuidado respecto a esta carta pues

sería una gran casualidad el que la saeta se parase en ella. Pero si diese esta casualidad se volvería a empezar el juego, atribuyendo esta desgracia a la humedad del tiempo o a la influencia de la luna, la cual ha podido muy bien desarreglar las cartas. Y si algunas personas diesen a entender que dudaban de la excelencia de vuestras razones, he aquí lo que podría decírselas para convencerlas:

"Señores lo que acabo de decirles es muy cierto, porque Vds. habrán podido notar muchas veces, que en tiempo de luna llena y muy a menudo antes, con tal que el cielo esté bien puro, porque si hubiese la menor nube no se vería nada. Dícese que es necesario tomar tantas precauciones que muchas personas han renunciado. Sin embargo he conocido a algunos que me han asegurado que ordinariamente no falta nunca esto pero que es necesario estar con mucha atención. En cuanto a esto lo creo porque he encontrado mas de veinte naturalistas que me han dicho que nunca lo habían logrado. Sin embargo, si es verdad, como los físicos nos lo aseguran, debe pensarse que hay en la naturaleza efectos cuyas causas no estarán probablemente ocultas; porque si el fenómeno del cual acabo de hablar ha sido observado por tantas personas, ¿cómo se explica el que ninguna haya podido darnos cuenta de un resultado tan extraordinario? Apelo a la sagacidad de Vds. en cuanto confieso que no entiendo nada de esto, pero estoy plenamente convencido que está es la causa de que el juego no me saliese bien."

Después de razonamiento tan sublime no creo yo que pueda haber nadie que se muestre rebelde a la evidencia de vuestros argumentos. Por otra parte lo que no se comprende es siempre mas persuasivo, y os aconsejo que cuando os suceda algún contratiempo uséis de este medio, porque aun los mas rebeldes procurarán no haceros mas objeciones. Volvamos a nuestro juego.

Si se critica al inventor la frivolidad de su procedimiento diré que todos los medios son buenos cuando se logra el objeto que se desea. Si el juego se acoge tal como se presenta no hay nada que decir. Habiéndoos visto hacer los espectadores muchos juegos, antes de presentar estos, y siempre con barajas completas están muy lejos de sospechar tal superchería y la carta que se coloca debajo de esta falsa baraja es suficiente para evitarlo.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXII

Adivinar enseguida las cartas que se tomen libremente de una baraja.

Es necesario tener una baraja arreglada en un orden que parezca que las cartas se hallan totalmente mezcladas. He aquí uno muy sencillo. Reténgase en la memoria estos nombres los cuales forman una frase inteligible, pronunciándolos en el orden que siguen: Cinco caballos de dos y tres reyes, son diez y siete ases de cuatro seises.

Reténganse también los cuatro órdenes de los palos de las cartas del cual hemos hablado ya anteriormente, que son: oros, copas, bastos y espadas. He aquí como es necesario colocar las cartas. El primer palo es oros y la primera carta de la frase es un cinco; colóquese pues el cinco de oros sobre la mesa. El segundo es copas y la segunda palabra, es caballo; colóquese sobre el cinco de oros el caballo de copas. La. tercera palabra de la frase, es dos, y la tercera del palo, bastos; colóquese pues sobre las dos cartas el dos de bastos, y así sucesivamente. He aquí como estaría compuesta la primera serie, hallándose colocadas las cartas unas sobre otras: cinco de oros, caballo de copas, dos de bastos, tres de espadas, rey de oros, sota de copas, siete de bastos, as de espadas, cuatro, de oros y seis de copas.

Nótese que al acabar todas las palabras de la frase se ha de empezar por una carta del mismo palo que la que concluye la serie, es decir que al seis de oros debe seguir el cinco de oros, etc.

Estando así preparada la baraja, si se hace tomar una carta es necesario cortar por el punto que tomaron la carta y colocar el paquete que estaba arriba debajo mirando rápidamente la carta de debajo. Si por ejemplo se ve el caballo de oros, recitando mentalmente la frase se sabe que es un dos el que sigue al caballo; y conociendo el orden de los palos se sabe también que este dos es el de copas, que es la carta que tomaron.

Si se quiere tomar el lector la molestia de practicarlo durante media hora verá

que esto tiempo es suficiente para aprenderlo perfectamente.

Por medio de esta baraja en la cual todas las cartas parecen perfectamente mezcladas se pueden fácilmente conocer todas las cartas que se tomen libremente. Será bueno cortar muchas veces seguidas delante de los espectadores antes de hacer tomar la carta para evitar toda suposición porque de este modo se cree generalmente que si estuviesen arregladas al hacer esto se desarreglarían.

Se comprenderá fácilmente que por este medio, se pueden hacer una porción de juegos sorprendentes. Voy a describir uno para dar una idea del partido que se puede sacar le este arreglo.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXIII

Espárzase una baraja sobre la mesa con las figuras hacia abajo; ruéguese el separar una carta y hacer que una carta tomada de otra baraja sea precisamente la que se indicó libremente.

Prepárese y téngase colocada de antemano sobre la mesa, una segunda baraja. El arreglo de esta baraja puede, ser cualquiera con tal que se encuentre una carta fácilmente.

Después de haber hecho una mezcla falsa con la baraja arreglada según lo he explicado en la Sección XX, y enseñado que las cartas están bien mezcladas se esparcen sobre la mesa, con las figuras hacia abajo, formando una larga hilera, pero cuidando que no estén separadas. Ruéguese a una persona que escoja una y que la separe de las demás. Recójense las cartas empezando de lado mismo que se tomó la carta y al tiempo de cogerlas todas como para igualarlas se echa una rápida mirada sobre la carta de debajo. Conociendo esta carta se sabe naturalmente la que le sigue. Déjese esta carta sobre la mesa, un poco separada de la carta que apartaron. Tómese la otra baraja v búsquese rápidamente la carta igual a la que separaron; hágase tomar forzadamente y en seguida se le dice a la persona que ha separado la carta que diga qué carta es la que separó. Como no la ha visto contestará que no sabe cuál es. Entonces se dice; "Caballero, nadie conoce la carta que ha tocado Vd. libremente. Ni Vd. ni yo la hemos visto. Pero para saber la carta que es sin volverla, será suficiente que miremos la que la señora acaba de sacar a su elección de esta baraja; porque estoy viendo que esta carta es la misma que hay sobre la mesa y que Vd. separó de las demás." Enséñanse las dos cartas y se reconoce su identidad.

Puede fácilmente concebirse el efecto que este juego producirá en el ánimo de los espectadores, si se reflexiona que nadie sospecha que las cartas están arregladas, y que todos los concurrentes estén persuadidos que la carta que sacaron de la segunda baraja lo fue libremente.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

Doy fin a la descripción de los juegos de cartas, de los cuales ninguno, según mi convicción, se ha publicado todavía. Habiendo hojeado las obras de Ozanam, Guyot y Decremps, no he hallado en estos doce volúmenes mas que tres o cuatro juegos que estén bien compuestos y que sean dignos de la época actual. Yo no ignoro estos juegos, pero como me había propuesto no admitir en mi libro, más que aquellos que no hubiesen sido publicados hasta el día, quería pasarlos en silencio. Sin embargo pensando que los aficionados que no poseyesen las obras que acabo de citar se verían privados de estos lindos juegos, tuve sentimiento y caí en la tentación. En fin he triunfado de mis escrúpulos y los doy a continuación de los que acabo de describir, en interés de las personas que no los conozcan.

Sin embargo después de haber explicado estos tres o cuatro juegos tal y como están escritos en los libros de los cuales los he tomado me permitiré hacer algunas observaciones para perfeccionarlos rogando al lector que no atribuya a una manía de censurador las enmiendas que pueda hacer.

Hacer desaparecer de una baraja una carta pensada para hallarla en cualquier otro sitio.

Doy principio a este pequeño suplemento por un juego que es de muy poca importancia porque no se ha sacado partido de él. Este juego es de pura combinación aritmética; y si hablo de él es porque con el auxilio de la prestidigitación, he podido añadirle una circunstancia que lo hace realmente admirable, de nada que era. Esto probará también que mezclando la ligereza a los juegos de cálculo, se les pueden dar mayor brillantez.

Este juego lo he hallado en una obra titulada *Dictionnaire des jeux familliers.*

Ruégase a una persona que piense una carta. Hácense tres paquetes sobre la mesa, colocando alternativamente una carta sobre cada montón hasta finalizar con toda la baraja. Pregúntase a la persona que ha pensado la carta en qué paquete se encuentra. Tómese el paquete indicado y colóquense los otros dos

debajo. Repítase esta operación tres veces seguidas, colocando siempre el montón designado sobre los otros. A la tercera vez la carta se halla encima. Quiero decir que es la primera del paquete indicado. Recójense los paquetes como queda dicho y la carta, se encuentra entonces la primera de la baraja. Quitando vivamente las cartas los espectadores no se fijan en la carta pensada, y por otra parte, están muy lejos de creer que ya la conocéis. Entonces, en lugar de nombrar la carta, como lo aconseja la obra arriba citada y de dar por terminado el juego, escamotéese la carta y dese a mezclar la baraja. Durante el tiempo que mezclan la baraja métese en el bolsillo la carta que se tiene en la mano. Enseguida, se recomienda a la persona que tiene la baraja que la cierre entre sus manos, diciendo: "Señores no solamente conozco la carta y puedo nombrarla, sino que voy a escamotearla." Dánse unos golpecitos sobre la baraja, ordenando a la carta que pase a vuestro bolsillo. Sácase y se enseña luego, de haberla nombrado.

Todavía se puede hacer otra cosa mejor. Mientras que mezclan las cartas se toma una de las cajas mecánicas de las cuales daré la descripción en la tercera parte de esta obra, y colóquese en esta caja la carta escamoteada. Esta carta no está visible hasta que uno no lo desea. Enséñase que no contiene nada la caja y se da a guardar a cualquiera. Dense unos golpecitos a la baraja como ya lo he dicho anteriormente, ordenando a la carta que pase a la caja. Abrese esta para enseñar la carta, y se recomienda el mirar la baraja para hacer ver que la carta ya no está allí.

Hacer tomar diferentes cartas y después de mezcladas en la baraja hacer que una de ellas se cambie sucesivamente en todas las que tomaron.

Este juego ha sido muy bien descrito por Decremps; es todavía uno de los más bonitos que se pueden hacer. Sin embargo, me permitiré no conformarme del todo en su método porque hay que añadirle algunas particularidades y quitar algunas otras cosas.

Por ejemplo, el párrafo 8°. Quita dos cartas y da la baraja a mezclar. Dar la baraja a mezclar no es aquí mas que un pretexto inútil para tener ocasión de mirar la carta que él no conoce de las dos que ha quitado. Siempre es peligroso quitar cartas cuando se deben de tener cierto tiempo en la mano, como el que se emplea para mezclar. No debe hacerse uso de este medio mas que cuando es inevitable. Aquí es inútil. Si hay necesidad de ver en la baraja una carta que os es desconocida se debe recurrir al principio de mirar la carta; en el tiempo de Decremps no se conocía esto.

Voy, pues, a describir este juego según mi método de ejecutarlo. Hago tomar una carta, afectando dejarla escoger libremente. La hago colocar en la baraja y por el método de mirar la carta, la conozco al momento. Hago tomar forzadamente esta misma carta a cuatro o cinco personas, alejadas unas de otras a fin de que no puedan ver que han sacado todas la misma; cada vez que tornan una carta se hace una mezcla falsa. En cuanto a la última que hago tomar la dejo en poder de la misma persona. Hago sacar una segunda que reconozco también por el medio de mirar la carta. Corto por el punto que la colocan; hago colocar encima la que quedó en poder de la última persona. Cubro estas cartas con el otro paquete, hago el salto y las dos cartas se encuentran sobre la baraja. Aquí nombro estas dos cartas con otras que no se tomaron, como para probar que conozco todas las que han sacado; pero en realidad para alejar las sospechas que pudieran concebir contra la diversidad de cartas; porque cada uno al oír nombrar la suya, cree que las demás son las que sacaron las otras personas.

Cuido de no perder de vista la primera carta que es la que sacaron diferentes veces. Hago tomar libremente una tercera carta y la pido a la persona que la tomó para enseñarla a los espectadores. Cambio la carta, diciendo a esta última persona "Señorita, ya no es la carta de Vd. que es la del caballero."

Nótese que habiendo cambiado la carta, la que se tiene en la mano es la que sacaron diferentes veces. La enseño a todas las personas que la tomaron, diciendo siempre, bajando la carta: "Ya no es la de Vd. que es la de la señorita." Pero para dar mas acción a este juego, cada vez que finjo cambiarla hago dar un estallido a la carta.

Como este movimiento se emplea en ciertos juegos voy a explicar el modo de ejecutarlo.

Para producir este ruido, se tiene la carta con el índice y el pulgar y sobre el índice colócanse los dedos restantes uno sobre otro. Se juntan con fuerza para darles elasticidad, y soltándolos uno después de otro, cada uno de ellos viene a dar sobre la carta con bastante fuerza para ocasionar un ruido bastante perceptible. Este movimiento es necesario en el juego de que nos ocupamos, porque es preciso poner en evidencia algo que opere la metamorfosis. Volvamos al juego.

Cuando se ha enseñado esta misma carta a todas las personas que la tomaron, falta todavía enseñar la que está debajo, y que actualmente se halla sobre la baraja. Pero finjo olvidaría diciendo: "Creo que ya he enseñado todas las cartas que tomaron." Pronunciando estas palabras cambio la carta. La persona que

espera la suya, me recuerda que no le he enseñado la suya: le ruego la nombre y se la enseño.

Cambio por última vez la carta para tomar una cualquiera; y como si temiese haber olvidado todavía alguno, pregunto si falta otra persona a enseñarle su carta; nadie contesta. Entonces dando un estallido a la cara que tengo en la mano la enseño diciendo: "Esta no es la carta de nadie."

La diferencia que hay entre el método de Decremps y el mío, es que yo dejo tomar libremente la primera carta, que es la que deben tomar varios; que no quito las dos cartas que hay sobre la baraja, operación que da mas dificultad; que no tomo la carta que sacaron diferentes personas, pero hago sacar otra que enseño y cambio para tener la que debe ser objeto de la metamorfosis; en fin, que después de haber enseñado todas las cartas que tomaron, termino el juego cambiando la carta para enseñar una que no pertenece a nadie: lo que confirma todavía más en que las cartas tomadas fueron distintas.

Entre algunos juegos de cartas descritos por Guyot he hallado dos muy bonitos, de los cuales no he hablado anteriormente sabiendo que estaban publicados; voy a escribirlos literalmente, conformándome al texto del mismo.

Las cartas cambiantes

Es necesario que la baraja tenga una carta doble (por ejemplo, un rey de bastos) el cual se colocará debajo de la baraja; debajo de este rey se coloca una carta cualquiera, supongamos un siete de oros y encima de la baraja el segundo rey de bastos; Mézclase la baraja sin desarreglar estas tres cartas y enseñando la carta de debajo, el siete de oros, a una persona, se retira con el dedo, que se ha tenido cuidado de humedecer un poco, y fingiendo entonces quitar este siete, se saca el rey y colocándolo sobre la mesa se le suplica a esta misma persona que cubra con su mano este pretendido siete; barájase por segunda vez sin desordenar la primera y última carta y habiendo hecho pasar debajo de la baraja el segundo rey se enseña a otra persona preguntándole cuál es esta carta, retírese con el dedo, quítese el siete y hágasele cubrir con la mano; mándese al siete de oros, que se cree estar en poder de la primera persona que, pase a la de la segunda, y recíprocamente al rey de bastos que parece haberse colocado debajo de a mano de la segunda persona el pasar a la primera, háganse levantar las manos y notar quo se ha verificado el cambio.

Nota. Las dos cartas iguales y la atención que se tiene de hacer distinguir a la segunda persona el rey de bastos, hace aparecer esta recreación bastante

extraordinaria.

Voy también a permitirme algunas observaciones sobre este juego tomado de la obra de Guyot. Desde luego es preciso no dar a los espectadores tiempo para reflexionar. Se pasa en seguida a otro juego. Me ha sucedido algunas veces que personas que estaban muy atentas al juego decían en voz alta: "Yo creo que para hacer ese juego se necesitan dos cartas iguales." Para evitar esta reflexión, tengo sumo cuidado en escamotear una de las dos cartas tan pronto como el juego está hecho.

En lugar de hacer colocar las manos sobre las cartas, ruego a las dos personas que las aproximen la una a la otra y las toquen, entonces tomo la varita mágica y encargo toquen ambas cartas por los extremos, diciendo que tiene la virtud de operar este prodigioso cambio en el momento que entra en comunicación con la carta. Estas mentiras son a menudo necesarias para dar al juego un aire mas misterioso.

Cuando Guyot dice que fingiendo quitar el siete de oros se quita el rey de bastos concíbese que quiere decir que es necesario correr la carta; porque el que no conozca este principio, se vería muy apurado si quisiera tomar la segunda carta de la baraja sin hacer correr la primera hacia atrás.

He aquí el segundo y último juego que tomo de Guyot. Está también muy bien compuesto. Es un juego de carta pensada pero que pertenece del todo a la prestidigitación. Lo copiaré literalmente como el anterior, con tanta mas razón que está muy bien explicado y en pocas palabras, cosa muy difícil para los juegos. Sin embargo me reservo el hacer algunas observaciones que creo necesarias.

De cuatro cartas que se hacen tomar libremente de la baraja dejar pensar una y adivinarla.

Es necesario dejar tomar libremente de la baraja cuatro cartas y decir a la persona que la ha elegido que piense una a su elección. Vuélvense a tomar estas cuatro cartas y se colocan diestramente dos arriba de la baraja y dos debajo; y sobre estas dos últimas, se colocan cuatro cartas cualquiera; ábrese la baraja en forma de abanico enseñando solamente ocho o diez cartas, y se preguntará a la persona que ha pensado la carta si ve la que pensó. Si responde que no, entonces se está seguro que se encuentra en las dos cartas que se han puesto arriba; entonces se hacen pasar debajo; y enseñándole la carta última de la baraja se le dice: "¿No es esta su carta?" Si dice todavía que no, con el tercer

dedo, que se habrá humedecido ligeramente, se retira esta misma carta y se le dice que retire ella misma su carta de debajo de la baraja.

Puede igualmente retirarla uno mismo y enseñarla.

Si la persona dijese que la carta que ha pensado se halla entre las primeras que se le han enseñado será necesario desde luego retirar sutilmente las cuatro cartas que se colocaron, a fin de que las dos cartas entre las cuales se halla la carta pensada, estén debajo de la baraja y se le enseña o hace sacar su carta como va he explicado mas arriba.

Observaciones. Creo que es bueno que explique al lector como se colocan diestramente dos cartas arriba y dos debajo, como Guyot recomienda, pero olvidando de dar el medio; voy a llenar este vacío.

Teniendo la baraja en la mano, se abre con el pulgar, lo cual es muy fácil; y teniendo en la otra mano las cuatro cartas, se colocan en el centro que se les ha preparado con el pulgar, pero con la atención de colocar el dedo pequeño entre estas dos cartas. Se hace el salto de baraja; entonces hay dos cartas debajo y dos arriba de estas cuatro que se han colocado en el centro.

En el caso en que es necesario retirar las cuatro cartas indiferentes que se han colocado debajo, Guyot dice que es necesario retirarlas sutilmente: será bueno también enseñar como se hace para quitarlas sutilmente, lo que no es tan fácil como se puede creer. Esto se efectúa cuando, habiendo esparcido la baraja para preguntar si está la que pensaron, contestan que si; entonces recogiendo las cartas se coloca el dedo pequeño sobre las cuatro últimas y se hace el salto para hacerlas pasar arriba. La cara de las cartas está arriba pero esto no importa nada.

Todavía una observación importante: Guyot dice también que es necesario colocar cuatro cartas cualquiera sobre las dos de debajo; mas esto que no parece nada es lo más difícil del juego. Si no se trata mas que de tomar cuatro cartas del centro de la baraja y colocarlas simplemente debajo no hay cosa mas fácil. Pero no es necesario olvidar que la mirada del espectador está fija en nuestras manos y si os ven colocar algunas cartas debajo de la baraja, no dejarán de pensar que es con algún objeto: nacen las conjeturas, vienen las dudas y por esto algunas veces se llegan a adivinar los medios. Todo esto es necesario evitarlo. Para todo hay principios. Así pues en el caso de que se trata en este momento, para colocar estas cuatro cartas debajo de la baraja sin hacer nacer suposiciones, he aquí el medio el cual es tanto más útil de conocer cuanto se emplea muy a menudo en los juegos, lo que obliga mas a recurrir a este

procedimiento, es que es necesario contar, las cartas y no colocar ni mas ni menos que las que son necesarias.

Supongamos que se tiene la costumbre de tener la baraja en la mano derecha. Tómese con la izquierda un paquete sobre la baraja, y con el pulgar de la mano derecha, córranse una después de otra, cuatro cartas sobre el paquete que se tiene en la mano izquierda; vuélvense a juntar estos paquetes, colocando el paquete de la izquierda sobre el de la derecha. Estas cuatro cartas se hallan sobre la baraja. Córranse una segunda vez a la mano izquierda con el pulgar de la drecha; llévense de nuevo sobre la baraja, pero esta vez, colócase el dedo pequeño de l amano derecha debajo, y se hace el salto para hacerlas pasar debajo.

En la descripción de esta manipulación parecerá que ha de ser muy larga de operar: todo esto puede hacerse en el tiempo en que se dice: "¿Señora, quiere usted sí gusta, tomar una carta?" Y todavía en mucho menos si es un tartamudo el que hace la pregunta.

Los espectadores al ver esto se creen que no hacéis más que mezclar las cartas y esta manipulación no es sospechosa para ellos.

Una última observación. Es muy fácil ver en el modo como Guyot presenta esta recreación, que no tenía costumbre de hacer juegos. Ya lo he dicho: la menor circunstancia omitida por irreflexión u observada a tiempo es suficiente para echar a perder un juego, o hacerle sorprendente. Guyot hace tomar la carta por debajo, a la misma persona que la ha pensado, diciendo: "¿Es esta su carta?" Este modo de acabar el juego es de todo insignificante. He aquí como debe terminarse. Es necesario conocer la carta de debajo, que es una de las dos en que se encuentra la carta pensada. Luego que se hayan recogido las cartas; luego que la persona os ha dicho, hablando de la suya; "La veo," o: "No la veo," anunciadle afirmativamente que su carta está debajo de la baraja. Si nombra la carta que está la primera debajo y que conocéis, se la enseñáis. Si nombra otra carta no puede ser más que la segunda por debajo. Se hace correr la primera, para dar la segunda, que ha sido la pensada.

No quiero hablar de algunos juegos muy conocidos porque se encuentran en las compilaciones que ya he citado las cuales están tomadas de Ozanam; Guyot, y sobre todo de Decremps. Estos libros copiados unos de otros, son sin cesar vendidos al público sin ofrecer nada de nuevo. Así es que en todos ellos se encuentra la carta tomada y hallada con la punta de un cuchillo con los ojos vendados; la carta mezclada que queda sola en la punta de los dedos, cayendo las otras al suelo; la carta quemada y compuesta; y en fin otras muchas que

nadie las ignora desde hace mucho tiempo.

Voy a terminar esta primera parte, haciendo conocer algunos medios secundarios que es bueno saber para estar anticipadamente prevenidos contra toda sorpresa, en el caso que se viesen sus efectos.

No he dicho nada de las llaves, porque es un medio ya muy antiguo, el cual ya no se gasta porque hay otros medios que reemplazan ventajosamente a este.

Llámase llave, una carta que es más larga o más ancha que las demás. Se distingue fácilmente al tacto. Ordinariamente se colocaban dos en la baraja, una larga y otra ancha, Ozanam y Guyot las han usado en algunos de los juegos que han descrito: no es necesario admirarse porque hace ya un siglo que vieron la luz pública sus obras. Estas llaves daban mucha facilidad en la ejecución de varios juegos; pero en la actualidad serían superfluas, porque con las barajas cortadas a bisel pueden ser todas llaves, y que, como ya lo he dicho, hay otros medios que permiten rechazar estas antiguas llaves, como podrán convencerse, examinando los principios descritos al empezar la primera parte de este libro.

Los prestidigitadores se sirven de un medio para forzar a una persona el cortar la baraja por el sitio que les es necesario. Este medio lo emplean también ciertos estafadores que su oficio es solo engañar en el juego. Consiste en separar la baraja en dos partes con el dedo pequeño y en doblarlo en sentido inverso. Se encorban las cartas aproximando los dos extremos interiormente, de modo que las dos partes estando así plegadas, doblando los dos extremos con los dedos, se forma entre ellas un vacío en forma de óvalo, cuyo eje corta las cartas al través. Aflojando los extremos para dejar las cartas en su primitivo estado conservan esta curvatura que les ha obligado a tomar la flexión y como las dos partes que se han doblado en sentido contrario, tienen su parte cóncava cara a cara, resulta un vacío que obliga a cortar por esta parte.

A esto se llama hacer el puente. Este movimiento se hace en un abrir y cerrar de ojos; y no puede apercibirlo nadie, porque la mano que lo efectúa cubre totalmente la baraja.

Para dar una idea del uso del puente supongamos que vamos a jugar una partida de cartas, que me toque a mí el dar y que quiera darme tres ases. Al recoger la baraja que se halla esparcida sobre la mesa, coloco diestramente tres ases debajo. Mezclo conservando los tres ases en su lugar. Para terminar la mezcla, tomo con la mano que no tengo la baraja, un paquete de debajo, que coloco encima para que los ases estén en el centro. Hago el puente y doy a alzar: alzan y mis ases están en el montón que es para mi. Nótese que no hago

el salto para colocar los ases al centro; esto sería una falta, porque en el juego, el menor movimiento que no sea motivado hace concebir sospechas. Tomando como he dicho un paquete de cartas de debajo que coloco encima meneando las cartas parece que quiera acabar la mezcla con naturalidad.

No quiero dar más ejemplos de esta superchería, porque mi designio no es el de formar rateros. La sociedad no carece sin embargo de estos respetables artistas; creo que hay todavía más de los que se necesitan. Yo solamente quiero prevenir a los hombres honrados de los medios que pueden emplearse para engañarles. Hay muchos de estos medios; y esto me hace pensar en dar algunos consejos para evitarles estos lazos.

Hablaré, desde luego de ciertas personas que se encuentran muy a menudo, que gozan la reputación de hombres honrados y lo merecen, pero que no tienen ningún escrúpulo de engañar en el juego: pretenden únicamente corregir la fortuna con un poco de habilidad y creen de buena fe que las infidelidades de esta naturaleza no deben pesar sobre su conciencia. Es necesario observar: esta clase de jugadores, sin conocer los juegos de cartas hacen diestramente, pero a su modo, el salto de baraja y las mezclas falsas.

Después de haber reunido las cartas que les convienen y haberlas colocado arriba o abajo de la baraja, según donde las necesitan, mezclan las cartas, excepto las que tienen preparadas y que toman formando un paquete en la mano, no mezclando más que las otras restantes y dejando el paquete en su sitio, operación que no es difícil y que parece muy natural. Hela aquí.

Supongo que se quieran dejar las cartas escogidas sobre la baraja que se tiene en la mano izquierda: tómanse con la derecha sobre la baraja casi la totalidad de las cartas, y sobre las que quedan en la mano izquierda, colócanse arriba y debajo, y por pequeñas porciones, todas las cartas de la mano derecha, haciendo de modo que en último lugar, el paquete arreglado esté sobre la baraja sin afectación.

Si es debajo de la baraja donde quieren conservarse las cartas que se han reunido secretamente, se toman con la mano derecha tres o cuatro cartas solamente; y siguiendo lo mismo en pequeñas porciones; colócanse arriba y debajo de estas tres o cuatro cartas todas las que se tienen en la mano izquierda, reservando todavía, un paquete de debajo formado de las cartas preparadas sobre el cual se vuelven a colocar todas las cartas que están reunidas en la mano derecha. Esto es en cuanto a la mezcla falsa.

Ahora, veamos como hacen el salto de baraja estos malignos jugadores que no

lo han aprendido por principios.

Cuando el contrario corta la baraja, toman el paquete que debe colocarse sobre el otro; al tomarlo colocan encima el índice, que sirve para mantener este paquete con los otros dedos y dejar el pulgar libre. Con estos dos dedos el pulgar é índice levantan sin afectación el otro paquete. El primer paquete que tienen entre el índice y el dedo del medio, se encuentra naturalmente sobre este último, que recogen. De esta manera la baraja parece que haya sido cortada, pero no cambia de situación y queda como estaba antes de alzar.

He visto ejecutar esta astucia tan ligeramente, que aun estando prevenido era imposible verlo. De donde he deducido que no siempre es necesario recibir lecciones para escamotear bien.

Aconsejo pues que se ponga mucha atención en el modo que vuestro contrario da y corta la baraja. Pero no solo son estas las precauciones que deben tomarse cuando teme uno ser engañado. Si por casualidad se tuviese ocasión de jugar con personas que vos no conocieseis, cuya fisonomía no os pareciese muy cristiana, sin tener el aire de ello, examinad atentamente las cartas. Mirad si no están recortadas de un lado o de otro, si no hay algunas ligeras marcas, si los cantos de algunas no están embotados y si su superficie está bien llana.

Mirad los cantos de la baraja cuando se hayan igualado bien las cartas, para ver si algunas de ellas son más gordas que las otras. Si esto os parece así, tomad una de estas cartas, tocad sus bordes con la punta de los dedos, para ver si no ofrecen un chaflán muy sensible al tacto. Observad la marcha de vuestro contrario, notad si la manera de manejar las cartas es natural, si las mezcla con sinceridad, y si, de tiempo en tiempo, no oculta sus manos debajo de la mesa. Pero tened sumo cuidado sobre todo contra las personas que estén detrás de vos, y que están allí bajo pretexto de ver jugar. Sabed, si acaso lo ignoráis, que por medio de algunos gestos poco aparentes o por algunas frases comunes, pueden dar a conocer vuestro juego a vuestro contrario, y aún nombrárselo en todas sus letras, sin que nadie pueda concebir la más ligera sospecha.

Ya daré conocimiento de esto en algunas palabras que diré sobre este juego que tan dado en llamar segunda vista.

En fin, si apercibís algunas de las cosas que os acabo de señalar, y descuidáis el tomar las precauciones necesarias para libraros de sus efectos, os prevengo de antemano que para vos habrá sonado el cuarto de hora de Rabelais.

Hay todavía una manera de conocer las cartas; es el de doblarlas en su latitud,

quiero decir, paralelamente a sus lados. Por ejemplo, para separar las figuras de las otras cartas, dóblense en sentido contrario; que el dorso de las figuras, supongo, esté convexo, y el de las otras, cóncavo. háganse mezclar todo lo que se quiera, y os será fácil reconocerlas. Si no se tiene necesidad de conocer más que algunas cartas, por ejemplo los ases, dóblense, no importa en que sentido, es decir que el dorso esté cóncavo o convexo, háganse mezclar, y siempre se reconocerán fácilmente.

Todavía tengo que señalar otra especie de superchería que se practica algunas veces en reunión. Extenderme sobre este género de mistificaciones sería poco interesante para el lector.

Voy solamente a describir una, para hacer conocer su naturaleza, y dar una idea de todos los medios que se emplean para engañar a las personas demasiado crédulas y de buena fe.

Es muy raro que no se sepan hacer algunos pequeños juegos para divertirse entre amigos, después de haber hecho algunos de estos se puede proponer el que se trata.

Tómanse dos ases, que supongo sean el de oros y el de copas. Divídese la baraja en dos partes, y a la vista de todos los concurrentes, colócase el as de copas sobre uno de los paquetes. Es preciso hacer observar que estos ases no están preparados, y para probarlo, se da a examinar el as de oros que se tiene en la mano.

Mientras que se hace hacer este examen, un gracioso de la reunión se levanta furtivamente y toma un paquete de cartas de paquete opuesto a aquel donde está el as de copas, y le coloca sobre el paquete donde está este as. El que hace el juego vuelve a la mesa, y hace notar que coloca el as de oros sobre el as de copas; y tomando el otro paquete, cubre los dos ases; de modo que toda la baraja se halla reunida.

Estando las cosas en este estado, los dos ases que están próximamente en el centro de la baraja se hallan separados por las cartas que el mal intencionado ha colocado sobre el as de copas, lo cual saben todos los concurrentes, que han sido testigos de este fraude.

El prestidigitador debe creer que los dos ases se hallan el uno sobre el otro. Entonces tomando la baraja al través como cuando se quiere hacer correr la carta, se dice: "Voy a sacar las cartas por debajo de la baraja una después de otra, y echarlas sobre la mesa, hasta que los dos ases, que están juntos, salgan,

porque es necesario que los separe de los otros y los coloque a la vista para el juego que voy a hacer."

Los espectadores que saben que los dos ases no están juntos, ríen a más no poder, y algunos de entre ellos manifiestan en voz alta su duda respecto a la reunión de estos ases. El escamoteador recuerda a los concurrentes que les ha hecho notar que colocaba los ases el uno sobre el otro y dice que no comprende como puedan suponer que no están juntos.

Insístese diciendo que creen que los ha escamoteado. El culpado acaba por decir a los tramposos: "Merecían Uds. que les apostase algo para que se arrepintiesen de su obstinación." Acéptase la apuesta. Entonces el prestidigitador saca una a una las cartas de debajo de la baraja y los dos ases salen juntos, con gran sorpresa de los que aceptaron la apuesta que pierden su dinero sin que puedan comprender como.

Sin duda que el que ha colocado las cartas sobre el as de copas, como queriendo dar un chasco al escamoteador, es un compadre al cual el otro le da tiempo de ejecutar su travesura, alejándose, bajo pretexto de hacer ver que los ases no están preparados, enseñando el de oros. Colocando el as de oros sobre las cartas que cubren el as de copas, estos dos ases están pues separados, pero, para hacerlos venir juntos, he aquí el medio.

Es necesario conocer la primera carta del paquete sobre el cual se coloca el as de oros. Cuando sale esta carta, se sabe que la que le sigue es el as de oros; pero en lugar de sacarla, se hace con el dedo hacia atrás con objeto de tomar las cartas que les siguen. En fin, cuando sale el as de copas, se descubre en seguida el de oros que se ha tenido reservado, según el principio de correr la carta.

Si entre los espectadores no hay nadie que acepte la apuesta, es negocio del compadre el excitar diestramente a los concurrentes que la acepten.

Hay todavía otro género de sorpresa que está basado en un equívoco. Para evitar el no caer en este lazo, es necesario reflexionar sobre la manera en que está propuesta la cuestión y ver si encierra un doble sentido.

He aquí un ejemplo de esta decepción tomado entre veinte.

Os proponen el jugar al as de oros una cantidad cualquiera. Conviénese que cada uno tomará la mitad de las cartas después de mezcladas; que una después de otra se descubrirán sobre la mesa y que el que vuelva el as de oros perderá el juego.

Toma cada uno veinte cartas, que se tienen con el dorso hacia arriba.

El que juegue con vos, que vais de buena fe, pocas veces puede perder, porque no estáis preparado contra la trampa que os prepara. Si el as de oros no está entre sus cartas él ha ganado de derecho. Si lo tiene, al echarlo sobre la mesa no lo descubre como por inadvertencia. Y vos que no veis esta carta, la volvéis ingenuamente para ver la que es; pero bien pronto juráis, pero un poco tarde, que no la cogeréis ya más; porque como vos habéis vuelto el as de oros, vos habéis perdido según las condiciones del juego.

Me he extendido sobre los juegos de cartas, porque sé que esta parte de la prestidigitación gusta mucho a los aficionados, en razón de que no necesita ninguna preparación y que al momento mismo se puede gozar de este pasatiempo, puesto que, en todas partes hay barajas.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SEGUNDA PARTE
De los juegos que se hacen con monedas y el juego de los cubiletes.

ARTÍCULO PRIMERO

De los juegos que se hacen con monedas.

Los juegos de cartas, los de monedas y el de los cubiletes son las tres principales ramas de la prestidigitación. Cuando se esta familiarizado con estas tres partes tan distintas la una de la otra, puede fácilmente ejecutarse todo lo que pertenece a los juegos de ligereza, a la física oculta o magia blanca.

Según el plan de esta obra, no debo ocuparme de algunos antiguos juegos que se encuentran en Ozanam y Decremps, y repetidos, en las varias compilaciones de las cuales ya he hablado. Por mi parte puedo asegurar que los que voy a ofrecer nunca se han publicado, y la mayor parte de ellos son enteramente nuevos.

Hay juegos con monedas que se ejecutan con la ayuda de copas y cajas mecánicas; estos los reservo para la tercera parte, consagrada a la descripción de los juegos diversos o magia blanca. En esta parte solo trataré de los juegos de destreza que se hacen con monedas, sin el concurso de ningún instrumento.

PRINCIPIOS PRELIMINARES.

Modo de escamotear la moneda.

Antes de entrar en la explicación de estos juegos, es indispensable demostrar el escamoteo de la moneda. Es la llave maestra de esta parte de la prestidigitación. El método es muy sencillo, pero la ejecución muy difícil. Es necesario ejercitarse mucho, tanto más, cuanto que este ejercicio es una preparación para el juego de los cubiletes como se vera más adelante

Escamotear una moneda, es colocarla en la palma de la mano derecha fingiendo depositarla en la izquierda. Para mantenerla se encoge un poco la raíz del pulgar y esta parte saliente del pulgar descansa sobre el borde de la pieza, que está cogida por el otro lado con el dedo pequeño.

Tomando pues la moneda con la punta de los dedos, en el movimiento que se hace para fingir dejarla en la mano izquierda, se aplica al sitio que acabo de designar. Es necesario procurar todo lo posible que la mano derecha aparezca tan libre en sus movimientos, como si no contuviese nada. Es necesario, como ya lo he dicho, practicarlo mucho para lograr ejecutar bien este juego de manos, que puede que sea el más difícil de toda la prestidigitación; pero el tacto es un excelente maestro, que no dejara de poneros al corriente.

Otro modo de escamotear la moneda.

Los que no pueden escamotear la moneda del modo que acabo de explicar, se contentan con colocarla en el arrejaque formado por las raíces del pulgar e índice Este método, el cual no permite separarse al pulgar de los otros dedos, está muy lejos de valer lo que el anterior; la mano puede aparecer más torpe; sin embargo, hay prestidigitadores que, a falta del primer medio, se sirven de este, que es más fácil

Una pieza de bastante diámetro, como por ejemplo, una moneda de veinte reales, es más fácil de escamotear que una pequeña; tal como una moneda de dos céntimos, pero hay un método para salvar esta dificultad; helo aquí.

Método de Escamotear los objetos de un pequeño diámetro.

Si al ejecutar los juegos, os vieseis obligado a escamotear una de estas pequeñas piezas, la colocarías en la mano, justamente en el sitio donde debía de retenerse. Apóyase encima el dedo índice de la mano izquierda, como para enseñarla, pero en realidad para colocarla bien en el hueco de la mano. Vuélvese la mano derecha contra la izquierda como para dejar caer la moneda, y esta mano izquierda se cierra como si acabase de recibir la moneda que ha quedado en el hueco de la mano derecha. Este movimiento es muy natural y fácil de ejecutar. Sírvese de este medio cuando se tienen que escamotear sortijas, anillos o alianzas.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN I

Multiplicación de monedas en manos de una persona.

Efecto. Déjanse sobre la mesa una cantidad cualquiera de monedas. Ruégase a una persona que tome de ellas el número que desee. Supongamos que haya cogido catorce. Espárcense estas catorce monedas sobre la mesa, y como para asegurarse que está exacto el número de ellas cuéntalas uno mismo por partes, colocándolas en la mano de la persona que se ha encargado de tenerlas. Tómanse cuatro por ejemplo y se le entregan. Vuélvense a tomar otras cuatro, y se juntan a las demás, diciendo: "Cuatro y cuatro son ocho." En fin tómanse las seis restantes y colócanse en las manos de la persona juntamente con las ocho primeras, diciendo: "Seis y ocho hacen catorce." Suplícase que cierren bien la mano. En seguida se recogen las monedas que quedan sobre la mesa, y abriendo la mano se suplica a una segunda persona que tome el número de monedas que desee. Depositanse las sobrantes sobre la mesa, y al volver cerca de la persona que ha tomado estas monedas, se anuncia que se van a hacer pasar invisiblemente todas estas monedas tomadas al azar, a la mano de la persona que tiene las catorce. Tómanse una después de otra y se mandan. Hácense contar y se ve, que si se han mandado cuatro por ejemplo, tiene diez y ocho en vez de catorce.

Explicación. Al colocar todas las monedas sobre la mesa retiénense secretamente cuatro en el hueco de la mano derecha, y con esta misma mano es con la que se toman y cuentan las que se entregan a la persona que ha querido recibirlas.

Después de haber entregado las ocho en dos veces diferentes, tómanse las seis últimas y diciendo: "Ocho y seis hacen catorce," colócanse estas seis monedas con las ocho, pero dejando caer con ellas las cuatro que se tenían en la mano. La persona que tiene las monedas no puede apercibirse de este aumento, y tiene en su poder diez y ocho, cuando no cree tener más que catorce.

En cuanto a las cuatro monedas que se escamotean, fingiendo mandarlas con las otras catorce, se hacen tomar forzadamente. Teniendo en la mano una cantidad de monedas, colócanse cuatro, un poco separadas de la otras, hacia adelante, de modo que sean fáciles de tomar, pero sin que puedan apercibir que están preparadas. Apriétanse con el dedo pulgar las monedas que no se quieren hacer tomar. La persona a la cual se presentan, viendo algunas a mano, las coge naturalmente y cree que la casualidad sola decide de la cantidad.

Para escamotear estas cuatro monedas si no se tiene costumbre para tenerlas todas en el hueco de la mano; pidénsele a la persona que las ha tomado, y se depositan sobre la mesa a vista de todos los concurrentes. Tómanse una después de otra para escamotearlas en la mano derecha, fingiendo colocarlas en la mano izquierda y mandarlas invisiblemente; y al tiempo que se abre esta mano extendiendo los dedos uno después de otro para hacer el movimiento menos seco y más ligero, colócase la mano derecha sobre el borde de la mesa, y se deja caer la moneda sobre la tabla guarnecida de la cual he hablado en la sección VI del artículo II, de la primera parte. Escamotéense así las tres primeras; pero la cuarta será bueno os alejéis de la mesa y aproximéis a la persona que tiene las monedas. Escamotéase esta última conservándola en la mano. Esta circunstancia hace creer que habéis podido mandar las otras del mismo modo, y que no tenéis necesidad de estar cerca de la mesa.

Si no podéis escamotear cuatro monedas, os quedáis al lado de la persona que las tiene, se las pedís una después de otra, y las escamoteáis cada vez haciendo ademán de mandarlas a la primera persona que tiene las otras

SECCIÓN II

Otra multiplicación de monedas en manos de la persona.

Con monedas de veinte reales, puede también hacerse un juego del mismo género que el que acabo de describir. Tómense, supongamos, nueve monedas que se cuentan sobre la mesa, de estas nueve monedas se dan dos a una persona. Tómanse las siete restantes, y se colocan en la mano de una segunda persona; pero al colocárselas, se añaden dos que se tienen de antemano ocultas en el hueco de la mano.

A primera vista parecerá que dos monedas de veinte reales demás en la mano debe conocerse; pero no es así, la persona que las recibe no distingue esta diferencia, puede asegurarse de ello haciendo la prueba uno mismo.

Vuélvese a la persona que conserve las dos monedas, se le piden, y se colocan sobre la mesa, diciendo que se pretende hacerlas pasar con las siete que tiene la otra persona en sus manos. Tómanse una después de otra y se escamotean como se ha hecho con las monedas del juego anterior, es decir, dejándolas caer sobre la tabla, después de haber fingido colocarlas en la mano izquierda para mandarlas con las otras siete. Téngase cuidado de prevenir al o a la que va recibir las monedas, que va a sentir una conmoción un poco fuerte al momento de pasar a sus manos, pero que el dolor no durara casi más de ocho días.

SECCIÓN III

Hacer pasar el dedo de una persona a través de una moneda de veinte reales.

Efecto. Pídese una moneda de veinte reales. Pasase de una mano a otra por escamoteo. En seguida se ruega a una persona que tenga esta moneda en equilibrio sobre la punta del dedo. No pudiendo tenerse así, se apoya un poco arriba, y entra en el dedo como un anillo. Hácese pasar de nuevo la moneda de la mano derecha a la izquierda, extiéndese el brazo y se devuelve a la persona que la ha prestado.

Explicación. Es necesario para este juego sacrificar dos monedas de veinte reales, no como valor intrínseco, sino como valor monetario. Estas dos monedas deben tener el mismo busto. Se las da a un tornero hábil para hacer un agujero en una de ellas de unos quince milímetros de diámetro. La otra moneda servirá para tomar la parte circular que se quite a la primera.

Como se tome toda esta moneda se tiene campo para ajustarla cuidadosamente a la primera. Es necesario hacer esta operación con una exactitud tan perfecta, que no pueda apercibirse esta transposición ni de un lado ni de otro de la moneda. Teniendo esta moneda así preparada, cuando se quiera servirse de ella para hacer el juego, se tendrá secretamente en el hueco de la mano. Pídase una a la reunión, la cual se cambiará del modo siguiente, bajo pretexto de hacer un juego de destreza.

Supongo que se tiene la moneda preparada en la mano derecha, y en la izquierda la que os habrán dejado; y tomándola con el pulgar y el índice de la mano derecha, la quitáis vivamente dejando caer en su lugar la moneda preparada que se tiene en la misma mano. Déjese, bien entendido, la mano izquierda cerrada. Sepárense los dos brazos, y haciendo un movimiento con la mano derecha, como si se quisiese echar en la izquierda la moneda que se tiene, escamotease en el hueco de la mano diciendo: "Esta moneda la mando a la mano izquierda." Abrese la mano y se enseña como si fuese la que os

prestaron. Continúese diciendo: "Voy a hacer caballero con la moneda que Vd. me ha suscitado un juego más admirable. Levante Vd. un dedo si Vd. gusta caballero, bien recto; voy a procurar colocar esta moneda sobre la punta." Probáis por algún momento y acabáis por hundirle diciendo: "De este modo esta más segura."

Figúrese la sorpresa e hilaridad que debe ocasionar al ver una moneda de veinte reales pasada por el dedo a manera de sortija. El círculo que se escape de la moneda cae casi siempre de modo que se puede coger fácilmente en la mano, métese en el bolsillo aprovechando la sorpresa de los espectadores.

Para acabar el juego quítese con la mano izquierda la moneda que esta pasada por el dedo y os colocáis detrás de la mesa. Después dirigiéndoos a la persona que os ha prestado la moneda y enseñándole que esta agujereada le decís: "Caballero, usted no está sin duda dispuesto a volver a tomar esta moneda en el estado que se encuentra pero voy a reparar el mal que he causado con este solo golpe de mi mano." Hágase el cambio del mismo modo que la primera vez. Y enseñando la mano izquierda en la cual se encuentra esta moneda restablecida, déjese caer la otra sobre la tabla colocando la mano derecha sobre el borde de la mesa sin afectación; hágase ver que no se tiene en las manos más que esta moneda la cual devolvéis a la persona que la ha prestado.

SECCIÓN IV

Hacer pasar una moneda de veinte reales a través de una mesa.

Cuando en una reunión de amigos que desean divertirse os inviten a hacer algunos juegos, en esta circunstancia es muy conveniente este, porque no necesita ninguna mesa preparada, cosa indispensable cuando se da una reunión de juegos.

Pídense dos monedas de veinte reales. Colócase una en una mano y se escamotea, es decir se retiene en la mano derecha fingiendo colocarla en la izquierda. Tómase la segunda moneda en la mano derecha, en la cual hay una que los espectadores creen que esta en la mano izquierda. Tiénese esta segunda moneda en la punta de los dedos, extiéndense los brazos, y cerrando bruscamente la mano derecha, se hace sonar la moneda con la que se tiene escamoteada, y al mismo tiempo se abre la mano izquierda dándole un movimiento parecido al que se haría si se quisiera echar algo. Es necesario que estos dos movimientos estén bien unidos. Abrese la mano y se enseñan las dos monedas juntas.

Llámase a este juego la moneda volante. Hay varios modos de verificarlo, de los cuales hablaré bien pronto. Continuemos este.

Es bueno, como ya lo he dicho, emplear algunos fingimientos, para hacer los juegos más brillantes. Cuando se hace este simplemente como acabo de explicarlo, se dice: "Señores, no crean Vds. que he echado diestramente en la mano derecha la moneda que tenía en la izquierda. Para probarles que estarían en un error, voy a hacer nuevamente el juego haciendo pasar la moneda a través de la mesa. La tomo y la coloco en esta mano (la izquierda.") (Aquí se hace un movimiento propio para hacer creer que no la colocáis, cuando realmente la dejáis). Si el fingimiento que se acaba de hacer esta bien simulado, se creerá que retenéis la moneda en la mano derecha, y estoy seguro que os harán esta observación.

Entonces enséñense las monedas en ambas manos y los interruptores quedaran corridos al ver fallidas sus conjeturas.

Asegurando a los asistentes que sois incapaz de engañarles de ese modo, hágase el juego osadamente como en primer lugar, escamoteando la moneda; pero esta vez colóquese la mano derecha debajo de la mesa y la izquierda arriba. Hágase lo mismo que anteriormente, es decir que se abre vivamente la mano izquierda en el momento que se hacen sonar las dos monedas que se tienen en la mano derecha.

Terminado esto, volvéis sobre la observación mal fundada que os han hecho, dudando que colocaseis a moneda, en la mano izquierda, diciéndoles: "Señores, no es suficiente que les asegure que no los he engañado; yo se que a los escamoteadores no se les tiene mucha confianza; así pues voy a darles pruebas de mi buena fe."

"Vds. han pensado que yo no colocaba una moneda en cada mano, que yo no hacía más que fingirlo. Pues bien, señores, he aquí las dos monedas; ya ven que no tengo nada en mis manos, y que tomo una moneda en cada una de ellas. Coloco la mano izquierda debajo de la mesa, teniendo esta sola moneda que Vds. ven todavía. Nótese también que no tengo más que una moneda en la mano derecha. Voy a arrojar esta moneda a través de la mesa, para ir a reunirse con la que tengo en la mano izquierda." (Hágase con la mano derecha la acción de echar la moneda a través de la mesa, escamoteándola, abriendo la mano como si no hubiese nada en ella y haciendo sonar al propio tiempo las dos monedas debajo de la mesa). El choque de las dos monedas que se oye debajo de la mesa, la mano derecha que ven abierta al mismo tiempo produce en los espectadores una ilusión completa.

Ya preveo una objeción de parte del lector que me dirá: "¿Cómo se hace que no habiendo más que dos monedas que se separan colocando una en cada mano, de las cuales una está sobre la mesa y otra debajo y todo esto a la vista de los espectadores; como se hace que se oye el sonido de dos monedas en la mano izquierda, porque la que esta en la mano derecha esta siempre a la vista todo el tiempo que esta mano está sobre la mesa?"

Tenéis muchísima razón, lector, lo que me decís, convengo en que es perfectamente justo. Si yo fuese menos verídico, podría contestaros probablemente que la moneda lanzada por la mano derecha ha encontrado el medio de abrirse paso a través de los poros de la mesa; pero para esto no hubiese sido necesario prevenir que la moneda se escamoteaba. Por otra parte, hay tan poca fe, en el tiempo que vivimos, que me costaría mucho trabajo el

persuadiros. Quiero mejor deciros con toda franqueza que se me había olvidado encargaros que pegaseis secretamente con un poco de cera, una tercera moneda de veinte reales debajo de la mesa. La mano izquierda se ampara de esta moneda para unirla a la que ya tiene; se hacen sonar estas dos monedas en el momento que se escamotea la de la mano derecha como ya lo he dicho. En cuanto a esta moneda que queda en la mano derecha, hállase fácilmente el medio de deshacerse de ella.

SECCIÓN V
Otro juego de monedas volantes

Este juego es necesario hacerlo en la mesa preparada, como ya lo he explicado anteriormente. No se olvide sobre todo la almohadilla que es necesario colocar sobre la tabla para amortiguar el ruido de los objetos que se dejan caer sobre ella.

Este juego se hace con cuatro monedas de veinte reales, pero se principia con dos únicamente. Se ejecuta desde luego simplemente, como lo he descrito en el primer párrafo del juego que precede, es decir, fingiendo colocar una en la mano izquierda y escamoteándola en la mano derecha; después tomando también de la mano derecha la segunda moneda, y haciendo el movimiento, separando los brazos, de arrojar la moneda que se cree en la mano izquierda, a la otra mano.

Inmediatamente después de haber hecho esta recreación, decís: "Señores, este juego no es tan difícil como se pueda creer, y por esta razón tendría un especial gusto en enseñarlo a Vds. Acabo de servirme del procedimiento de los escamoteadores; pero no os diré como ellos que hago pasar la moneda de la mano izquierda a la derecha, echándola así. (Aquí se toma una moneda en cada mano, y se echa la que está en la mano derecha, sobre la de la izquierda, de lo menos lejos posible.) Estos señores os engañan, hacen lo que acabo de hacer yo, pero Vds. no lo aperciben.

Tomase una moneda que se finge colocar en la mano izquierda, pero se retiene aquí (enséñase la moneda que se tiene entre el pulgar, y el índice, para no descubrir el secreto del escamoteo en la palma de la mano.) De este modo no se tiene que trabajar mucho para hacer hallar estas dos monedas juntas, puesto que ya lo están. He aquí el juego que os quería comunicar. Si Vds. lo ejecutan delante de algunos, téngase sumo cuidado en bajar un poco la mano, de este modo, para que no se vea la moneda (bájase la mano como para hacer comprender mejor la explicación, pero más bien para tener ocasión de dejar caer la moneda sobre la tabla, sin ser apercibido. Este es un pase falso y

haciendo como que se tiene todavía en la mano la moneda, se continua hablando.) No es así, señores, como yo lo hago; yo coloco realmente la moneda en la mano izquierda (fínjese colocar la moneda que no se tiene) y ya ven Vds. que yo no tengo nada en esta mano (enséñase el interior de la mano derecha, teniendo la izquierda cerrada como si efectivamente se hubiese colocado la moneda.) En fin tómase con la mano derecha que ha quedado sobre la mesa. los espectadores ven claramente que no tenéis más que una. Sepárense los brazos y fínjase querer ejecutar el juego. Pero, como por reflexión, dejando a moneda sobre la mesa, decís, enseñando la mano derecha: "No supongan Vds. que mi mano tenga doble fondo, o que yo tenga un compadre debajo de la mesa para darme una moneda." (Diciendo estas últimas palabras hágase el ademán de señalar debajo de la mesa, para tener ocasión de tomar la moneda que se dejo caer sobre la tabla. Ocúltese esta moneda en el hueco de la mano.)

Vuélvase a tomar la moneda que se había colocado sobre la mesa con la mano derecha en la cual se acaba de colocar la segunda moneda, y hágase el juego.

Por los pases falsos de que os habéis servido, los espectadores están bien persuadidos que no tenéis más que una moneda en la mano derecha y otra en la izquierda.

Habiendo terminado el juego como acaba de explicarse, continuáis diciendo: "Voy a operar lo mismo con dos monedas." Tómense efectivamente dos juntas, que se escamotean con una sola reteniéndolas en la mano derecha, fingiendo colocarlas en la izquierda. Tómense también con esta misma mano derecha las dos monedas que quedan sobre la mesa y se ejecuta el juego diciendo: "Esto no es tan fácil como con una sola moneda; solamente es necesario separar las manos más (se separan.) Para terminar, háganse sonar con fuerza estas cuatro dando a la mano derecha una sacudida seca, en el momento que la mano izquierda hace ademán de mandar a la derecha las dos monedas que creen que contenía.

Hecho el juego, déjanse caer estas cuatro monedas sobre la tabla; lo que produce mucho efecto entre los espectadores, en razón de la dificultad que suponen en el escamoteo de cuatro monedas de veinte reales.

Pero este juego sigue todavía y para continuarlo, decís: "Señores, voy todavía a darles una prueba de que no echo las monedas de una mano a otra, como parece, más sí que toman otra vía para venir a mi mano. Voy a hacer pasar todas las cuatro a través de la mesa.

"Yo se que esta experiencia no admirará mucho a los físicos, si hay alguno de

ellos entre ustedes, porque conocen la elasticidad de los cuerpos, y el efecto que van Vds. a ver no puede explicarse más que por esta propiedad. Sin embargo, el juego no dejará por eso de ser menos curioso para las personas que no estén perfectamente iniciadas en los misterios de la naturaleza, y si hay alguna en la reunión de esta clase, le ruego que no de la explicación, para que puedan gozar de la ilusión el resto de los espectadores."

Después de este interesante discurso, fínjase colocar las cuatro monedas en la mano izquierda escamoteándolas en la derecha como si fuese una sola. (Si no se pueden todavía escamotear cuatro monedas juntas en la palma de la mano, pueden colocarse entre el pulgar y el índice.) Cójase con el pulgar e índice de la mano derecha, por el borde, un cubilete escogiendo con preferencia el más ligero, y depositándolo sobre la mesa, se le da vueltas con los otros dedos, para que la abertura se halle debajo mismo de las monedas que tienen en la mano. Estos mismos dedos sirven también para mantener las monedas. Colóquese la mano izquierda sobre la mesa, cerrada como si contuviese las monedas. Abrase bruscamente dejando caer en el cubilete las monedas de la mano derecha. Estos dos movimientos se hacen en un solo tiempo. Cójese el cubilete, y se vacía el contenido sobre la mesa.

Vuélvense a tomar nuevamente estas cuatro monedas, diciendo: "Señores, este juego puedo hacerlo cuantas veces quiera." Colóquense realmente en la mano izquierda, pero afectándolo malamente, para hacer pensar que no las colocáis y que las retenéis en la mano derecha la cual con este objeto se tiene a medio cerrar. Tómese el cubilete con esta mano derecha, que se muestra algo torpe, y se dice enseñando el fondo del cubilete: "Ya ven que en este cubilete no hay nada." Si vuestro fingimiento lo habéis hecho diestramente, oiréis un murmullo de desaprobación y reclamaciones de parte de los asistentes. Preguntáis el motivo y os contestan con un tono burlón que las monedas no están en la mano izquierda y si en la derecha juntamente con el cubilete. Entonces colócase el cubilete sobre la mesa y les enseñáis vuestra mano vacía.

Déjense caer al mismo tiempo sobre la mesa las cuatro monedas que se tienen en la mano izquierda y los espectadores quedan corridos de su error.

Volviendo a tomar las monedas en la mano derecha, decís: "¿Cómo, señores, me creen Vds. capaz de emplear semejantes supercherías? Vds. piensan pues que al colocar el cubilete sobre la mesa (diciendo estas últimas palabras se tiene la mano debajo de la mesa como acción indicativa y se depositan las monedas sobre el borde de la tabla. Téngase la mano cerrada al recogerlo,) yo tengo las monedas en mi mano y no tengo más que dejarlas caer en el cubilete, fingiendo mandarlas a la mano izquierda" Desengáñense Vds.; yo coloco las monedas en esta mano (la izquierda: esto es un pase falso, puesto que no se

tiene nada en esta mano, la derecha, que enseñáis.)

Entonces tómase el cubilete por el borde, entre los dos dedos del medio, y al colocarlo debajo de la mesa, cójense con el pulgar y el índice que quedan libres, las cuatro monedas que se habían depositado sobre la tabla de modo que se pudieran tomar fácilmente.

Finalizase el juego dejando caer estas monedas en el cubilete, en el momento que la mano izquierda se abre como para hacer pasar a través de la mesa las monedas que finge contener.

Me he extendido un poco en este juego, porque es sin contradicción uno de los más bonitos de la prestidigitación.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN VI
Tercer juego de moneda volante.

El juego que precede es uno de los cuatro o cinco que han hecho la reputación de Conus padre. El que sigue puede que sea el único que ha hecho la del prestidigitador Olivier, y que en su tiempo le valió el titulo de famoso.

Diré con este objeto, y puedo justificarlo que, sobre la explicación que le habían hecho de este juego, el emperador Napoleón, pidió a Olivier diese una función; la cual tuvo lugar en palacio. Puede que se me acuse de exageración; pero téngase entendido, que es necesario muy poco, en este arte recreativo, para cobrar fama. ¿El prestidigitador Philippe, hace poco tiempo, no tuvo admirado durante dos años a todo París con su juego de las peceras de cristal llenas de agua y de peces? Creo que el lector quedará sumamente sorprendido de la extremada simplicidad del medio, cuando de la explicación de la tercera parte de este tratado.

Lo mismo es en cuanto la suspensión, la doble vista, la cartera mágica, la cocina diabólica, etcétera, como se verá la descripción que haré de ellos en la física oculta.

El juego de que se trata puede hacerse sobre una mesa ordinaria. Sin embargo sería más fácil ejecutándolo sobre la mesa con tabla, sobre todo si se tiene la costumbre de servirse de ella; no obstante, como ya lo he dicho, no es indispensable.

Este juego es muy sencillo, pero su ejecución exige un golpe de vista muy seguro y una mano muy ligera.

Pídase una moneda de veinte reales y se hace marcar. Tiénese oculta en la mano izquierda otra moneda de veinte reales. Cuando devuelven la moneda que habéis dado a marcar, se hace el cambio. Este cambio es fácil. Fíngese colocar en la mano izquierda la moneda marcada, pero se guarda en la mano derecha haciendo aparecer la que se tenía de antemano oculta. Deposítase esta

última sobre la mesa, y los espectadores la toman por la que acaban de marcar.

Pídese otra moneda a la reunión, pero más pequeña que la anterior.

Cuando se pide alguna cosa a los concurrentes, todos registran los bolsillos para satisfaceros. Pero no prestéis atención en las personas sentadas en primer término que os ofrezcan algo, eludidlas diestramente. Cuando alguna de las personas colocadas detrás de éstas os presenta una moneda, estáis obligado de inclinaros hacia adelante para tomarla. Y como al inclinaros estáis encorvado sobre la persona que está delante, le colocáis la moneda marcada que tenéis en la mano derecha, en cualquier sitio de la ropa que habréis ya debido mirar de antemano con una rápida mirada. Colocádsela sea en un bolsillo del gabán si es hombre, sea sobre el vestido de una señora, sea en fin en cualquier sitio que os ofrezca la casualidad. Esta persona sobre la cual os apoyáis un poco, toma esta presión como una necesidad de la circunstancia y no se fija en el ligero roce inevitable para la introducción de la moneda en su traje.

En tiempo de Olivier el traje de los hombres era muy cómodo para este juego. Las mangas eran redondas, es decir que estaban dobladas desde el puño hasta la tercera parte del antebrazo, y aquí era ordinariamente donde Olivier colocaba la moneda. Cuando está colocada la moneda como acabo de decir, se vuelve a la mesa con la pequeña moneda que os acaban de entregar. Entonces hácese el juego de la moneda volante con ésta y la de veinte reales que está sobre la mesa. Hácese simplemente como yo lo he explicado anteriormente. Puede preguntarse a los espectadores en que mano quieren que se haga el juego. Cualquiera que sea la respuesta siempre será lo mismo; porque si dicen en la izquierda, como esta es la mano que finge mandar invisiblemente la moneda con la otra a la mano derecha, pueden suponer que ella es la que hace la acción principal y por consiguiente el juego. Si dicen con la derecha como ésta recibe las dos monedas y parece haber operado el escamoteo, hallan muy natural que consideréis esta mano como encargada de la parte activa del juego; así pues siempre tendréis razón y nadie notará el equívoco.

Después de haber ejecutado el juego como ya lo he dicho, tómese la moneda de veinte reales, la cual enseñáis preguntando quien es el que la ha prestado. Habiendo contestado ya el dueño de ella, transportáis la moneda de la mano derecha a la izquierda; o más bien dicho, fingís transportarla, porque la retenéis en la mano derecha, al mismo tiempo que parece que la colocáis en la mano izquierda, y si este juego lo hacéis en una mesa ordinaria, habéis debido sentaros a causa de su poca elevación. Entonces, al levantaros, depositáis diestramente la moneda en la silla, manifestando tenerla siempre en la mano izquierda. Dense algunos pasos hacia la reunión, y fingiendo pasar la moneda de una mano a otra, finalizáis diciendo: "Mando esta moneda al bolsillo de ese

caballero. Estando marcada debe de reconocerse fácilmente." Háganse crujir la punta de los dedos para hacer ver que no tenéis nada en las manos. Hallase la moneda en el sitio que habéis designado, se examina y se reconoce por las marcas que se le han hecho. La admiración es tanto mayor cuanto que se cree que es con esta misma moneda con la que se hace el juego.

Olivier estaba sentado cuando hacía este juego, y como ya lo he dicho, depositaba la moneda sobre la silla al levantarse; lo más regular, era el hacer hallar la moneda en una de la mangas de los espectadores y cuando la hacia pasar al fin del juego, decía con una ingenuidad notable: "Caballero, la moneda esta en vuestra manga; si está cosida hágala Vd. descoser y la encontrará." Pero nunca sucede el que las mangas estén cosidas.

Si se hace este juego sobre una mesa preparada, como se está derecho a causa de su elevación, entonces en lugar de depositar la moneda en la silla, déjase caer sobre la tabla guarnecida apoyando sobre el borde la mano derecha donde esta la moneda.

SECCIÓN VII

Hacer pasar una moneda de una mano a otra muchas veces seguidas, teniendo los brazos extendidos y sin acercarlos.

Este pequeño juego, que desde luego parece fácil, necesita sin embargo, un poco de costumbre para hacerlo bien. He aquí su efecto.

Enséñase en una mano, una moneda de dos reales. Hácese ver también la otra mano rogando a los espectadores que noten que no contiene nada. Al extender los brazos se cierran ambas manos. Ordénase a la moneda que está en una mano que pase a la otra. Abrense las dos manos y se hace ver que se ha verificado la transposición. Vuélvense a cerrar, y la moneda vuelve a la primera mano. Ejecútase este paso de una mano otra tantas veces como se quiere.

Explicación. No puede hacerse uso más que de monedas de un pequeño diámetro. Colócase un poco de cera sobre la uña del dedo del medio de cada mano. Péguese de antemano sobre la uña de una de las dos manos una moneda; cuando la mano esté abierta no se verá esta moneda. Colócase una moneda igual en la otra mano. Para que esta moneda esté convenientemente colocada (y he aquí lo importante), es necesario hacerla correr en la palma de la mano, cerca de la muñeca y tocando el rodete que forma parte de la raíz del pulgar; entonces al cerrar la mano, la uña del dedo del medio se coloca sobre la moneda la cual se adhiere por medio de la cera. Para mayor seguridad se hace hacer a la raíz de la mano un movimiento de presión que afirma la moneda sobre la uña, ábrese la mano, y el dedo se lleva la moneda que no se ve más. En cuanto a la moneda de la otra mano no se trata más que de despegarla para hacerla aparecer. Nada más sencillo que esto, la menor frotación contra la palma de la mano es suficiente. Concíbese fácilmente que esta traslación puede reiterarse muchas veces.

Si la moneda fuese un poco grande y su diámetro no estuviese completamente

cubierto por la uña, sería necesario colocarla de modo para que el anular ayudase a ocultarla.

Por el mismo medio puede también escamotearse cualquier otro objeto pequeño y ligero aunque no sea llano, como por ejemplo, una bolita. Con la práctica es todavía posible escamotear muchas a la vez, valiéndose de los tres primeros dedos al mismo tiempo.

Cuando se quite la moneda, es necesario abrir la mano vivamente para que los espectadores no tengan tiempo de apercibirse y tener siempre los dedos bien extendidos.

SECCIÓN VIII

Cambiar una moneda a la vista de los espectadores sin que se aperciban.

Esto no es precisamente un juego o al menos no puede considerarse como a tal. Es más bien un medio, un procedimiento cuyo empleo es algunas veces útil. Es bueno el conocerlo.

Si por ejemplo se pide una moneda de veinte reales y se quiere cambiar en otra moneda es necesario tener en el hueco de la mano aquella con la cual se quiere hacer el cambio. Entonces, al tomar la que os dejan, preguntáis si es buena; y como para aseguraros, la echáis varias veces sobre la mesa para ver si el sonido es de buena ley y haciendo un movimiento de arriba a abajo, movimiento indispensable para sonar la moneda, déjese caer sobre la almohadilla de la tabla, y échese sobre la mesa la moneda que se tiene en el hueco de la mano. Este tiempo es tan natural, que los espectadores toman esta segunda moneda por la que os han prestado.

Si habéis proyectado algún juego para el cual os fuese necesario este cambio, lo ejecutáis como acabo de explicarlo. Si no quisierais más que dar un chasco, entonces haríais el cambio con una moneda de plomo, y dándola a la persona que os ha dejado la verdadera moneda, le diríais que no puede serviros porque es falsa.

SECCIÓN IX

Sustracción de monedas de manos de una persona. Hacer salir invisiblemente la cantidad que se desee y hallar la cantidad sustraída en las manos de otra persona.

Efecto. Pídese una cantidad cualquiera de monedas, se cuentan en presencia de los espectadores, y se entregan a una persona; rogándole de tenerlas encerradas en sus manos.

Pregúntase a esta misma persona cuantas desea que se hagan salir para hallarlas en las manos de otra persona que ella misma puede designar.

Habiendo sido elegida esta última, se le suplica que junte ambas manos.

Se invita a la primera a que suene las monedas que tiene en su mano tantas veces como monedas quiere que salgan. A la última el prestidigitador hace hallar en manos de la otra persona el número pedido.

Explicación. Para parecer haber dado la elección del número que se ha de sustraer por magia, es necesario, al pedir las monedas procurarse un número que no pueda dividirse por 3, ni por 4, como por ejemplo, 1l, 22, etc.

Supongamos que sea de la mano derecha de la que os servís para escamotear la monedas. Tómense con la mano izquierda las que os dejaron, para contarlas dejándolas en la mano derecha. Empiécese por las monedas más pequeñas, porque es necesario retener en el hueco de la mano la mitad del número de las que se tiene.

Convengamos que se hace el juego con catorce monedas; entonces hay que retener siete en la mano. Digo que se empiece a contar por las monedas más

pequeñas, por una razón que al momento se comprenderá. Esta operación se hará delante de la mesa. Estando ya contadas las monedas, deposítense en la mano izquierda las siete que no retenéis en la mano derecha, pero para los espectadores es como si las colocaseis todas.

Teniendo la mano izquierda cerrada y un poco elevada. colocáis diestramente sobre la tabla las siete monedas que se tienen en la mano derecha, y os acercáis a los espectadores. Entonces se tienen las monedas en las dos manos. Ruéguese a una persona, el cerrar las manos y guardar estas catorce monedas que le entregáis, bien cuidadosamente encerradas. Como no tiene más que las mayores, no cree que puede tener la mitad de ellas.

Volvéis a la mesa y decís: "¿Señorita, de las catorce monedas que Vd. tiene cuantas quiere Vd. que haga salir de sus manos, para hallarlas en poder de la persona que Vd. designe? ¿Quiere Vd. que escamotee el tercio, la mitad, el cuarto?" Ordinariamente dicen la mitad; pero si se pidiese el tercio o cuarto, se ve enseguida que no es divisible por estos números y se ven obligados a pedir la mitad. Como se cree que es la casualidad, la que ha determinado el número catorce, sucede lo propio con el número que habéis dado a elegir.

Haciendo las preguntas de las cuales acabo de hablar, tómanse secretamente las siete monedas que se han depositado en la tabla y teniéndolas en las dos manos sin hacerlas sonar, se dice a la persona que tiene las otras que las haga sonar tantas veces como unidades hay en el número de las que desea que salgan, pero por intervalos; esta recomendación no se le hace sino después de haberle rogado designe la persona que debe recibir en sus manos las monedas que vais a escamotearle. Ruéguese a la otra persona también que tenga sus manos cerradas una contra otra.

La persona que tiene las monedas las hace pues sonar como le habéis recomendado, y a cada vez, decís a los espectadores que miren como salen las monedas y dan vueltas por el aire, para ir a colocarse en las manos de la persona que las espera. Fingís coger una que se paraba en el cuello de la levita de uno de los concurrentes otra que se enredaba al pasar en a cabellera de una joven, etcétera. Estas gesticulaciones se hacen con objeto de distraer la atención de los espectadores de la mano que contiene las siete monedas. A la última, es decir cuando se llega al número siete, échanse las monedas que se tienen en la mano en las de la persona que las tiene siempre abiertas. Hácese contar de un lado y de otro para verificar la cuenta.

Aclaración. Cuando se vuelven a tomar las monedas que se habían depositado secretamente sobre la tabla, recomiendo tenerlas entre las dos manos. Esto es

para no aparecer torpe, como indudablemente se estaría, si quisieran conservarse todas en una sola mano.

Nada hay más natural que el tener vuestras manos cerradas pues es motivado porque como la persona a quien habéis entregado las monedas las tiene así, estáis en el deber de imitarla, para enseñarle mejor el movimiento que debe operar para hacerlas sonar. Por este medio no se supone que vos tengáis también monedas. Pero de tiempo en tiempo, como lo he aconsejado, pueden separarse las manos para fingir coger las monedas. En esta acción la otra mano en la cual están las monedas y que no esta en movimiento puede dejarse caer sobre el muslo. En este estado de descanso, la mano queda naturalmente a medio cerrar y sostiene las monedas sin que pueda notarse.

Si se tuviese bastante costumbre para tener escamoteadas las siete monedas sin aparecer torpe en los movimientos; no será necesario tomar todas las precauciones de las cuales acabo de hablar; pero esto es muy difícil, y aun aquellos que pudiesen, apreciarían más el proceder como acabo de describirlo para tener menos dificultad en la ejecución.

SECCIÓN X

Hacer pasar a la manga de una persona unas monedas metidas en un saquito.

Efecto. Colócanse unas veinte monedas en un saquito pequeño. Habiéndolas colocado a presencia de los espectadores y haciéndolas sonar dando golpes debajo se les manda salir. Vuélvese el saco del revés para hacer ver que no están ya. Enseguida, con una varita, tócase ligeramente sobre el brazo de una persona para hacer sonar las monedas las cuales se hacen salir todas por la abertura de la manga.

Explicación. En el pequeño saco que sirve en este juego, se habrá practicado un bolsillo de poca profundidad que se colocará en el interior, a una tercera parte próximamente de su profundidad, como en el vestido de Juan de las Viñas que todo el mundo conoce.

Al presentar este saco, debe contener unas veinte monedas que se vacían sobre la mesa para contarlas. En seguida se vuelven a tomar para meterse en el saco, pero en lugar de echarlas en el fondo, se colocan en el bolsillo.

Entonces fingiendo tomarlas exteriormente del saco, se hace el ademán de echarlas sobre la reunión, diciendo: "Yo las mando que pasen a la manga del caballero."

La varita de la cual se sirve para tocar sobre el brazo de esta persona está hueca, y contiene en la longitud del vacío, un hilo de hierro fijo por una de sus extremidades en uno de los extremos de la varita. Este hilo, que es muy flexible, toca las paredes interiores de la varita, por poco que se toque algo con ella, y produce un ruido muy parecido al de algunas monedas encerradas, golpeadas con un bastón.

Después de haber fingido mandar invisiblemente las monedas dentro de la manga de la persona designada, vuélvese el saco para hacer ver que no hay

nada dentro; pero al revolverlo, apóyanse los dedos sobre el bolsillo que contiene las monedas, sin abandonar la mano de debajo; como tenéis el saco esta mano no parece que tenga otra cosa.

Pero, volviendo el saco a su estado natural, es decir, poniéndolo al derecho como los calzones del rey Dagoberto, quitareis ligeramente las monedas que hay en el bolsillo. Guárdanse estas monedas en la mano derecha evitando hacerla aparecer torpe.

Déjese el saco sobre la mesa y tómese la varita de la cual he hablado hace un momento.

Dirigíos a la persona que habéis indicado y le dais algunos ligeros golpes sobre su brazo. Al oído de los espectadores parece que tocáis sobre algunas monedas que estén en la tela. Cambiando la varita de mano, con la derecha, tomáis la parte de debajo de la manga en la cual se creen las monedas y sacudiendo esta manga se dejan caer las monedas poco a poco. Realmente parecen salir de la manga, cuando salen de la mano derecha en la cual estaban ocultas.

La varita que he descrito anteriormente no es de rigor, puede pasarse sin ella y reemplazarla por una varita ordinaria, o por cualquier otra cosa como por ejemplo, un cuchillo. El extremo del objeto con el cual tocáis imprime al otro extremo, que se tiene en la mano, un contragolpe que hace sonar las monedas, y este ruido produce próximamente el mismo efecto que el que ocasiona la varita preparada; pero es necesario emplear alguna destreza, cosa que no es necesaria cuando se use la varita hueca.

SECCIÓN XI

Lindo juego de monedas volantes en pañuelos.

Este juego se hace de muchas maneras, pero puedo asegurar que este es el más ingenioso y nuevo. He aquí el efecto.

Pídense dos monedas de veinte reales las cuales se hacen marcar. Colócase una de ellas en un pañuelo que se pide también haciendo notar que se coloca la moneda en el centro del mismo. Esta moneda así encerrada se entrega a una persona.

Pídese un segundo pañuelo, en el cual se coloca otra moneda y se entrega también a otra persona. Se aproxima a la que se le ha dado la primera moneda, y se saca esta a través del pañuelo, sin desdoblarlo ni deteriorarlo; y de lejos se manda esta moneda juntamente, con la que tiene también la segunda persona en el pañuelo. En el momento de mandarla óyese el choque de las dos monedas al reunirse.

Explicación. Tiénese desde luego oculta una moneda en la mano derecha. Habiendo ya pedido y marcado las dos monedas, se dejan sobre la mesa.

Pídese un pañuelo, que se esparce en la mano derecha. Tómase con la izquierda una de las dos monedas que están sobre la mesa. Mientras que se tome esta moneda, se coge con el pulgar y el índice de la mano derecha la moneda que tenéis debajo del pañuelo, y cogiendo con la punta de los dedos de la mano izquierda la moneda que se acaba de coger de la mesa, se coloca en el pañuelo en el punto donde deba de estar para poder, colocando esta moneda, introducir una porción del pañuelo sobre la moneda que se tiene en la mano derecha por debajo. los dedos de esta mano derecha se amparan de la porción del pañuelo para envolver la moneda del interior.

Se da la vuelta al pañuelo sobre la moneda que se tiene en la mano izquierda

como para cubrirla, pero se deja caer en esta mano izquierda, que, a su vez se halla cubierta con el pañuelo. Guárdase esta moneda. Se hace aparecer la otra, que esta envuelta, y se tiene con dos dedos de la mano derecha. Esta moneda parece que está realmente envuelta en el pañuelo, aunque esta fuera, oculta por un pliegue, y es, para los espectadores, la que os han visto colocar con la mano izquierda en el pañuelo.

Perdón, querido lector, si mi inteligencia no puede describiros este juego de una manera más explícita. Estoy sin aliento y el sudor corre por mi frente como el agua de un pozo artesiano. En conciencia, me compadecerías si me vieses en tal estado. Pero si alguna vez nos encontramos os haría comprender fácilmente, en dos minutos, lo que me cuesta tanta pena explicaros en tres cuartos de hora.

Como he descansado un poco de esta pequeña digresión voy a proseguir mi demostración, interrumpida por la fatiga.

Dase esta moneda así envuelta a una persona, la cual la tiene cogida entre dos o tres dedos por los bordes, dejando colgar el pañuelo.

Pídese todavía otro pañuelo, y se va a tomar la segunda moneda sobre la mesa, la cual se junta secretamente a la que os había quedado en la mano izquierda. Tiénense estas dos monedas por los lados, de modo que no formen más que una. Dícese: "Esta segunda moneda la coloco en este pañuelo." Colócanse con la mano derecha, sobre el centro, y la izquierda las tome con dos dedos, dejando colgar el pañuelo en el cual están encerradas.

La mano derecha empuña este pañuelo por debajo y se afloja una de las dos monedas sostenidas por la mano derecha. Esta moneda no puede caer porque esta retenida por esta mano. Se da este pañuelo a tener a una segunda persona, del mismo modo que lo tiene uno mismo, es decir con las dos manos, en una posición casi horizontal.

Esta persona teniendo la moneda en una mano, y en la otra el pañuelo por el centro no puedo sentir la moneda que se dejó marchar; la cual se encuentra libre en el pañuelo y entre las dos manos.

Vuélvese a la primera persona y se le hace tener el pañuelo por el centro. Tómase la moneda que los espectadores creen siempre encerrada, suéltase del pliegue en el cual está envuelta, y se finge retirarla a través del pañuelo.

Colócase delante de la mesa y se dice a la persona que tiene el otro pañuelo: "Señora, voy a mandar esta moneda con la que Vd. tiene encerrada. En el

momento que yo abra la mano, suelte Vd. La moneda, pero solamente la moneda; no mueva Vd. la otra mano. No se equivoque Vd. sobre todo; de otro modo resultaría una explosión que haría saltar todas las paredes del cuarto, o al menos nos echaría juntamente con la casa por la ventana."

Fingiendo colocar la moneda en la mano izquierda, se escamotea en la derecha, la cual se coloca sobre el borde de la mesa para dejar caer la moneda sobre la almohadilla de la tabla. Y habiendo siempre tenido la mano izquierda cerrada, como si estuviese dentro la moneda, se abre extendiendo los dedos vivamente, uno después de otro, movimiento que da una acción misteriosa. La persona que tiene el pañuelo, estando bajo la influencia del miedo, por el terrible aviso que le habéis dado, no olvidará de soltar la moneda a tiempo oportuno para evitar toda catástrofe, y como la moneda por su propio peso hará colgar el pañuelo hacia abajo, la que esta entre las dos manos caerá naturalmente sobre la otra, y producirá un ruido que hará creer que acaba de llegar, poseída de un poder mágico.

SECCIÓN XII

Otro bonito juego de moneda volante en un pañuelo.

Efecto. Colócase una moneda de veinte reales en un pañuelo, y se hace ver que está perfectamente encerrado, pero que hay un medio cierto para hacerla salir sin desdoblar el pañuelo; y dirigiéndose a la persona a la cual pertenece el pañuelo, se le pregunta si permite se use del medio del cual se acaba de hablar. Ella contestará: sí, sin duda alguna. Entonces se presenta a cualquiera un par de tijeras, y se hace cortar un pedazo de pañuelo, el cual se quita juntamente con la moneda y se coloca sobre la mesa. Se hace cortar muchas veces; en seguida se toman lo dos los pedazos, se aproximan a una bujía así como el resto del pañuelo, préndesele fuego y se frotan las dos partes una contra otra, como si se quisieran soldar. Finalízase el juego tomando la moneda que está sobre la mesa y la cual se echa sobre el pañuelo, como para mandarla donde estaba antes de haber hecho cortar, y en el momento la moneda aparece a los ojos de los espectadores, envuelta en el pañuelo como estaba al principio del juego.

Explicación. Preparase una moneda de veinte reales en un pedazo de tela cuadrado, la cual se tiene en el hueco de la mano como cuando se escamotea. Téngase mucho cuidado en no dejar apercibir la tela.

Si en la reunión, se hubiese ya hecho uso de algún pañuelo blanco el cual no se hubiese todavía devuelto a la persona que lo prestó, podría disponerse de él para el juego; en el caso contrario pídese uno. Pídese también una moneda de veinte reales que se hace colocar sobre el pañuelo que se tiene extendido sobre el brazo izquierdo suponiendo que la moneda envuelta estuviera en la mano derecha. Dese vuelta al pañuelo sobre la moneda haciendo observar que está bien cerrada. Cogiendo el pañuelo con la mano derecha por el centro se deja caer la moneda. Entonces es, cuando dirigiéndose a los espectadores, se dice: "Podría pensarse que sería difícil y hasta imposible sacar esta moneda sin desdoblar el pañuelo Sin embargo hay un medio, señores, que quiero comunicarles, si la señora me permite emplearlo." Esta pregunta se dirige al

propietario del pañuelo. No hay duda que la señora da su consentimiento. Entréganse a uno de los concurrentes una tijeras, invitándole a cortar el pañuelo, y mientras que se prepara de todo corazón a esta ejecución se transporta el pañuelo a la mano izquierda, que lo coge cerca de la moneda que está dentro y con la mano derecha, se coge esta moneda para colocarla en seguida en la mano izquierda, al mismo tiempo que se mete el pedazo de tela conteniendo la moneda que representa la del pañuelo. La mano derecha tiene entonces, con los dedos la moneda que esta en la citada tela. Esta operación se hace en un momento y en esta disposición: lo que aparece del trozo de percal o tela parece formar parte del pañuelo, y la moneda que se tiene en la mano derecha pasa siempre, a los ojos de los espectadores, por ser la que han visto colocar en el pañuelo.

Reasumiendo, debe comprenderse que la mano izquierda contiene la moneda del pañuelo, recabada en el fondo por el percal, cuyo percal está también en la misma mano; que la derecha ha debido retroceder un poco para venir a tomar la moneda encerrada en el percal y darle a éste la mayor extensión posible; en fin, que la posición de las manos simule bien el pañuelo que se da a cortar cerca de la moneda de veinte reales que contiene.

Recomiendo colocar el mayor trozo de percal posible en la mano izquierda, para poder disponer de un buen pedazo, porque, para hacer el juego más admirable, se hace cortar varias veces.

Hácese pues cortar cerca de la moneda, que se deposita sobre la mesa con el pedazo de tela.

Dícese a la persona a quien pertenece el pañuelo: "Señora, veo que el caballero tiene mucho gusto en esta operación: ¿me permite le de esta satisfacción.....? Vamos, caballero, corte Vd. ya que esto le divierte." Y cada vez que se quiere hacer cortar, pídese permiso a la señora. los pedazos se depositan siempre sobre la mesa. Se guarda el último, y habiendo vuelto a la mesa, enciéndese este pedazo, así como el extremo que se tiene en la otra mano con el pañuelo. Frótanse las dos partes juntas, fingiendo servirse de este método para operar el remiendo; pero, al mismo tiempo, róllanse estos dos pedazos juntos, se colocan en el hueco de la mano y se dejan caer sobre la tabla, por el movimiento tantas veces ya indicado.

Recógense los otros pedazos, fingiendo incorporarlos al pañuelo y rollándolos lo mismo para hacerlos también caer sobre la tabla.

Durante que se hace esta maniobra se dice: "Como sería abusar de la

amabilidad de la señora, si le devolviese su pañuelo en el estado en que lo ha puesto el caballero, creo que es un deber mío el reparar las pequeñas brechas que se le han hecho. Felizmente poseo un medio muy expedito y sencillo, como Vds. ven."

"Ya no me falta pues más que mandar esta moneda al pañuelo como estaba al principiar el juego."

Tómase la que está en la mesa desde que se cortó el primer pedazo, pero al cogerla, se hace correr para dejarla caer en la tabla. Se finge tenerla en la mano, la cual se tiene cerrada, y arrojarla sobre el pañuelo.

Al mismo tiempo, se deja, por un movimiento de sacudida, escapar la moneda que estaba retenida en la mano izquierda, que aparece encerrada como antes.

Hay muchos modos de escamotear la moneda que se finge echar en último lugar sobre el pañuelo. Se puede al hacer el ademán de echarla, retenerla en el hueco de la mano, o entre la raíz del pulgar e índice; en seguida se deja caer sobre la tabla. Se puede también, al hacer el movimiento, varias veces, de lanzar la moneda, dejarla caer sobre la tabla, siempre guarnecida de una almohadilla. Para servirse de este medio, se coloca al lado de la mesa, de modo que la tabla este cerca del brazo que trabaja.

Este último modo de escamotear la moneda, había sido adoptado por un hábil prestidigitador belga, nuestro contemporáneo, llamado Courtois, el cual sea dicho de paso era tan honrado como hábil.

SECCIÓN XIII

Tercera manera de hacer el juego de la multiplicación de monedas.

Efecto. Preséntase en un plato un número cualquiera de monedas. La persona a la cual se presentan las toma para contarlas en el plato. Supongamos que hubiese veinticinco; viértense en las manos de la que las ha contado. Se le piden cinco, que se hacen envolver en un pedazo de papel.

Tómase este papel, y se finge sacar invisiblemente las cinco monedas una después de otra, para volverlas a mandar a manos de la persona que las entregó; lo que tiene lugar en efecto, porque a la última de las cinco que se parece mandar, el prestidigitador rasga el papel, en el cual no hay nada. La persona que tiene las monedas las recuenta, y halla veinticinco, no obstante de haber entregado cinco.

Explicación. Presentando las veinticinco monedas para contarlas, se tienen otras cinco con los dedos que están debajo del plato sobre el cual se hacen contar. Cuando se han contado estas veinticinco monedas, se vierten en manos de la persona a la cual uno se ha dirigido, y al entregarlas se sueltan las que se tienen entre los dedos y las cuales se mezclan con las otras. Desembarázase del plato dejándole sobre la mesa. Sobre otra mesa del fondo, se va a buscar un cuadrado de papel y al mismo tiempo, un pedazo de papel envuelto como si contuviese algunas monedas. Tiénese secretamente en la mano izquierda este papel, que debe ser fuerte, para que conserve mejor la forma que se le ha dado. Se lleva el cuadrado de papel a la persona que tiene las monedas, rogándole que entregue cinco, y las envuelva o haga envolver. Se toma este papel, que encierra las cinco monedas, y fingiendo transportarlo a la mano izquierda, se retiene en la mano derecha, dejando aparecer el falso que estaba oculto en la mano izquierda. Deposítase ligeramente este falso paquete sobre la mesa colocándose de modo para poder dejar caer sobre la tabla las monedas envueltas que se han retenido en la mano derecha.

Vuélvese a tomar el falso paquete que está sobre la mesa, diciendo: "Caballero, voy a restituirle las cinco monedas que Vd. me ha confiado envueltas en este papel."

Fíngese tomar una después de otra a través del papel, y mandarlas con las que tiene en su poder esta persona. Rásgase el papel para hacer ver que no contiene nada y se echan los pedazos. Hácense contar las monedas y se encuentran veinticinco, sin embargo de haber sacado cinco.

Es necesario no manejar con mucha viveza el paquete hueco, por temor de que los espectadores no se aperciban de su ligereza.

Hay todavía algunos otros juegos de monedas, de los cuales no daré la descripción porque se hallan ya impresos. Hállanse en Ozanam y Decremps, y en las compilaciones hechas sobre ellos; por ejemplo, la moneda que se mete en un pañuelo y que se hace caer en un plato, y de allí a un vaso colocado debajo de la mesa; lo que se ejecuta por medio de un hilo que se adhiere a la moneda y al extremo opuesto, del cual hay atado un alfiler doblado en forma de anzuelo para clavarlo al pañuelo.

También se encuentra el juego de moneda volante conocido de todo el mundo, que se hace con una moneda cosida a una punta del pañuelo; las dos monedas que cambian de manos, que se hace por medio de dos monedas diferentes que se sueldan juntas después que se han partido por la mitad de su espesor, por ejemplo, una moneda de cuatro reales y una de dos cuartos.

Hay todavía dos o tres juegos talmente conocidos que no merece la pena el hablar de ellos, tanto más cuanto que estoy deseoso de empezar el segundo artículo de esta segunda parte.

ARTÍCULO II

Del juego llamado de los cubiletes

INTRODUCCIÓN

En las tres obras originales que ya he mencionado, se hallan detalles bastantes extensos sobre el juego de los cubiletes , principalmente en Guyot, que ha tomado de un alemán, como ya lo he dicho, una serie de pases ingeniosísimamente combinados; también se han amparado de ellos todos los compiladores.

Mi objeto no es pues repetir lo que se ha dicho sobre este motivo; si hablo de ello será con objeto de dar a conocer las mejoras que se han hecho en esta parte de la prestidigitación.

Este juego, aunque muy antiguo, siempre se ve con gusto. Lo que prueba su mérito es haber sobrevivido al tiempo, y aunque es muy fácil de ejecutar, se le considera generalmente como la parte constitutiva de la prestidigitación; así, comúnmente dicen, hablando de un prestidigitador: Es un jugador de cubiletes.

Para hacer cómodamente el juego de los cubiletes, es indispensable una mesa tal como la he descrito en la primera parte, artículo II, sección VI. La tabla de esta mesa sirve de zurrón. Llámase así el saco que los escamoteadores colocan delante de ellos, y en el cual llevan lodos los objetos que necesitan. A los prestidigitadores y profesores de física recreativa, les ha parecido prudente llamar servante a esta tabla de la cual acabo de hablar.

Llámanse pases, los juegos que se hacen con los cubiletes.

No daré la descripción de estos cubiletes; se encuentra en todos los libros y no hay hojalatero que no sepa hacerlos, sea de hojalata, sea de cobre.

Las pequeñas bolas con las cuales se hace el juego son de corcho; los franceses les han dado el nombre de moscadas, porque antiguamente estas pequeñas bolas se ennegrecían a la llama de una vela, para hacerlas más ligeras, de modo que su color y su forma las hacían muy semejantes a esta nuez odoriferante de las cuales llevan el nombre.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN I
Modo de escamotear la bolita.

Hasta de ahora, solo se ha dado conocimiento, de un modo de escamotear la bolita; yo admito dos, y por medio del segundo es por el que se ejecutan los pases más sorprendentes, porque se pueden escamotear varias bolitas juntas, en lugar de una sola. Vamos bien pronto a hablar de él.

Para ponerse en estado de hacer bien el juego de los cubiletes no hay más que aprender dos cosas, a saber: escamotear la bolita entre los dedos, e introducirla en el cubilete; lo demás no es más que negocio de memoria.

Para escamotear la bolita de la manera ordinariamente usada, tómese con el pulgar e índice de la mano derecha. Dóblese el índice, lo cual la hace retroceder haciendo rodar un poco la bolita, que debe entonces colocarse sobre la primera falange del dedo del medio. Restablézcase el anular dentro de la mano para dar más separación entre él y el dedo del medio. Ruédese con el pulgar, la bolita a esta separación, vuélvase a su sitio el anular, y esta bolita debe hallarse colocada entre las primeras falanges del dedo del medio y del anular y contra las raíces de estos dos dedos, en fin, a la parte de abajo y entre el arrejaque formado por estos dos dedos.

He aquí lo que se llama escamotear la bolita; es necesario hacerlo con toda la naturalidad posible, sin lentitud ni precipitación. Ejercitaos desde luego con una bolita más pronto pequeña que grande, para que podáis hacerla sostener más fácilmente entre los dedos.

Cuando empezaréis a poder ejecutar lo que acabo de explicar, acostumbraos, escamoteando la bolita, en hacer el ademán de colocarla en la mano izquierda, la cual debéis cerrar a tiempo retirando la mano derecha.

Para acostumbraros a un movimiento natural, colóquese realmente la bolita en la mano izquierda, retirando la mano derecha. Examínese efectivamente el efecto tan sencillo de esta acción, y procúrese imitar bien este efecto

escamoteándola, de modo que no se encuentre diferencia entre el movimiento que se haría escamoteando la bolita y el que se hiciera colocándola efectivamente en la mano. Esto es más importante de lo que se cree; es el medio de engañar los ojos de los mismos escamoteadores.

Obsérvese lo mismo en el caso que se coloque el cubilete sobre la mesa introduciendo la bolita, o cuando no se coloque nada debajo de ellos, no afectéis nunca el golpear fuertemente con los cubiletes, como lo hacen la mayor parte de los que los ejecutan; no es natural colocar un objeto con la brutalidad de un hombre rabioso.

Veamos ahora como se introduce la bolita.

Es necesario tomar el cubilete lo más abajo posible, a fin de que la bolita que se halla entre vuestros dedos esté al nivel del borde; así, al tomarlo el índice debe rozar la superficie de la mesa.

Cuando se levante un cubilete para introducir una bolita, debe hacerse siempre bajo el pretexto de hacer ver que no hay nada debajo y al volverlo a dejar se introduce vivamente la bolita con el anular. Estas dos acciones de dejar el cubilete e introducir la bolita deben hacerse en un solo tiempo.

Ahora ya se sabe cómo se escamotea la bolita y cómo se introduce en el cubilete. Solo resta decir cómo se toma de entre los dedos para aparecer sacarla de una varita o de cualquier otro objeto.

Esto es muy sencillo, basta el tomarla con la punta del pulgar para hacerla rodar hacia el índice, que se dobla a fin de tomarla juntamente con el pulgar. Todo esto se hace en un solo tiempo y en el mismo momento que se retira la punta de los dedos del objeto que se ha pellizcado como para tomar la bolita, que aparece súbitamente entre el pulgar e índice. Este movimiento debe hacerse con rapidez de un resorte que se deja escapar. Con un poco de práctica, se llega fácilmente a ejecutar esto.

Segunda manera de escamotear la bolita.

La segunda manera de escamotear la bolita es colocarla en la palma de la mano del mismo modo que la moneda. Tiénese desde luego esta bola a la punta del índice y del pulgar, como el modo más conveniente y natural de tenerla; pero para escamotearla, se rueda con el pulgar sobre las puntas y entre los dos dedos del medio. Estos dos últimos dedos, se doblan, llevando la bolita al hueco que forma la palma de la mano; el dedo del medio se apoya sobre la bolita para colocarla bien. Este movimiento de dedos se hace fingiendo colocar la bolita en la mano izquierda. Para volverla a tomar es el anular el que va a buscarla y la atrae haciéndola rodar, hasta que el pulgar pueda ampararse de ella y volverla a dejar sobre la punta del índice. En esta operación el dedo pequeño ayuda un poco al anular.

Esta manera de volver a tomar la bolita es más difícil que el primer procedimiento; será necesario ejercitarse un poco más.

Pero para colocar la bolita debajo del cubilete en este segundo método, puede ser que sea todavía más fácil que en el primero.

Cuando se toma el cubilete, el anular y el dedo pequeño van a buscar la bolita, y atrayéndola, la colocan naturalmente debajo del cubilete que no hay más que colocarlo sobre la mesa soltando la bolita.

Pueden colocarse fácilmente dos bolitas en el hueco de la mano, pero una después de otra; es necesario colocar la que os parezca más pequeña en primer termino y si se coloca una entre los dedos según el método ordinario, tendréis tres sin ninguna dificultad. Por este medio pueden hacerse juegos muy sorprendentes y cuando se haya adquirido la costumbre de manejar varias bolitas, como acabo de explicar; podrá uno mismo improvisar una infinidad de pases que desconcertarán a todos los jugadores de cubiletes, que no conozcan la ventaja que da la facilidad de escamotear muchas bolitas a la vez.

SECCIÓN II
Notas sobre los principios descritos por Ozanam.

Algunas personas han creído, después de Ozanam, que se podían escamotear muchas bolitas colocándolas entre los dedos, es decir metiendo una entre el pulgar e índice, una segunda entre el índice y el dedo del medio, y en fin una tercera entre el dedo del medio y el anular. Así es como lo enseña Ozanam.

Pero como es evidentemente imposible el trabajar los cubiletes colocando las bolitas de esta manera deduzco de ello que Ozanam no sabía ejecutar este juego. En efecto ¿cómo tomar un cubilete por la parte de abajo, que es la parte más ancha, sin riesgo de caer la bolita que esta entre el índice y el pulgar, porque es necesario que el pulgar coja todo lo ancho del cubilete? Por otra parte cuando se tienen tres bolitas colocadas entre los dedos, es necesario tener los dedos juntos. Este estado de la mano no siendo ordinario, daría un aire torpe que inspiraría sospechas. Es bueno tener esta mano abierta en toda su extensión, como Ozanam lo recomienda, esto no haría más que hacer más aparente la torpeza. No es esto solo lo que Ozanam dice de singular en su instrucción: explica que, para introducir la bolita en el cubilete, es necesario hacer pasar una después de otra todas las que están en la mano entre el anular y el dedo pequeño. Lo que prueba la absurdidad de sus principios, es que, hace más de un siglo que Ozanam los ha publicado, y no ha habido una sola persona que haya hecho uso de ellos.

Voy a copiar literalmente, de su obra los artículos de que se trata para que el lector juzgue por sí mismo. He aquí desde luego, lo que dice Ozanam, para el escamoteo de la bolita.

"Cuando queráis meter la bola que tenéis escamoteada debajo de un cubilete, la haréis salir de entre vuestros dedos, empujándola con el segundo dedo al tercero, y doblaréis el tercer dedo para sostenerla; se tomará el cubilete por la parte de abajo y lo levantaréis en alto, y al bajarlo rápidamente meteréis dentro

la bola."

Ahora veamos lo que dice para el escamoteo de las tres bolitas:

"El octavo pase es colocar tres bolitas en la mano, una entre el pulgar y el primer dedo, la segunda entre el primero y segundo, y la tercera entre el segundo y tercero. Frótese una mano con otra y dense palmadas diciendo: "Señores, ya ven Vds. que no hay nada en mis manos," y hacéis ver que no contiene nada el primer cubilete, y al levantarlo, se introduce la bola que está entre el segundo y tercer dedo; pero tendréis mucho cuidado, antes, de hacerla correr a vuestro tercer dedo, a fin de colocarla fácilmente dentro del cubilete. Cuando la habréis colocado debajo, haréis correr la bola que esta entre el primero y segundo dedo, en el tercero, como la primera: levantaréis el segundo cubilete diciendo que no hay nada, y colocaréis una bola dentro al bajarlo; en seguida tomareis la bola que tenéis en el pulgar y la colocareis en el mismo dedo que habéis colocado las otras. Entonces levantaréis el tercer cubilete y haciendo ver que no hay nada debajo, introduciréis la tercera. En fin levántanse los tres cubiletes uno después de otro y hágase ver que hay una bola debajo de cada uno."

El lector podrá convencerse por si mismo que todos estos cambios de bolita en la mano son impracticables, y por esto se ve sin duda alguna, que Ozanam no sabía hacer el juego de cubiletes y que ha sido inducido a este error por las personas con las cuales ha consultado, a menos que sus mismas presunciones no le hayan engañado.

Puede ser que se me diga que es casi increíble que se haya tratado de un arte manual, sin haberse familiarizado con él por la práctica. Sin embargo esto no tendría nada de admirable. Podría citar muchos ejemplos, y de diversa naturaleza, en apoyo de mi opinión; pero para no separarme mucho de mi objeto, no haré mención más que de un hecho que me ha sido familiar.

Ya he dicho que había conocido muy particularmente a Decremps. En nuestras entrevistas, le gustaba mucho hablar de juegos. En esta época, yo hacía ya algunos con bastante ligereza, sobre todo de cartas.

La primera vez que me invitó a que le hiciese algunos no me atrevía. Le miraba como un crítico perspicaz y severo, porque yo había leído sus obras y sobre todo su descripción de los principios sobre las cartas hecha con mucha inteligencia. Pero quedé muy sorprendido cuando me preguntó, con cierto aire de admiración, si no ejecutaba los juegos que le hacía por otros medios que los que él conocía. A lo cual le contesté que yo no empleaba sino los que el había

tan ingeniosamente explicado en su Testament de Jéróme Sharp, y que no comprendía cómo no se había apercibido de ello. "Entonces, ahora concibo," contestó él, "que es que los habéis hecho con tanta ligereza que mis ojos no han podido seguir vuestros movimientos." Estando en esta conversación, tomó la baraja y ensayó a hacer el salto: colocaba muy bien los dedos, se veía palpablemente que conocía los principios; pero después de varias tentativas infructuosas, dejo caer varias cartas. "Ya veis," me dijo el recogiéndolas, "que soy muy desmanotado." "Por mí," le contesté yo, "Sr. Decremps, ya veo que no sois tan diestro de manos como de pluma." Y me confesó que no había podido hacer nunca ningún juego de destreza, que había tenido siempre curiosidad por conocer los medios de ejecutarlos, pero que había descuidado absolutamente la práctica.

Por esta pequeña anécdota, se ve, que Decremps no sabía ejecutar los juegos de cartas; no obstante ha podido muy bien describir los principios porque se los enseñaron bien. Pero si le hubiesen comunicado malos medios, no hubiese podido apreciar su falsedad; hubiera pensado que, en la ejecución, todo lo que era impracticable para el, podría ser fácil para otros que hubieran adquirido más practica por los ejercicios. En el mismo caso se encuentra Ozanam con su juego de cubiletes, que Decremps en los juegos descritos en su Mágie blanche, para los cuales no ha estado a su alcance recibir explicaciones sinceras de un profesor de buena fe. Volvamos a nuestras bolitas.

Digo y aseguro que, para escamotear bien, no se pueden tener libremente muchas bolitas en la mano, más que como ya lo he explicado. La experiencia lo probará a las personas que quieran ensayarlo.

SECCIÓN III

Segunda manera de fingir colocar la bolita debajo del cubilete.

Todos los que han escrito sobre el juego de los cubiletes no han dado más que una manera de fingir colocar la bolita debajo del cubilete. Es haciendo el ademán de colocarla en la mano izquierda, tomar el cubilete en la derecha, cubrir la supuesta bola y hacer el ademán de colocarla sobre la mesa haciendo pasar el cubilete por encima la mano; bien entendido que no debe abrirse la mano izquierda hasta el momento en que esté cubierta por el cubilete.

Esta manera de fingir cubrir la bolita, es la que emplean todos los prestidigitadores. Puede también emplearse otro medio para romper la monotonía que resulta del uso constante de la primera; me parece que este segundo que voy a proponer es más natural; pero aconsejo hacer uso de ambos, para que haya divergencia en el movimiento uniforme de uno solo.

He aquí esta segunda manera:

Teniendo la bolita en la mano derecha, no se cambia de mano, o más bien dicho no se finge cambiarla. Levántese el cubilete en la mano izquierda, y escamoteando la bolita en La mano derecha, se hace el movimiento de colocarla sobre la n esa, cubriéndola al mismo tiempo con el cubilete que se tiene en la mano izquierda. Es absolutamente el mismo efecto que si se dejase realmente la bolita sobre la mesa y se cubriese con el cubilete, suponiendo que, colocando la bolita entre el pulgar e índice de la mano derecha, se cubre esta bolita con el cubilete al tiempo de soltarla.

Ahora voy a hablar de algunos pases que no se han descrito en ninguna parte. Estos pases serán un suplemento a los publicados en las obras que he citado, y, de todos estos diferentes pases, se podrá, con un poco de inteligencia, componer un juego que tendrá la apariencia de la novedad, suprimiendo con gusto aquellos que parezcan inútiles y que tengan alguna conexión.

SECCIÓN IV
De algunos pases no publicados hasta el día.

El juego de los cubiletes que hay en la obra de Guyot es el mejor de los que se han publicado. Sin embargo hay muchos pases insignificantes, que aconsejo suprimir porque lo hacen languidecer; tales son, por ejemplo, el segundo, el tercero, y después el último, que se hace con seis bolitas para hacer el cambio de color. Estos pases no tienen nada de sobresaliente, hacen el juego más largo, y le quitan esa vivacidad y animación que es lo que encanta.

Voy a explicar el juego que me he compuesto, sin hablar de los pases que se pueden improvisar cuando se está dispuesto, y que se ve que gustan verdaderamente a los espectadores.

Colocar una bolita debajo de cada cubilete, y hallar enseguida en el del centro, las bolitas que estaban en los de los lados, no habiendo levantado los cubiletes más que una sola vez para introducir las bolitas.

Coloco tres bolitas sobre la mesa, afirmando que no trabajo más que con estas tres bolitas (se sabe que la principal virtud del escamoteador es mentir mucho.) Hago ver que no tengo ocultas en las manos. Tomo una de las tres y fingiendo colocarla en la mano izquierda y de allí debajo de un cubilete de los extremos, la escamoteo en el hueco de la mano. Tomo una segunda; esta vez, para mayor facilidad, la escamoteo entre los dedos fingiendo colocarla debajo del cubilete del otro extremo. Tomo en fin la tercera; pero esta la coloco efectivamente en la mano izquierda, con las dos que tenía ocultas en la mano derecha, y todas las tres las introduzco en el cubilete del centro. Entonces mando a las que están en los cubiletes de los extremos que pasen invisiblemente al cubilete del medio. Descubro este cubilete y hago ver que las bolitas han pasado. Levanto los de las esquinas para hacer ver que no hay nada debajo

Empiezo ordinariamente por este pase, para persuadir que no trabajo más que

con tres bolitas; y continúo por el pase siguiente.

SECCIÓN V

Colocar ostensiblemente una bolita debajo de cada cubilete, y hacer desaparecer a un mismo tiempo estas tres bolitas.

Tomo estas tres bolitas una después de otra fingiendo colocar una debajo de cada cubilete; pero las escamoteo en la mano derecha, y como siempre, como cuando se escamotean tres, colocando dos en el hueco de la mano y una entre los dedos. Los concurrentes habiendo visto tomar estas bolitas de la mesa, están bien persuadidos que están debajo de los cubiletes.

Tomo la varita y digo: "Señores, para probarles que esta varita tiene realmente una propiedad mágica, voy a hacer entrar invisiblemente estas tres bolitas en su interior."

Pronunciando estas palabras dejo caer sobre la tabla las tres bolitas que tenía en la mano derecha.

Coloco uno de los extremos de la varita sobre un cubilete, y tocando con los dedos esta varita, corro la mano de arriba a abajo, como para facilitar la introducción de las bolitas, activando el poder mágico. Hago la misma operación sobre cada cubilete, en seguida los descubro, y se ve que no hay ninguna bolita. Para convencer más se enseña el interior de las manos.

Dejando con la mano izquierda los cubiletes en su sitio; se toma secretamente con la derecha una bolita de la tabla, y se continúa el juego por el primer pase descrito por Guyot.

Si se quiere hacer más vivo, se pasará del primer pase al cuarto, del cuarto al noveno, continuando sin interrupción hasta el onceno inclusive.

Terminado el onceno pase, se seguirá inmediatamente con dos lindos pases

muy fáciles, que voy a explicar, porque no lo han sido nunca. Véanse las dos secciones siguientes:

SECCIÓN VI

Colocar las bolitas una después de otra sobre un cubilete, cubrirlo, con un segundo, y hacer que cada vez, la bolita que estaba arriba pase debajo sin ninguna causa aparente.

Habiendo ya terminado el onceno pase, retírense las tres bolitas que están debajo del cubilete, colócanse sobre la mesa, y al dejar en su sitio el cubilete, se introduce la bolita que se tiene en la mano. Tómese una de las tres que están sobre la mesa, y se coloca encima del cubilete sobre el cual hay una bolita. Cúbrese este cubilete con otro y se remueve el dedo índice por encima del cubilete, como si este movimiento fuese necesario a la operación. En seguida se derriban los cubiletes con la punta de los dedos; los espectadores ven sobre la mesa la bolita, la cual toman por la que se ha colocado encima. Al derribar los cubiletes la abertura debe hallarse del lado de los espectadores. Tómense estos cubiletes con la mano izquierda por la abertura, trayéndolos hacia vos teniendo cogido por la mano derecha por la parte de arriba el de abajo. las cabezas de los cubiletes deben hallarse hacia abajo, por consiguiente la abertura esta hacia arriba. Separando los dos cubiletes, la bolita que estaba entre ellos se halla naturalmente al fondo del que se tiene en la mano derecha; no tenéis pues más que colocar simplemente este cubilete sobre la mesa en el punto donde hay una bolita, y la que estaba en el cubilete rueda y cae sobre la otra. Repítese la misma operación hasta que hay tres bolitas, debajo del cubilete, entonces se deja la cuarta entre los dos cubiletes, y aprovechando esta circunstancia se hace el pase siguiente:

SECCIÓN VII

Hacer pasar las tres bolitas debajo de la mesa y dentro de un cubilete que se tiene con la abertura hacia arriba.

Cuando se han derribado por última vez los dos cubiletes para enseñar las tres bolitas, tómense estos cubiletes con la mano izquierda con la abertura hacia arriba. Sirviéndoos de la mano derecha para retirar el cubilete de encima, es decir el que esta dentro del otro. Colócase sobre la mesa, pues no es necesario hacer otra cosa. Queda pues el que se tiene en la mano izquierda, con la abertura hacia arriba.

No habréis olvidado que la cuarta bolita, que se ha puesto encima del cubilete que se acaba de colocar separadamente, está en el fondo del que tenéis en la mano. Entonces se dice: "Señores, acaban Vds. de ver pasar estas tres bolitas de arriba a abajo a través del cubilete; ahora voy a hacer algo más maravilloso, haciéndolas pasar de debajo a arriba, a través de la mesa, al cubilete."

Tómese una de las tres bolitas y colocando la mano derecha debajo de la mesa, teniendo arriba el cubilete con la mano izquierda, se escamotea la bola entre los dedos. Echese entonces sobre la mesa la bolita que estaba en el cubilete y que se cree que es la que tenéis escamoteada. Vuélvase a tomar esta bolita que acabáis hacer aparecer y métase en el cubilete; pero introdúzcase juntamente con ella la que se tiene en la mano. Tómese una segunda bolita que se escamotea lo mismo debajo de la mesa. Enséñense las dos que hay en el cubilete. Vuélvanse a tomar para dejarlas otra vez dentro del cubilete, añadiendo siempre la que se tiene escamoteada, en fin hágase lo mismo para la tercera. En cuanto a la cuarta que se tiene entre los dedos, se guarda para servirse de ella en los pases siguientes.

Con las tres bolitas que han quedado sobre la mesa y la que se tiene escamoteada, se continua el juego tomando el duodécimo pase de Guyot; sígase hasta el décimo cuarto, que es el de la multiplicación de las bolitas,

después del cual se hacen los pases de bolas medianas y gruesas, que terminan el juego de cubiletes que yo he adoptado.

He notado que terminando aquí, el juego aparecía más animado, y que continuándolo, comenzaba a languidecer y el espectador entonces ya casi no fijaba la atención.

SECCIÓN VIII
De la multiplicación de las bolitas.

Este último pase que hago con las bolitas, y que se llama la multiplicación, puede que sea el más sencillo y al mismo tiempo el más brillante del juego de los cubiletes. Consiste en fingir sacar de debajo de los cubiletes una cantidad indeterminada de bolitas que parece que se reproducen sin cesar aunque sin embargo no se saca ninguna. Voy a describirlo en pocas palabras, aunque se encuentra en las obras que tratan de prestidigitación; pero si hablo ahora de él, es porque yo termino este pase de un modo diferente de como se ha explicado.

Habiendo una bolita debajo de cada cubilete, y una cuarta entre los dedos, se toma un sombrero el cual se tiene en la mano izquierda. Entonces se levanta con la mano derecha un cubilete para descubrir la bolita que está debajo. Al volver a dejar el cubilete, se introduce la que se tiene escamoteada. Tómase la que se acaba de descubrir y fingiendo meterla en el sombrero se escamotea. Tómase el segundo cubilete, que se levanta lo mismo, para descubrir la bolita, y que se deja, introduciendo la que se tiene oculta entre los dedos. Tomase la bolita descubierta, y como la primera vez se escamotea fingiendo echarla en el sombrero. La misma operación se hace con el tercer cubilete. Esta maniobra se continúa todo el tiempo que se quiere. Los espectadores toman siempre por nuevas bolitas las que ven reaparecer debajo de los cubiletes, cuando creen que no había nada.

Este pase se puede acabar de dos maneras, o sea enseñando que no hay ninguna bolita en el sombrero, o bien sea haciéndolas aparecer.

En el primer caso se ruega a una persona que extienda un pañuelo para recibir las bolitas; se finge verterlas, y se retira encargando a la persona que no pierda ninguna.

En el segundo caso, cuando se quieren hacer hallar las bolitas en el sombrero, hay un medio muy sencillo y más fácil de lo que se puede creer a primera vista. Yo no aconsejaré servirse del método que indica Guyot: de hacer construir un

vaso de doble fondo, con báscula, en el cual se ocultan las bolitas; este medio es demasiado ingenuo en el tiempo actual.

He aquí el que yo empleo: Antes de empezar la multiplicación, tomo con la mano derecha, de la tabla, una porción. de bolitas que tengo dispuestas de antemano. Adelántome a la reunión para pedir un sombrero; yo tengo mucho cuidado de presentar un poco el lado izquierdo a fin de ocultar suficientemente mi brazo derecho que dejo caer a lo largo sobre la cadera. Tomo con la mano izquierda el sombrero que se me ofrece, y pido al mismo tiempo un pañuelo que hago meter en el sombrero. Entonces transportando este sombrero de la mano izquierda a la derecha; dejo caer dentro las bolitas que tengo en la mano, al momento que cojo el sombrero por los bordes. Este movimiento que debe hacerse en un abrir y cerrar de ojos, no puede apercibirse porque el sombrero oculta enteramente la mano derecha a los ojos de los espectadores, en el momento en que lo cambio de mano y echo las bolitas.

El pañuelo que hago meter en el sombrero sirve para amortiguar el ruido de las bolitas al caer. Su empleo llama la atención de los espectadores que no pueden comprender para que pueda necesitarse en esta circunstancia.

SECCIÓN IX
Pase de las bolas medianas.

Habiendo vaciado las bolitas sobre la mesa, para finalizar el juego anterior (retirando antes el pañuelo), hago el juego de las bolas medianas; pero para unirlo con la multiplicación que acabo de terminar y tener ocasión de tomar secretamente una bola sobre la tabla donde están preparadas, entretengo a los espectadores, diciéndoles, respecto al último pase de las bolitas: "Señores, esto no es más que una muestra de lo que yo podría hacer, porque, con tiempo me sería fácil multiplicar estas bolitas en tal cantidad, que habría suficientes para llenar muchas barricas, pero esto sería abusar de la paciencia de ustedes. Lo que yo me permitiré en este momento será cambiar de tamaño y de color las que están debajo de los cubiletes."

Hablando así, tomo secretamente una bola de la tabla, la que coloco en el hueco de la mano derecha y levantando uno de los tres cubiletes para descubrir la bolita que había debajo, introduzco la bola. Tomo la bolita que ha quedado sobre la mesa, diciendo que voy a mandarla debajo del cubilete. Dejo esta bolita sobre la tabla, y tomo una bola que coloco siempre, bien entendido, en el hueco de mi mano.

Vuelvo al segundo cubilete, que levanto lo mismo, para introducir la bola al dejarlo, tomo la bolita para dejarla sobre la tabla y fingir hacerla pasar al través como anteriormente. En fin, hago lo mismo para la tercera bolita; pero, esta última, la dejo en la tabla sin tomar nada.

Estas tres bolas medianas que deben ser del tamaño de una nuez gorda, estando debajo de los cubiletes, se ha llegado ya al momento de hacer el pase de las bolas gordas, cuyo diámetro debe llenar toda la capacidad del cubilete.

SECCIÓN X
Pase de las bolas gordas.

Este pase no es el más difícil del juego de los cubiletes, y sin embargo es el que más llama la atención. He aquí la manera de ejecutarlo.

Téngase presente que la mesa sobre la cual se opera es bastante alta, que la tabla está a nivel de la mano y se puede tomar de ella todo lo que se quiera, sin forzar el cuerpo a hacer ningún movimiento, que haga creer que se quiere coger algo, lo cual destruiría por completo la ilusión necesaria para asombrar a los espectadores.

Las bolas están preparadas sobre la tabla, al lado izquierdo, y fáciles de tomar. Entre estas bolas, se colocan dos o tres que sean bien elásticas y blandas; será necesario separarlas bastante de las otras para poderlas coger fácilmente cuando se necesiten. Estando así todo dispuesto, tómese una bola con la mano izquierda, y levantando uno de los cubiletes con la mano derecha, para descubrir una bola mediana, aproxímese el cubilete hacia uno mismo, un poco adelante de la mesa, y se introduce ligeramente la bola, que debe sostenerse ella misma al colocarla; sin embargo para mayor seguridad al colocar el cubilete sobre la mesa se le da un pequeño empuje con el dedo del medio Esta introducción de la bola gorda en el cubilete se hace más rápida que un relámpago, sin dejar ver este movimiento.

Los espectadores lo ven mucho menos, porque vuestra mano izquierda esta oculta por el borde de la mesa, así como el cubilete que recibe la bola.

Aquí tengo que hacer una importante recomendación, a la cual es necesario conformarse escrupulosamente, si se quiere hacer una ilusión completa en este pase de bolas gordas; y es que introduciéndolas en los cubiletes, es necesario procurar el mover lo menos posible el brazo izquierdo; el puño es el que debe hacer solo el movimiento.

El método que acabo de dar para la introducción de las bolas gordas en los

cubiletes, es según mi modo de ver, el mejor, porque el cubilete no cambia de mano. El que se encuentra en Ozanam no debe emplearse más que para las bolas medianas.

Voy a continuar nuestro pase, que había interrumpido para hacer algunas reflexiones que venían a caso y eran necesarias.

Métase una bola sobre el segundo cubilete lo mismo que se introdujo en el primero. Como ya lo he dicho estas bolas deben tenerse ellas solas en el cubilete. Para la tercera se emplea un pase falso que, engañando a los espectadores los admira y divierte.

Luego que se ha introducido la bola gorda en el segundo cubilete, se dice, haciendo notar el medio que acabáis de descubrir: "Ya ven Vds. que las bolas han cambiado de tamaño y color." Y mientras que se pronuncian estas palabras, tómese con la mano izquierda una bola gorda de la tabla, como por descuido, déjese apercibir un poco la bola que se tiene sosteniéndola con el pulgar. Entonces levantando el tercer cubilete, se aproxima a la mano izquierda, haciendo ligeramente el ademán de introducir algo en el, en el mismo momento que se deja caer sobre la tabla la bola. Habiendo pues dejado el cubilete en su sitio, todos los espectadores creen que habéis introducido en él la bola que os han visto por un momento, y no falta alguno que murmure y hable de vuestra poca ligereza.

Tómese un aire de turbación, preguntando el objeto del descontento que os atestiguan e indudablemente os contestarán que os han visto colocar una bola debajo del cubilete. Contésteseles diciendo que se engañan, y que, si hubiese algo, vos seriáis el primero que lo sabríais. Levantareis perpendicularmente los dos primeros cubiletes. las bolas se mantienen en su interior y no se ven. Entonces exclamarán: "¡En el otro! ¡En el otro!" alegrándose de antemano de vuestra presumida turbación. Entonces levantando los cubiletes se dice con frialdad: "No, señores, nada en este ni en los otros."

Los espectadores, viendo que no hay nada, donde creían que había una bola, se quedan corridos y turbados.

SECCIÓN XI
Continuación del pase anterior.

Después de haber probado a los espectadores que no hay nada debajo de los cubiletes, se dice: "Pero señores, me creen Vds. tan desmanotado? ¿Piensan Vds. que si yo quisiera hacer que las bolas estuviesen debajo de los cubiletes, fuese a meterlas así tan bruscamente?"

Diciendo esto, se toma de la tabla con la mano izquierda una bola elástica y otra de las llenas y fingiendo sacar una del bolsillo, se meten las dos en el cubilete, pronunciando las dos últimas palabras que se acaban de decir. Nótese que los espectadores creen que no se ha introducido más que una porque la bola elástica, estando oprimida se reduce a muy poco volumen. La bola sólida siendo la primera que hay en la mano entra también la primera en el cubilete y se queda allí; la otra cae sobre la mesa tomando su esfericidad. Esta bola la toman los espectadores por la que ha quedado en el cubilete, y continuando hablando se dice: Señores, si yo quisiera escamoteando las gordas, no me las verían Vds. introducir; voy a probarlo. Presten Vds. toda la atención posible porque voy a hacer pasar debajo de los cubiletes; ya ven Vds. que soy franco puesto que lo prevengo. Es necesario desde luego hacerles ver que no hay nada debajo de los cubiletes."

Levántanse los cubiletes y al dejarlos se les da un golpe seco para hacer caer las bolas que hay dentro.

Continúese operando y diciendo: "Yo tomo tres bolas gordas de mi bolsillo y las coloco sobre la mesa como Vds. ven. (No se toma ni deja nada sobre la mesa). Señoras, les advierto que estas bolas están magnetizadas, de modo que son invisibles para todas aquellas personas que no tengan tranquila la conciencia; es decir que hayan cometido algún pequeño pecado en el transcurso del día; pero yo creo muy bien que nadie de los presentes se encuentre en este caso. ¿Las ve Vd. señorita? ¡Oh! Perdone Vd. La indiscreción. Voy a continuar el juego. Tomo esta (que se supone esta sobre la mesa, no se toma nada), y la hago pasar a través de este cubilete. Tomo esta encarnada (no se tome nada), y

la hago pasar igualmente a través de este segundo cubilete; tomo en fin, esta tercera y la hago pasar también a través de este último cubilete. Ahora señores les pregunto, ¿han visto Vds. pasar estas bolas a los cubiletes? No...., sin embargo helas aquí."

Descubriendo los cubiletes uno después de otro, se introduce una nueva bola del modo que ya he explicado. Estas bolas están dispuestas sobre la tabla. Después de estas últimas, se introducen todavía otras. Puede reiterarse esto hasta tanto que la mesa se halle totalmente cubierta de bolas.

Se concibe fácilmente que se puede poner en los cubiletes cualquier otra cosa que no sean bolas. Se pueden introducir manzanas, albérchigos, naranjas y aún ramilletes que se ofrecen a las señoras. No sería muy difícil escamotear pajaritos; con un poco de práctica se logra fácilmente.

Haré observar que a partir de las primeras bolas, no es necesario que las que siguen se mantengan en el cubilete; se sostienen un poco con el anular, al colocarlo sobre la mesa. Repito que este pase de bolas gordas, muy divertido para los espectadores, puede que sea el más fácil para el ejecutante, tanto más cuanto que, cada vez que se levantan los cubiletes, las miradas se fijan sobre lo que se descubre, y no ven que en el momento que hacéis salir una cosa introducís otra en el cubilete.

A menudo se termina esta multiplicación haciendo ver que salen objetos de un volumen cuatro o cinco veces mayores que la capacidad del cubilete, lo cual se ejecuta en el momento que se descubre una bola o un fruto. Aplícanse vivamente estos objetos contra la abertura de los cubiletes y se mantienen por debajo con los dedos, sacudiéndolos como si no pudieran salir. Los espectadores teniendo los ojos fijos en lo que acabáis de descubrir se sorprenden al ver aparecer estos nuevos objetos, los cuales creen que salen de los cubiletes. y no conciben como pueden estar allí.

No me extenderé ya más sobre el juego de los cubiletes, habiéndome prescrito una ley de no escribir en clase de juegos compuestos, más que los que no se han impreso todavía, a menos que no fuese para corregir las imperfecciones de algunos de los publicados, o para mejorarlos con nuevos procedimientos.

Ahora solo me falta dar una idea de los pases falsos que deben emplearse en esta parte de la prestidigitación. Es, como ya creo haberlo dicho, por medio de estos pases falsos, colocados a propósito, como puede desorientarse a los espectadores en todas las conjeturas que puedan formarse y al mismo tiempo hacer el juego más brillante y maravilloso.

Compréndase bien que no tengo la intención de volver a empezar la descripción del juego, para colocar todos los pases falsos de los cuales es susceptible: yo no tengo necesidad más que de dar uno o dos ejemplos para hacerme comprender por los aficionados; a él toca imaginárselos según los juzgue convenientes para dar más valor a sus juegos y hacerlos más maravillosos.

Voy a tomar cualquier pase, o para probarles que no escojo ninguno tomare el primero y uno del centro para establecer mis ejemplos

Voy a empezar por el primero.

SECCIÓN XII
Pase ejecutado con pases falsos.

Desde luego, estamos convenidos en que el espectador debe creer que se pueden sacar de la varita mágica o del dedo del medio de la mano izquierda, un número infinito de bolitas.

El primer pase se ejecuta con una sola bolita, pero se finge sacar tres de la varita para colocar una debajo de cada cubilete. En seguida se finge sacar estas bolitas sin levantar los cubiletes y colocar cada vez estas bolitas en el bolsillo. (Véase Ozanam y Guyot). He aquí como se hace este pase secamente.

¿Pero el espectador cree o no cree que se introduce y sacan así las bolitas? Al menos puede dudarlo. Lo esencial aquí es persuadirle. He aquí como yo hago este pase.

Después de haber hablado de la propiedad inagotable de mi varita, me dispongo a sacar una bolita; pero como por reflexión, enseño el interior de mis manos para hacer ver que no tengo ninguna, afirmando que las personas que creen que los jugadores de cubiletes las ocultan entre los dedos, están en un error. Colócome segunda vez en posición de sacar una bolita; pero me paro todavía como si reflexionase nuevamente, y digo: "Muchas personas creen también que se usa la manga para ocultar todos los objetos que se quieren hacer aparecer, voy a levantarlas, para probar que esta opinión es también un error."

Comienzo por levantar la manga derecha, y al hacer la misma operación con la izquierda, tomo una bolita que había colocado en ella de antemano la cual escamoteo entre los dedos.

Saco una segunda y esta la coloco realmente debajo del cubilete del medio. Finjo querer sacar una tercera, pero me paro, suponiendo haber oído decir que tengo las bolitas en la mano; y dirigiéndome a la reunión, les digo, como para contestar a la persona que me acusa: "Señores, ya les he afirmado a Vds. que no tengo ninguna bolita oculta como acabo de decirles: miren Vds. mis manos

y verán que están tan vacías como el bolsillo de un poeta. No crean Vds. que finjo colocar las bolitas debajo de los cubiletes (levantase el que se acaba de introducir la bolita): ya ven Vds. que las coloco realmente."

Pronunciando estas últimas palabras, pónese el cubilete sobre la mesa, al lado de la bolita. Vuélvase a tomar esta bolita, que se coloca en la mano izquierda, fingiendo colocarla debajo del cubilete del modo ordinario, se la hace rodar fuera del cubilete como por descuido; cógese en seguida y se escamotea, fingiendo volverla a colocar debajo del cubilete con el pulgar índice de la mano derecha.

Habiendo hecho este último pase falso, saco una tercera vez la bolita de la varita, y la coloco debajo del tercer cubilete. Hago observar que hay una bolita debajo de cada uno de ellos. Entonces invito a una persona para que venga a retirar las bolitas que están debajo de los cubiletes; teniendo cuidado de no dirigirme más que a las que están colocadas al lado del cubilete donde esta la bolita. Llega esta persona y levanta naturalmente el primer cubilete que es el que tiene a mano. Le dejo descubrir la bolita y luego le digo bajando el cubilete: "Perdone Vd. caballero, había olvidado decirle que es necesario sacar las bolitas sin levantar el cubilete. No hay nada más común que tomarlas así, levantando el cubilete.

Aquí, uno la acción a la palabra; levanto el cubilete con la mano izquierda y tomo la bolita con la derecha. Finjo volver a colocar esta bolita debajo del cubilete (según el segundo método, véase la sección III de este artículo), pero la escamoteo entre los dedos, y volviendo al primer cubilete, es decir al que esta opuesto a aquel donde estaba la bolita, digo: "Voy a enseñarles una manera más singular de retirarlas." Entonces saco las bolitas por arriba del cubilete y finjo colocarlas en mi bolsillo, excepto la del tercer cubilete, que coloco realmente en mi mano izquierda. Hago el movimiento de meterla en el bolsillo como las otras, pero me detengo como el que reflexiona y digo: "¡Ah! esta la necesito: voy a servirme de ella dentro de un momento." y la dejo sobre la mesa.

¡Ya se ve cuantas palabras han sido necesarias escribir para detallar todos los pases falsos de un solo pase! ¿Dónde iríamos a parar, si se describiesen así todos los que constituyen el juego de los cubiletes? Yo creo muy bien que nadie tendría valor para leerlos aunque yo lo tuviese para explicarlos. Sin embargo se me permitirá que de todavía uno; pero ruego al lector que no se impaciente, y para animarle, le dirá que voy a escoger el más corto.

Voy a tomar por segundo y último ejemplo el onceno pase del juego descrito

por Guyot.

SECCIÓN XIII

Otro pase con pase falso.

Este pase consiste en hacer pasar una después de otra tres bolitas debajo de un mismo cubilete.

Estando las tres bolitas sobre la mesa, y teniendo una cuarta entre los dedos, se levantan los cubiletes para hacer ver que no hay nada debajo de ellos. Introdúcese en uno de los tres la bolita que se tiene escamoteada. Tómase una de las que están sobre la mesa, y escamoteándola, fingiendo colocarla en la mano izquierda, dícese que se manda debajo de uno de los cubiletes. Levántese aquel en que se ha puesto una para enseñarla. Cubriendo esta bolita se introduce la que se tiene entre los dedos. Se hace lo mismo hasta que hay tres bolitas debajo del cubilete; levantase para enseñar las tres bolitas; pero al volverlas a cubrir se mete con éstas las cuarta bolita oculta en la mano, dejando diestramente una de ellas descubierta, es decir que no esté debajo del cubilete.

No faltará alguno de los espectadores que os advierta que ha quedado una bolita fuera; fíngese no haberlo apercibido, se toma, y escamoteándola, se dice que se va a mandar con las otras dos que hay debajo del cubilete; se levanta y se hace notar que están allí las tres.

Los espectadores están muy persuadidos que esta bolita había quedado descubierta por descuido, y viéndola pasar debajo del cubilete de este modo, están convencidos que todas las que han recibido la orden de pasar invisiblemente en los pases anteriores, han ido por el mismo camino, lo que, en el fondo, es verdad; solo se engañan en la forma.

He aquí lo suficiente para dar una idea de los pases falsos que se pueden emplear en el juego de los cubiletes.

Me había prometido no decir nada más sobre estos pases falsos; pero ahora me acuerdo de uno que voy a describir pero no tiene ninguna analogía con los anteriores.

SECCIÓN XIV

Pase falso en el pase llamado el correo.

Hay un pase que se llama el correo, probablemente por analogía al ruido que hacen los cubiletes cuando se ejecuta. Este pase consiste en hacer desaparecer tres bolitas que se colocan sobre un cubilete, el cual se cubre con otros dos. Se finge retirar estas tres bolitas a través de los cubiletes de encima, sirviéndose de una cuarta bolita que se tiene entre los dedos y que se escamotea.

Cuando se han retirado ya las bolitas y quiere probarse que ya han partido, se vuelven los cubiletes tomándolos con las dos manos; se les da una posición casi horizontal, un poco más inclinada hacia la derecha, donde se halla la parte superior de los cubiletes, lo que hace que la abertura este más elevada, se coloca el cubilete de arriba sobre la mesa y tomando el segundo en el fondo del cual están las bolitas se coloca sobre el primero. Las bolitas no tienen tiempo de esparcirse y caen naturalmente sobre el primer cubilete; se sabe que la parte superior de los cubiletes es cóncava. En fin colocase el tercero sobre los otros dos. Esta maniobra se repite vivamente por tres o cuatro veces. Los espectadores viendo que se separan y reúnen así los cubiletes, y no apercibiendo ninguna bolita; piensan por otra parte, que si hubiese entre los cubiletes algunas, caerían por esta manipulación, creen de todo corazón que han desaparecido, invisiblemente atraídas por un poder mágico; pero finalizando por colocar separadamente los cubiletes, poniendo en el centro el que contiene las bolitas, se anuncia que van a volver a aparecer, mandándoles que se hallen en el cubilete del centro.

He aquí la explicación de este pase, que se llama el correo, y he aquí el pase falso que he prometido, pase falso insidioso hasta el extremo.

Ténganse en el hueco de la mano dos bolitas, y maniobrando los cubiletes como acabo de explicar, déjense caer estas dos bolitas, que deben ir a pasar cerca de los espectadores. Téngase entendido que se ha de manifestar no apercibirse de ello.

Entre una numerosa sociedad siempre hay algunos escépticos que no dan entero crédito a vuestros prestigios. A estos no les importa nada el veros burlado. Viendo caer las bolitas, se guardaran muy bien de decirlo, por ver como salís de este mal paso, porque están persuadidos que estas dos bolitas acaban de caer, sin querer vos, de los cubiletes; y se ríen de antemano de vuestro juego. Pero, cuando os oirán decir, con un tono afirmativo, que vais a hacer aparecer nuevamente las tres bolitas en el cubilete del centro, no dejará de haber alguno que os proponga una apuesta, diciendoos, para engañaros, que él no puede creer una cosa que le parece imposible. Aceptáis, para punirle de su malicia, la cual habéis adivinado; levantáis el cubilete y apercibiendo las tres bolitas, vuestro adversario queda admirado de ver que el engaño recae sobre él.

Si como puede suceder, algunos oficiosos os previniesen la caída de las bolitas, entonces, terminaríais de otro modo: en este caso se toman las dos bolitas y se escamotean diciendo que vais a mandarlas invisiblemente debajo del cubilete. Los espectadores quedan no menos sorprendidos que en la primera circunstancia; porque creen de buena fe que las bolitas que han caído son las que debían de estar debajo del cubilete, y encuentran muy extraordinario se hayan podido mandar a un sitio de un modo tan poco usado.

Artículo III

Del juego de los cubiletes con bolas de cobre en vez de bolitas de corcho.

SECCIÓN I

De las bolas que se usan en este juego y modo de escamotearlas.

Este método de jugar los cubiletes con bolas de cobre es muy particular y difiere del método usado. Antes que Conus padre, que fue el inventor, y él solo el que lo puso en práctica, hubiese sido para los prestidigitadores, lo que la cuadratura del círculo para los geómetras, la piedra filosofal para los químicos, y el movimiento continuo para los mecánicos. Conus padre, halló la solución de este problema, y me lo comunicó. Habiéndole sorprendido la muerte, creo poder publicar este secreto sin herir su delicadeza.

Las bolas de las cuales se sirve en este juego son cuatro, como en el juego ordinario de cubiletes. Deben tener próximamente unos dos centímetros y medio de diámetro. Se escamotean en el hueco de la mano como las monedas, o como se ve en la descripción del segundo modo de escamotear la bolita. Cuando se esta acostumbrado a escamotear de esta manera, el peso del objeto no es un obstáculo; una bola de cobre es casi tan fácil de escamotear en el hueco de la mano como una de corcho.

Sin embargo, si se encontrasen estas bolas algo pesadas podrían mandarse hacer huecas. Pero la grande dificultad consiste en introducir estas bolas de metal sin que hagan ruido. Es necesario que caigan a plomo en la mesa al mismo tiempo que el cubilete, y de modo que al caer queden casi inmóviles

Esto depende en parte, desde luego, de un ligero movimiento de mano que es imposible decirlo de palabra; sin embargo, creo que podré dar una idea

sirviéndome de una comparación que tiene alguna semejanza con lo que quiero decir.

Cuando se arroja de lejos un objeto sobre un punto cualquiera, y se quiere que este objeto se quede en aquel punto, o al menos que se separe muy poco, se ve que es necesario arrojar este objeto reteniéndole un poco. Es un instinto de tacto que da la costumbre y que todo el mundo conoce. Si este movimiento de retención esta hecho a propósito, el objeto queda, o poco le falta, en el sitio que se quería; de otro modo, rueda y se aleja de este punto.

Es pues una impulsión manual poco más o menos de esta naturaleza la que conviene dar a la bola al introducirla, a fin de obtener esta inmovilidad necesaria para que no choque en el cubilete.

Pero, a pesar de todo, y aunque se haya adquirido todo lo posible este tacto, no se lograra más que después de muchas dificultades, o puede ser que nunca, a hacerlo perfectamente y con seguridad si no indicase dos precauciones que no son nada en la apariencia, y que sin embargo constituyen todo el mismo del juego.

Cuando se haya logrado dar a la bola el menor movimiento posible introduciéndola de modo que no se oiga chocar en el cubilete más que raras veces y muy poco, se habrá ya hecho todo lo que se puede desear; el resto ya no es nada para ejecutar perfectamente los pases de que se trata. Esto será colocar sobre el tapete de vuestra mesa un colchoncito bien delgado hecho con trozos de una tela cualquiera, entre las cuales se pondrá un poco de salvado. Esta sustancia evita toda elasticidad, y por este medio no saltara la bola. Como ésta no se introduce en el cubilete sino por escamoteo, el colchón tiene poca extensión.

En fin, como segunda precaución y para preveerlo todo, al dejar el cubilete, cójase con fuerza para introducir la bola; esta presión amortiguaría el ruido, si por casualidad tocase en el cubilete. Pero antes de recurrir a este medio, ejercitaos sobre una mesa guarnecida con un simple tapete, sin almohadilla debajo, y así podréis apreciar mejor vuestros progresos.

SECCIÓN II

Hacer pasar invisiblemente tres bolas una después de otra debajo de un cubilete.

Después de haber demostrado que no hay nada de común entre este modo de hacer el juego de los cubiletes el método ordinario, se colocan tres bolas sobre la mesa, y se tiene una cuarta colocada de antemano sobre la tabla; esta última deben ignorarla los espectadores.

Decís que estas bolas pesan de 100 a 120 gramos y que no tenéis más que tres.

Hacéis observar que sería imposible ocultar estas bolas entre los dedos, y que sería igualmente imposible tenerlas en el hueco de la mano, porque su propio peso las haría caer.

Y continuando se dice, tomando un bola de la mesa con la mano izquierda: "Yo no les dirá, como los señores escamoteadores que voy a hacer pasar estas bolas a través de la mesa a los cubiletes."

Pronunciando estas últimas palabras, se hace el ademán de poner la mano izquierda debajo de la mesa. y se tome al mismo tiempo con la derecha la bola que esta sobre la tabla. Y hablando continuamente, se dice, levantando el cubilete con la mano derecha: "Ya ven Vds. que no podría ser." (Dejando el cubilete se introduce la bola que se ha tomado secretamente, y se vuelve a enseñar la que se tiene en la mano izquierda). "Para hacerla pasar, he aquí, señores, lo que yo hago."

"La tomo en mi mano, la cual cierro y al momento que la cierro, esta bola se va invisiblemente debajo del cubilete. (Pronunciando las palabras: esta bola, se deja caer sobre la tabla, para volverla a tomar y escamotearla). Mirad bien.... Hela aquí ya." (Descúbrase el cubilete para enseñar la bola, y al volverla a cubrir se introduce la que se tiene en el hueco de la mano). Tómase una segunda bola, mandase lo mismo debajo del cubilete, colocando la mano

derecha sobre el borde de la mesa para dejar caer la que se acaba de escamotear. Levantase el cubilete para hacer ver que hay dos bolas; pero, esta vez, no se cubre enseguida, se deja a un lado el cubilete. Tómese la tercera bola, colóquese realmente en la mano izquierda, fingiendo, con aire desmanotado, el que se retiene en la mano derecha. Además, tomando el cubilete para volver a cubrir las dos bolas, se procure al dejarle haga ruido chocando con las bolas, como si se introdujese alguna que se tiene en la mano; lo que se cree fácilmente porque el pase falso que se ha hecho, hace creer a los espectadores, que no se ha colocado la bola en la mano izquierda, y que se ha retenido en la derecha.

Es necesario simular muy bien este pase falso. En fin, si se hace con naturalidad los espectadores engañados por las apariencias, no dejaran de decir que creen que no habéis hecho más que fingir el colocar la bola en la mano izquierda, y que la habéis retenido en la otra mano para ponerla coa las otras dos al tiempo de cubrirlas.

Sobre esta interpelación se dice: "Vds. se engañan, Señores, la bola esta en mi mano, porque todavía la siento. (Abrese la mano). Mírenla Vds." Y levantando el cubilete se hace observar que solo hay dos bolas.

No se cubrirá enseguida, y se dejará el cubilete al lado como se ha hecho en el pase anterior.

Hablando continuamente se dice: "¡Ah! ¿Ustedes piensan sin duda, que usando los mismos medios que los señores escamoteadores de los cuales acabo de hablar, había introducido por superchería una tercera bola debajo del cubilete y que enseguida tomando esta, tenía la intención de hacerles creer que la hacia pasar debajo del cubilete a través de la mesa? Diciendo estas últimas palabras, se hace el ademán correspondiente a las palabras, colocase la mano derecha debajo de la mesa y se tome la bola que está sobre la tabla, colócase una bola en el hueco de la mano, y la otra se tiene como antes a la punta de los dedos; esta se deja sobre la mesa y sin interrumpiros decís: "Vds. están en un error; porque, suponiendo que he colocado una debajo del cubilete (aquí, se toma el cubilete y al dejarlo se introduce la bola que se tiene escamoteada) de donde provendría esta (se enseña la que esta sobre la mesa) puesto que no tenga más que tres? Van a ver Vds. que no son estos los medios de los cuales me sirvo. Yo coloco esta bola en mi mano (se escamotea) y diciéndole nada más: Pasa (en este momento, se deja caer en la tabla la bola que se tiene en la mano derecha) se va invisiblemente, como Vds. ven debajo del cubilete."

Descúbrense, tómanse las tres bolas y espárcense sobre la mesa, para cubrirlas

cada una con un cubilete que se tendrá cuidado de colocar cerca del borde de la mesa al lado de uno.

SECCIÓN III

Estando ya cubiertas las tres bolas, sacarlas sin levantar los cubiletes, para colocarlas en el bolsillo.

Estando los cubiletes colocados como acabo de recomendar, se toma uno en cada mano y se coloca al centro de la mesa como si hubiesen estado colocados tan cerca del borde por inadvertencia; pero al recorrerlos para separarlos, se inclinan un poco del lado de los espectadores, lo cual produce ante vos una abertura bastante ancha para dejar pasar las bolas, las cuales se cogen con el hueco de la mano, la que se habrá humedecido un poco. Tengo que advertir que la inclinación que se da a los cubiletes para poder sustraer las bolas, estando del lado de los espectadores, es del todo imperceptible para ellos. Estando colocados los dos cubiletes en el centro de la mesa, se aproximan las manos al borde, para dejar caer las bolas en la tabla.

Todos estos movimientos son fáciles; y por poca ligereza con que se hagan, no pueden apercibirlos los espectadores.

Entonces se dice: "Señores, voy a hacerles ver a ustedes que me es tan fácil retirar estas bolas de debajo de los cubiletes como introducirlas." Diciendo estas palabras se descubre la bola que hay en el cubilete que esta cerca del borde de la mesa; se descubre al momento de decir estas bolas, como para indicar los objetos de los cuales habláis, pero más bien para hacer creer a los espectadores, sin afectación, que las bolas están siempre debajo de los cubiletes. Vuélvese a cubrir en seguida esta bola, y cogiendo el cubilete para colocarlo al nivel de los otros, quitando la bola como se ha hecho con los primeros. Guárdase esta bola en el hueco de la mano. En este estado las cosas, los concurrentes están persuadidos que hay una bola en cada cubilete. Entonces se hace uso de la que se tiene en la mano derecha para fingir sacarlas por la parte superior de los cubiletes. Sácase la primera diciendo Tomo esta y la coloco en mi bolsillo (se finge meterla en la mano izquierda, y de allí al bolsillo). Tomo esta segunda, y la coloco igualmente en mi bolsillo. Tomo en

fin esta tercera y la coloco también en mi bolsillo."

Esta última se mete realmente en el bolsillo. Levántanse los cubiletes y se hace ver que no hay nada debajo de ellos.

Este modo de escamotear las bolas puede variarse. Cuando se haya sacado la primera por arriba del cubilete, se dice: "Señores, no es absolutamente necesario que yo toque los cubiletes para sacar las bolas; basta con establecer una comunicación de los cubiletes a mi mano."

Entonces se toma la varita, se coloca un extremo sobre el cubilete, y por el otro extremo se saca la bola.

Puede también tomarse la última por debajo de la mesa diciendo: "Yo no puedo hacer pasar una bola al cubilete por debajo de la mesa, pero si puedo hacerla caer del cubilete a mi mano." Teniendo la mano debajo de la mesa, se da un ligero golpe con la bola, en seguida se enseña y se mete en el bolsillo como acabo de decir.

Si aconsejo estos diferentes cambios, es para dar los medios de variarlo todo lo posible, porque Heudart de Lamothe dijo: El enojo nació un día de la uniformidad.

SECCIÓN IV

Otra manera de acabar este pase haciendo hallar las bolas en el bolsillo de una persona.

Se puede todavía, si se quiere, terminar este pase de otra manera. Cuando se sacan las bolas de los cubiletes, en lugar de meterlas en el bolsillo, se dice tomando la primera, que se finge colocar en la mano izquierda, como es necesario hacer siempre: "Esta la mando donde quiera ir." (No creo tenga necesidad de recomendar que se abra la mano cuando se manda la bola.) Tómese la segunda, que se escamotea, diciendo: "Esta segunda la mando con la otra. Tomo esta última y le ordeno que vaya a reunirse con sus compañeras." Aquí se deja caer sobre la tabla. Levántanse los cubiletes para hacer ver que no hay nada. Pregúntase entonces a los espectadores si han fijado su atención en el camino que han tomado: la contestación naturalmente será negativa; replíquese que vos las habéis seguido con la vista y las habéis visto entrar en el bolsillo de un espectador, el cual indicáis. El caballero se levanta para exhibir las bolas que se le reclaman.

Sin duda que los concurrentes no llevan su buena fe hasta el extremo de creer que estas bolas han venido, por su autoridad privada, a elegir su domicilio en el bolsillo de aquel caballero; pero esta escena ocasiona un momento de hilaridad, que es bueno, usar de tiempo en tiempo en el transcurso de una sesión, con objeto de animarla.

Se sospechará ya, pues, que para finalizar este último pase, os habéis servido de un compadre, que, estando acusado de la trampa, saldrá de ella como podrá: es un cómplice que abandonáis.

Pero hay un medio de finalizar el pase con la misma superchería, y que pondrá a los espectadores en una indecisión tal, que no sabrán que pensar; y si el compadre tiene un poco de aplomo, y hace su papel de inocente con naturalidad, los concurrentes se persuadirán, al menos en parte, que no ha

habido fraude en el efecto del juego que se acaba de ejecutar; lo cual voy a explicar en la sección siguiente:

SECCIÓN V

Otra manera más sorprendente de terminar el pase anterior.

Tomaremos el pase anterior desde el punto donde se escamotean las bolas. Invítase a una persona que venga a vuestro lado para ver el juego de más cerca. Uno de los espectadores, se levanta a vuestra invitación. Es el compadre el cual llega sin afección, dando a su cara el mayor aire de ingenuidad que pueda; en uno de sus bolsillos lleva tres bolas. Colóquesele a la derecha. Sácanse las bolas de los cubiletes como lo he explicado anteriormente; pero en lugar de fingir meterlas en vuestro bolsillo, hágase el ademán de arrojarlas al aire, sin decir una palabra. Cuando se haya tomado y escamoteado de este modo la primera bola, pásese el brazo izquierdo por detrás de vuestro compañero, después de haber hecho un movimiento para hacer suponer, por ejemplo, que habéis tocado su bolsillo.

Póngase la mano detrás de esta persona, bajo pretexto de colocarla de este o el otro modo, a fin de que pueda ver mejor el escamoteo de las bolas.

Después de haber escamoteado la última, se deja caer sobre la tabla; no haya temor de que el que esta a vuestro lado pueda apercibirse. Pregúntesele entonces dónde piensa que han ido las bolas que habéis echado: a lo cual contestara que no sabe nada. Dígasele entonces que os admira, puesto que habiendo caído en su bolsillo, debía haberlo advertido por el peso. El compadre manifiesta no creer nada, y para convencerle, se le pide permiso para registrarlo. Consiente. Hacéis notar que no tenéis nada en la mano; invitáis a la reunión que vea vuestras mangas; en seguida metéis la mano en su bolsillo y sacáis las bolas. Los cubiletes pueden descubrirse antes o después de la restitución de las bolas.

El compadre debe hacer como aquel que se sorprende. El movimiento falso que habéis hecho, el ademán de meter el brazo detrás del compadre bajo un pretexto fútil, todo esto debe hacer sospechar que habéis colocado diestramente

las bolas en el bolsillo de la persona, que tenéis a vuestro lado, sin duda con esta intención. Admírase vuestra ligereza, sobre todo, si la fingida admiración del compadre es natural.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN VI

Otro modo más pronto de ejecutar este último pase.

He aquí otro modo de terminar este último pase. Estando el compadre a vuestro lado, en el momento en que se han retirado las bolas, cuando todavía creen que están debajo de los cubiletes, pásese el brazo por detrás del citado compadre, con objeto de que el público sospeche, como ya lo he dicho hace un momento; invitándole a aproximarse un poco más. Pregúntesele dónde cree que están las bolas. A lo cual os contestará sin duda que él piensa que una debajo de cada cubilete. Entonces se dice levantando los cubiletes: "Tiene Vd. razón caballero, helas aquí." Fíngese estar sorprendido de no ver allí las bolas; y dirigiendoos al mismo, le decís: "Caballero, veo que sabe Vd. escamotear mejor que yo; porque ha quitado Vd. tan sutilmente estas bolas que si no las oyese sonar en su bolsillo todavía lo dudaría."

Con su permiso, sácanse las tres bolas de su bolsillo y se dejan sobre la mesa, lo cual deja a los espectadores en cierta perplejidad, no sabiendo si habéis hecho vos el escamoteo, o si aquel hombre es un compadre.

Los aficionados que se hallen en el caso de dar varias funciones ante las mismas personas, se servirán si lo juzgan a propósito, alternativamente de todas las maneras de finalizar este juego de cubiletes, para evitar repeticiones.

Creo no haber olvidado nada en lo que precede y haber entrado en bastantes detalles para poder poner a los aficionados al corriente de todas las partes de la prestidigitación propiamente dicha. Pero no se crea que será suficiente recorrer esta parte de la obra como se lee un periódico para poder ejecutar todo lo que se ha explicado.

Debe comprenderse que todos los escritos didácticos deben ser leídos, y releídos con suma atención, y solo con esta condición se hallan claros y concebibles.

Prevengo todavía, que por diestro e inteligente que se sea, no es necesario esperar hacer, a primer golpe, los juegos con la ligereza y el misterio que gastan los que ejercitan continuamente los mismos durante algunos años.

Todos los profesores, en general, tienen cada uno su repertorio, compuesto de una. docena de juegos próximamente, los cuales hacen toda su vida. Yo no hablo aquí más que de los juegos que pertenecen a la ligereza de manos.

De tarde en tarde estos artistas suprimen uno o dos en sus sesiones, para reemplazarlos con otros que no son más que mecánicos; porque si los toman de los que pertenecen a la prestidigitación, y con los cuales no están familiarizados, entonces están tan torpes como el aficionado de menos experiencia.

No terminaré estas dos primeras partes sin recordar a las personas que quieran hacer los juegos con toda perfección, de que los estudien y practiquen suficientemente; de procurar encubrir bien los medios y distraer la atención de los espectadores por medio de pases falsos bien empleados; en fin, acogerse a rendir estos juegos maravillosos, aprovechando con inteligencia todas las circunstancias que se ofrecen bastante a menudo a aquellos que saben acogerlas.

TERCERA PARTE
Juegos diversos.

Ya he dado en el prólogo la razón de la inutilidad de las láminas en la descripción que he hecho de las piezas mecánicas que sirven en la magia blanca. He dicho lo bastante para satisfacer la curiosidad de las personas que deseen conocer la construcción de estas máquinas, que, por otra parte, no pueden comprenderse bien sino inspeccionándolas. Para los aficionados que quieren poseer estos instrumentos, a fin de hacer uso de ellos doy el nombre propio de estas piezas, a fin de que las personas que quieran procurárseles no se hallen turbadas al hacer el pedido. (He aquí la dirección de uno de los principales fabricantes de instrumentos de física: Mr. Voisin, fabricant d'instruments de physique, 83 rue vieille de Temple, París.)

Por mi parte, a lo que yo me he comprometido, es a hacer conocer el uso de estas máquinas y enseñar el modo de servirse de ellas. A mí pues, solo me pertenece explicar cómo se ejecutan los juegos a los cuales les son propios estos instrumentos; lo cual no es obligación de los obreros que los confeccionan; porque un constructor de objetos de física experimental haría muy bien una máquina neumática, aunque él no pueda servirse de ella para demostrar las propiedades del aire.

Veis hacer por un prestidigitador un juego que se agrada, hacéis venir la pieza mecánica que se usa en este juego, y hallaréis, en esta obra, el modo de operar esta recreación que tanto os ha gustado.

Para seguir una marcha uniforme en la descripción de los juegos de que me voy a ocupar, pasaré de los simples a los compuestos, de los medianos a los brillantes; ya indicaré también los que tengan la prestidigitación por auxiliar.

Llamo juegos diversos, todos los que siguen, porque son independientes uno de otro, y no tienen relación directa entre ellos, como sucede en las cartas, cubiletes, etc.

Continuaré llamando, como en las cartas juegos de mesa, aquellos juegos que no tengan bastante importancia para ejecutarse delante de una regular reunión. Empezaré por éstos como lo he hecho con las cartas. Estos juegos no pertenecen a la prestidigitación.

Esta tercera parte estará dividida en tres capítulos: el primero tratará de los juegos propios a ejecutarse de sobre mesa para pasar el tiempo; la segunda estará consagrada a los juegos susceptibles de ejecutarse en un salón, en una sesión dada ante una numerosa reunión; en el tercer capítulo, solo se tratará de los juegos de teatro.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

CAPÍTULO PRIMERO
Juegos de mesa o de sociedad.

SECCIÓN I
Juego matemático con dos dados.

Tómense dos dados y échense sobre la mesa; cuéntense los puntos que marcan estos dados. Tómese uno de los dos, no importa cual, mírese el punto de debajo y añádase al primer número. Vuélvase a echar sobre la mesa este mismo dado. Véase el punto que tiene, y añádese todavía al número que ya se tiene.

Ahora, si se miran los puntos que forman en junto los dos dados que están sobre la mesa, y añadís mentalmente siete a este número; esta adición os dará un número igual al que os han dado las tres operaciones.

Modo de hacer el juego. Después de haber enseñado a los concurrentes como es necesario hacer esta operación, os alejáis, y uno de ellos la hace secretamente. Cuando esta persona lo ha llevado a cabo y retenido el número que la casualidad le ha proporcionado, volvéis y echáis una rápida mirada sobre los dados.

Véase el número que forman los puntos; añádase mentalmente siete y anunciáis este total como el que la persona ha reunido por sus tres operaciones.

Aunque varíe el número, no tenéis más que añadir siete al número que den los dos dados que están sobre la mesa al finalizar esta operación.

SECCIÓN II

Estando sentado en mesa, escamotear un cuchillo o cualquier otro objeto, fingiendo tragarlo.

Sentado en mesa, se extiende sobre las rodillas una servilleta o un pañuelo de bolsillo, haciendo de modo que nadie lo note. Propóngase el juego por medio de un coloquio en el cual usurpáis el estilo de los físicos callejeros, por ejemplo, en este, cuyo buen sentido no es el mérito dominante:

"No hay más que el avestruz que digiera el hierro; yo puedo vanagloriarme de gozar la misma facultad. Por lo restante, es cosa muy sencilla para cierta naturaleza de estómagos. Cuando yo tengo apetito, podría tragarme la tienda de un albeitar sin sentir la menor incomodidad del mundo.

"Hay muchas personas que no pueden comer más que por la boca, yo mismo creo que son la mayor parte; yo tengo esto de particular, y es que puedo hacer pasar los alimentos por cualquier otra vía, y si no lo hago ordinariamente, es por evitar el ridículo, porque el que afecta desdeñar las modas y criticar los usos establecidos, pasa por un original y se burlan de él. Por lo demás, me gusta bastante comer por la boca, aunque sea muy vulgar; pero no hallo ni inconveniente, ni dificultad.

"Como Vds. no están obligados a creerme bajo mi palabra, voy a darles una muestra de las facultades de las cuales acabo de hablarles: las pruebas son el todo, las palabras nada. He aquí un cuchillo (téngase entre las dos manos, cerradas puño con puño); para que este cuchillo vaya a mi estomago, quieren ustedes que pase por la nariz, los ojos, las orejas, la boca, el vientre."

Levántense los brazos para tocar con los puños el sitio que se nombra. Vuélvase a bajar en seguida sobre el borde de la mesa; pero todas cuantas veces se levante el brazo, es necesario entreabrir un poco el puño de debajo,

para dejar ver el cuchillo que se tiene en la mano.

Pronunciando esta última frase: "¿Dónde quieren Vds. que pase?" estando las manos sobre el borde de la mesa, se deja caer el cuchillo sobre las rodillas, sin hacer el menor movimiento con los puños.

Habiendo ya indicado el sitio por donde quieren que pase, lleváis las dos manos cerradas, las abrís bruscamente. Los espectadores, que siempre creen que tenéis el cuchillo, quedan admirados de esta rápida desaparición.

Habiendo terminado este escamoteo, se dice: "No creo que se ha equivocado de camino, porque no lo siento en el estomago. Caballero, no ha ido a pasearse a su bolsillo de Vd.? ¿No? ¿Que, estará en el mío?"

Mientras que se finge buscar en el bolsillo con la mano derecha, la izquierda coge el cuchillo, y se termina el juego, diciendo "No está en este bolsillo, está en este otro." Lo sacáis o fingís sacarlo y lo dejáis sobre la mesa.

NOTA. Estos movimientos de brazos que he indicado anteriormente son indispensables. los espectadores viendo la punta del cuchillo cada vez que levantáis el brazo, se hallan desorientados en sus sospechas que puedan concebirlo que lo dejáis caer sobre las rodillas.

SECCIÓN III

Hacer salir un licor de la punta de un cuchillo.

Este juego es de muy poca importancia, sin embargo causa bastante sorpresa cuando está hecho con bastante inteligencia. La principal razón que me induce a colocarlo aquí, es porque creo que es muy poco conocido.

Sumérjase un pedazo de esponja en un licor cualquiera, colóquese secretamente detrás de la oreja, súbanse las mangas y enséñense las manos para hacer ver a los espectadores que no tenéis nada oculto en ellas. Tómese un cuchillo y hágase reconocer. Vuélvese a tomar y para tener ocasión de coger la esponja sin que se aperciban, decís que todas cuantas veces hacéis este juego, que pertenece a la magia negra, tenéis un miedo terrible de que no le den ganas al diablo de venir a apretaros el cuello o llevaros y que para tranquilizaros rogáis a cualquiera que os haga una cruz en el codo.

Los espectadores, que ciertamente, no querrán el verse privados de vuestra presencia, os harán con sumo gusto este pequeño servicio. Habiéndose aproximado la persona que se haya encargado de ello, dobláis el antebrazo sobre el brazo, el cual levantáis un poco, y presentando así vuestro codo, la mano se halla naturalmente a la oreja, y en sitio para poder tomar la esponja.

Hecha la cruz y tomada la esponja, desdóblese el brazo, ciérrese un poco el puño para apretar la esponja contra el cuchillo, al punto se ve caer por la punta el licor del cual estaba impregnada.

Vuélvase a tomar el cuchillo con la mano izquierda para dejarle sobre la mesa y os deshacéis de la esponja lo más diestramente que os sea posible, como por ejemplo, metiéndola en el bolsillo, bajo pretexto de tomar el pañuelo para secaros las manos, las cuales tendréis un poco mojadas.

SECCIÓN IV
Pase con cascabeles.

Colóquese de antemano un cascabel en la manga del brazo izquierdo, y déjense dos sobre la mesa. Tómese uno de estos dos el cual se escamotea, es decir, que se retiene en la mano derecha fingiendo colocarlo en la izquierda; téngase esta mano izquierda cerrada como si estuviera el cascabel; y sacúdase el brazo haciéndole sonar. Los espectadores oyendo sonar el cascabel, se imaginan que el sonido sale de la mano, y no dudan que este allí efectivamente.

Tómese con la mano izquierda el otro cascabel que ha quedado sobre la mesa, extiéndase el brazo, y así como en el juego de la moneda volante, hágase un movimiento con el puño, como si se quisiera echar a la mano derecha el cascabel que se cree que está en la izquierda.

Como este pequeño juego pertenece a la prestidigitación. para hacerlo bien, será necesario saber escamotear un poco la bolita en el hueco de la mano, porque el cascabel se escamotea lo mismo. Sin embargo, si todavía no se hubiese adquirido esta ligereza y se quisiera hacer este juego, se colocaría el cascabel entre el pulgar e índice de la mano derecha, al fingir colocarlo en la izquierda.

SECCIÓN V

Atar exactamente un cuerpo, y hacer que las cuerdas con que está atado se deshagan como por encanto.

Pídase entre los espectadores una persona de buena voluntad. Cuando se haya presentado, rogadle que se tenga derecha, y con su permiso, le ponéis un poco debajo del ombligo, un cuchillo el cual le introducís la hoja seis o siete centímetros de profundidad, para que el cuchillo pueda sostenerse en una posición horizontal. Esta disposición es de rigor para hacer la experiencia. Si por indiferencia o escrúpulo nadie quisiera prestarse a esta interesante formalidad entonces se tomará un bastón o un palo de una silla, sería absolutamente lo mismo y puede ser que más cómodo.

Habiendo fijado el cuchillo en el bastón, del mismo modo que lo hubierais colocado en el abdomen de la persona que hubiese querido, tómese un cordón o liga, la cual se tiene con ambas manos. Colóquese el centro del cordón debajo del cuchillo, y dese una vuelta alrededor del bastón, retrayendo las dos ramas del cordón por delante. Crúcense estas dos ramas por debajo del cuchillo, y bájense para cruzarlas, esta vez, por encima del cuchillo. Vuélvanse a llevar todavía los dos extremos por detrás para hacer una segunda vuelta. Estando los dos extremos por delante, cójanse con una mano y con la otra, retírese el cuchillo. Al momento el cordón se suelta y se separa del bastón.

Esta pequeña experiencia es admirable porque el bastón se ha atado realmente varias veces.

Pero importa prevenir que todas cuantas veces se cruce el cordón, es necesario continuar siempre colocando por debajo la rama del cordón que se ha comenzado a colocar sobre el otro. Solo os engañaréis una vez, en que el cordón no se desatara. Esta observación forma todo el secreto del juego.

SECCIÓN VI
La escritura en el tabaco.

Supongo que no se sabe todavía hacer tomar una carta forzada. Téngase de antemano preparada una baraja. Hágase tomar una carta, haciendo notar que dejáis elegir libremente la que quieran. Córtese por sitio donde han tomado la carta, y echando una rápida mirada sobre la baraja, por la carta que se ve se sabe la carta que tomaron.

Búscase una hoja de papel blanco, que se tendrá preparada en un sitio un poco apartado, y antes de sacar este papel se escribe, con un pedazo de sebo bien limpio, del cual habréis tenido cuidado de proveeros, el nombre de la carta tomada. Preséntese a una persona esta hoja de papel, que parece de un blanco intacto. Ruéguese a esta persona que escriba el nombre de la carta que acaba de tomar. Contestara naturalmente que no puede porque no tiene pluma ni lápiz; entonces le decís: "Pero caballero, se puede prescindir de todo eso, cuando se puede disponer de un polvo de tabaco." Tómese un poco de polvillo, échese sobre el papel, y el nombre de la carta aparecerá al momento en caracteres muy visibles.

SECCIÓN VII

Hacerse invisible a una numerosa reunión presentándose ante ella con la cara descubierta y teniendo un candelero en la mano.

No es necesario para hacerse invisible, poseer el anillo de Gyges, por medio del cual este pérfido favorito, quitó en un solo golpe, al pobre rey Candaule, la vida, el trono y su mujer.

Al proponeros mi secreto, no penséis que quiera hablaros del procedimiento que emplean ciertos deudores respecto a sus acreedores; este medio es muy vulgar y no tiene nada de maravilloso. He aquí el medio que yo doy.

Cuando se quiera hacer esta experiencia ante una reunión, se hacen retirar todas las luces que hayan en el salón donde estén: es necesario que la oscuridad sea completa.

Téngase un vaso semi-esférico, de no importa que materia, con tal que sea opaca. Tómese este semi-globo por su base, y de modo que su abertura este en una posición vertical.

Bajo de esta abertura, un poco hacia la concavidad, fíjese una luz. Entrese en el salón teniendo el vaso contra uno mismo.

El cuerpo de este vaso os envolverá de una sombra que os hará del todo invisible. Esta sombra parece mucho más negra, porque la luz hiere la vista de los espectadores.

SECCIÓN VIII

Maravillosa aparición de tres "stigmates" en la mano.

Es necesario ser circunspecto sobre la fe de los anuncios, he aquí una prueba. El titulo de esta sección os promete algo curioso y extraordinario, y no se trata más que de un pequeño juego que doy cabida aquí por la razón de que lo saben muy pocas personas y por otra parte de que he visto que admira a quien se le hace sin que pueda adivinar el medio.

Sobre una superficie detrás del cual se pueda colocar la mano, tal como una mesa, una puerta, etc.; se hacen trazar con greda tres rayas. Enséñase el interior de la mano, para hacer ver que no hay ninguna marca. Hechas las tres rayas, supongo en una mesa, se coloca la mano debajo recomendando el pegar en estas tres rayas y al momento se saca la mano y se hacen ver las tres rayas impresas en ella.

He aquí el misterio: antes de proponer el juego, se hacen con greda, unas marcas bien fuertes sobre cada una de los tres dedos del medio, y, al momento en que cualquiera pega sobre las tres pequeñas barras trazadas sobre la mesa, se cierra la mano con fuerza, y al abrirla se hacen correr las unas contra la palma, movimiento que imprime perfectamente las tres rayas de greda en la mano, de la cual no se ve el manejo, puesto que esta oculto por la mesa.

SECCIÓN IX
Singular manera de jugar al dominó.

Nada más placentero, para los iniciados, que ver la sorpresa de los testigos de este modo de jugar al dominó, porque se juega colocando el dorso hacia arriba.En efecto, ver dos personas jugar al dominó, colocando los puntos a la parte de abajo, y oírles decir: Paso, juegue Vd., cierro; y acabada que es la partida, se vuelven las fichas y todas coinciden perfectamente, tiene algo de admirable y misterioso.

Si entre los espectadores, hubiese alguno, que sospechase que el dominó estaba marcado de modo que se conocían todas las fichas puede proponérsele que traiga uno nuevo y se continuará jugando con él.

El medio de hacer esta partida no es muy hechicero. los dos jugadores están de inteligencia. El que sale advierte a su contrario el punto, marcándole con el pie, debajo de la mesa, tantos golpes como unidades tiene. Supongamos que haya colocado el doble cuatro, da con su pie cuatro golpes rápidos y ligeros sobre el pie de su compañero; se para un poco y vuelve a dar otros cuatro golpes. Prevenido el otro por esto de que la ficha aquella es el doble cuatro; coloca un cuatro. Si es por ejemplo el tres cuatro, da al contrario a su vez tres golpes en el pie. El otro jugador sabe al momento que hay que colocar un tres. De este modo se acaba la partida, advirtiéndose recíprocamente, por el mismo medio, de las fichas que se juegan; enseguida se vuelven todas para ver que no hay error.

Entiéndase que han de tomar como de costumbre, siete fichas cada uno.

SECCIÓN X

Nueva manera de magnetizar que despierta en vez de hacer dormir.

Dirigíos a una de esas mujeres obsequiosas que pueda proporcionaros una de esas lindas criaturas, de talle esbelto, ojo fino, pie pulido, más delgado cien veces que el de la favorita, titulada, señora absoluta del Celeste Imperio, interesante joven del genio, a la cual debemos la elegante forma de nuestros vestidos, y que el indocto vulgar llama prosáicamente una aguja.

Cuando tengáis en vuestro poder esta linda joya de acero, pasadle por el ojo uno de esos conductores que, gracias a la hija de Minos, salvó la libertad y la vida a Teseo en el laberinto de Creta, y que yo nombrare, en favor de los que han descuidado el estudio de la mitología, un pedazo largo de hilo; debe ser de seda negra, y como es necesario que esté doble, se juntarán los dos extremos.

Terminada esta noble e importante operación, escoged una silla de proletario, porque los sofás, las sillas poltronas, las aristocráticas butacas, etc., no convienen para nuestra experiencia; es necesario una silla de paja y esta necesidad pone a los patricios al abrigo de todo peligro.

En el centro del asiento de esta silla en el punto donde se reúnen los cuatro ángulos formados por la disposición de la paja, plantad vuestra aguja por la cabeza e introducida hasta que la punta esté nivelada con la superficie en la cual la introducís; en cuanto al hilo, ocultadlo entre dos cordones de la paja, y dejáis colgar los extremos.

Si tiráis de este hilo veréis que la aguja se levanta verticalmente con majestad y dignidad, sin inclinarse a derecha ni izquierda como un solicitante. La fuerza de este movimiento es tal que se puede pasar una mano de papel .

Supongamos ahora que una persona esta sentada en esta silla, y que habiendo cogido el hilo entre vuestras manos tiráis poco a poco, con circunspección y

prudencia, para hacer funcionar el gentil instrumento; resultará para la persona sentada, una sensación medianamente agradable en el sitio que nuestras leyes civiles (o sobre la civilidad) no permiten nombrar, si no es hablando del fondo de un cubilete, de la profundidad de un calabozo, o de la parte más delicada de una alcachofa.

Compruébese bien que la persona así afectada de esta inesperada impresión se levanta rápidamente, como si hubiese recibido una conmoción eléctrica, y si tiráis de pronto del hilo para quitar la aguja, en vano buscará la causa inmediata de tan impertinente familiaridad.

Doble turbación para la deplorable víctima de este pérfido juego; porque si se le pregunta la causa de un pequeño grito agudo que no le ha sido posible contener, un cierto respeto humano se opone a toda contestación explícita; la lengua algo trabada solo pronuncia monosílabos tales como: "Pero.... diablo.... es que...." Sin embargo un ademán significativo de la mano, que nunca falla en semejantes casos, viene a su socorro, dando la explicación positiva que la lengua rehusa a dar.

Puede hacerse esta chocarrería poco cristiana en una sociedad de personas reunidas de sobre mesa. Hablando con los tertulios de derecha e izquierda, se busca el pretexto para decirles, que por vuestra sola voluntad, como en el magnetismo, se puede electrizar a una persona alejada del sitio en que vos estáis. "Eso no es posible," os contestaran. "Háganme Vds. la más ligera seña, cuando quieran ver el efecto."

No faltará quien os tome la palabra; entonces tiráis furtivamente el hilo que, de la silla preparada, va a vuestras manos pasando por debajo de la mesa; y la experiencia tiene lugar con gran admiración de vuestros confidentes.

Para dar una alta idea de vuestro poder mágico, es necesario designar la víctima con una indiferencia que haga creer que elegís la primera que se os ocurre.

No olvidéis que es necesario que la prudencia guíe la mano que tiene el hilo.

Dejo estas recreaciones de sobre mesa, para pasar a juegos más interesantes.

Capítulo II

Juegos de salón propios para ejecutarse en una sesión dada ante una numerosa reunión.

Todos estos juegos pueden ejecutarse en el teatro, y tienen también la ventaja de que no necesitan la ayuda de nadie; pertenecen generalmente a la prestidigitación.

SECCIÓN I

Juego de la quilla.

Se le dan a esta quilla de 8 a 10 centímetros de altura, es doble, es decir que se compone de una quilla maciza y una hueca que cubre la primera y se adapta perfectamente.

Estas dos quillas, vistas separadamente, deben parecerse de modo, que no se encuentre ninguna diferencia entre ellas. Se comprende, que para esto, es necesario que la quilla hueca esté torneada tan delgada como una cáscara de huevo, y que la madera que sirva para hacerlas sea igual en el color y en los accidentes de sus venas. Esta identidad de las dos quillas es de rigor; porque vistas aisladamente una después de otra, deben siempre tomarse por la misma.

Sobre estas dos quillas, que no representan más que una sola, cuando se halla una dentro de otra, se añade un cucurucho de papel muy fuerte, que las cubre enteramente. Este cucurucho de papel debe ser redondo por su base, para que pueda tenerse derecho.

Manera de hacer el juego. Colócase una quilla sobre la mesa y se da a reconocer el cucurucho; vuélvese a tomar para cubrir la quilla, bajo pretexto de hacer ver que la envuelve perfectamente; pero al quitar el cucurucho, se aprieta

un poco, se quita juntamente con el la quilla hueca, y se colocan estos dos objetos juntos sobre la mesa.

Tómase entonces la quilla maciza, la cual se da también a reconocer.

Tómase una pila de monedas de veinte reales, que se coloca sobre la mesa y se cubre con la falsa quilla y el cucurucho de papel que la oculta.

Sobre la tabla se ha preparado de antemano una pila de monedas igual a la que esta debajo del cucurucho.

Dícese que las monedas que acabáis de colocar debajo del cucurucho va a pasar a través de la mesa así como el rayo que atraviesa los cuerpos metálicos sin dejar señal alguna.

Colóquese una mano debajo de la mesa y cójanse las monedas que hay sobre la tabla; agítense los dedos de la otra mano encima del cucurucho, en forma de mandato; al mismo tiempo háganse sonar las monedas que tienen debajo de la mesa, como si cayesen, y se dejan encima de la mesa cerca del cucurucho. Tómese la quilla maciza diciendo que por la misma vía, la vais a hacer pasar debajo del cucurucho, es lugar de las monedas. La lleváis debajo de la mesa y la dejáis sobre la tabla. Quítese el cucurucho para enseñar la quilla y volverla a cubrir. Continúese diciendo que vais a dejar las cosas en el mismo estado que estaban; que este segundo juego es tan difícil como el primero. Mandáis a la quilla que baje, tomáis la que está sobre la tabla y la dejáis encima de la mesa. Recogéis las monedas, que volvéis a llevar debajo, y las dejáis sobre la tabla ordenándolas pasar debajo del cucurucho. Levántese este cucurucho, juntamente con la quilla hueca y se vuelven a ver las monedas. Aproxímase la mano hacia el borde de la mesa, para dejar caer en la tabla la falsa quilla, y se echa el cucurucho sobre la mesa, colocando la abertura frente a los espectadores.

SECCIÓN II
La cajita en el pañuelo.

He aquí uno de los juegos más bonitos que se pueden hacer; no es muy nuevo, pero creo que no se ha publicado todavía, esto es lo que me anima a insertarle en este capítulo.

La cajita que sirve para este juego no es casi tan grande como una moneda de veinte reales. En su cubierta hay practicado un doble fondo, encolado sobre una ligera moldura, a fin de dejar bastante espacio entre este doble fondo y el fondo propio de la cubierta, para que pueda contener una moneda pequeña y moverse libremente. En fin, sobre esta cubierta hay colocado un botoncito el cual no está fijo, porque es necesario que se introduzca un poco al apoyar sobre él el pulgar.

Enciérrase en el espacio del cual acabo de hablar una moneda pequeña, que supongo sea un céntimo; y que esta allí siempre oculto.

El uso de esta cajita es el de hacer oír o no oír la moneda allí encerrada. Si el botón no obstruye el espacio la moneda suena cuando se sacude la cajita. Si se aprieta el botón con el dedo pulgar coge la moneda y la impide moverse; lo que hace que no suene.

Ahora, falta todavía una segunda cajita, igual a la primera, en cuanto a su exterior solamente; porque, en esta, no hay ni moneda, ni doble fondo; es sencilla. Estas dos cajitas se cierran como todas las cajas redondas.

En un pañuelo, se hace hacer, en una de las puntas, un bolsillito para meter la cajita de la moneda. Déjase una abertura para pasar la cajita, la cual debe entrar un poco forzada, a fin de que no este expuesta a caer al hacer el juego. Téngase también cuidado de proveerse de un pequeño anteojo, sea como quiera, puesto que no es más que una farsa en este juego.

He aquí todo nuestro aparato a punto para hacer el juego. Ahora solo se trata de

ocuparnos de su ejecución.

Ofrézcase la caja sencilla a una persona, rogando que encierre secretamente en ella el objeto que quiera. Estando colocado el objeto en la cajita quo acabáis de confiar, preséntese el pañuelo, en la punta del cual esta encerrada la cajita de la moneda. Téngase con la mano derecha, y por la punta donde esta la cajita. Tomando con la mano izquierda otra punta se extiende el pañuelo diciendo que vais a envolver con él la cajita en la cual acaban de colocar secretamente un objeto. Para no hallarse embarazado, se transporta a la mano izquierda la punta donde está la cajita, para tener la mano derecha libre y poder tornar la otra caja que os dan. Con esta mano derecha, ya en posesión de la caja sencilla, tómese la punta donde está la cajita de la moneda, y fingiendo colocar en el pañuelo la cajita que os acaban de entregar, colocáis la que esta oculta en el pañuelo, guardando y ocultando la otra en la mano. Dese a tener, a través del pañuelo, la cajita que contiene, e invítese a sacudir la cajita, a fin de que oigan que el objeto que colocaron esta allí. En este momento, decís que vais a buscar un anteojo mágico, por medio del cual podéis ver fácilmente, a través del pañuelo y de la caja, lo que colocaron.

Esto es un pretexto para tener tiempo y libertad de abrir la cajita, ver y guardar lo que se ha introducido en ella, y colocarla en el bolsillo. Vuélvese con el anteojo del cual habéis hablado, y como en ciertos juegos, es necesario charlar un poco de cuando en cuando en el transcurso de una sesión, pero a largos intervalos, haréis un cuento bufo, solo estilo que conviene en este genero de recreaciones, por ejemplo, de esta naturaleza, o más necio todavía si es posible:

"Vds. no se sorprenderían de verme adivinar lo que se ha colocado en la caja, si conociesen las propiedades admirables de este anteojo. Su potestad en hacer ver los objetos muy distantes es su menor cualidad, aunque muy maravillosa. Por ejemplo, si lo dirijo sobre un grupo de personas distantes de mi, cinco leguas y aun más, me aproxima lo suficiente estos personajes, para que oiga lo que hablan. Por medio de él, leo en el provenir como si leyese un cartel de teatro. En fin, me hace ver tan claro en el corazón del hombre y la mujer más disimulada, como a través del agua más cristalina."

"¡Ah! ¡qué pesadumbre tengo de que el difunto Teseo no hubiese tenido un anteojo como el mío! Hubiese visto en el corazón de su hijo todo su candor y su inocencia; y el pobre Hípolito no hubiese sido maltratado por su papá y no hubiese sido tampoco víctima del miedo que hizo a sus caballos un ratón, el cual los hizo desbocar."

"Pero, vale más que las cosas hayan así sucedido, porque entonces hubiésemos

perdido dos magníficos versos, si hubiese poseído Teseo mi anteojo, puesto que Racine no hubiese tenido ocasión de hacerle decir:

Et ne devrait-on pas, a des signes certains.

Reconnaitre le coeur des perfides humains?"

Después de este patético discurso, añadís: "Voy pues a decirles, después de haber mirado con mi anteojo, lo que han encerrado en la cajita: si es un anillo, una moneda, un chal, un mantón, etc."

Fínjase mirar con el anteojo, y se nombra el objeto que se tiene en la mano.

Déjase el anteojo, y se dice, al volver: "Ahora, se trata de tomar este (nómbrase el objeto) que está en la cajita que hay envuelta en el pañuelo, y esto, solamente tocándola con los dedos."

Después de haber hecho por última vez sonar la cajita, para probar que el objeto esta todavía allí, tomase la mano de la persona que tiene esta cajita, y se le hace subir un poco diciendo: "Levante un poco ,más la mano, caballero, si Vd. gusta."

Esto de tomar la mano a la persona, no es más que un pretexto para tener ocasión de apoyar el pulgar contra el botón, a fin de que la moneda no suene.

Fínjase sacar el objeto del pañuelo y devuélvase a su dueño.

Téngase cuidado de hacer sacudir el pañuelo, para probar que no hay nada en la caja.

Continúese diciendo: "Puesto que he escamoteado este (nómbrase el objeto) bien puedo también escamotear la cajita. Caballero, cuando yo de un golpe con el pie suelte Vd. el todo si gusta."

En este momento, búscase en el pañuelo un punto donde pueda cogerse con ambas manos la tela sencilla; porque si se toma doble no saldrá bien este movimiento.

Cuando se da el golpe con el pie, la persona suelta la cajita y pañuelo que vos tenéis; separáis rápidamente las dos manos, y la cajita viene naturalmente a una de las dos.

Suéltase la otra mano, sacúdase el pañuelo, y hágase observar que no hay nada, diciendo: "Caballero, yo creo que la cajita se ha salvado en mi bolsillo; no se sorprenda Vd., esta muy acostumbrada a tomar este camino." Entonces se saca la que se tiene en el bolsillo.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN III

Sin razón aparente, atraer varios objetos que se echan sobre la mesa.

Este juego, cuyo medio es muy sencillo, no deja sin embargo de ser bastante agradable. Se hace tomar una carta; habiéndola mezclado con las otras, se esparce la baraja sobre la mesa. Se manda salir a la carta, y llega hasta la mano.

Dese en seguida esta carta a reconocer, para que vean quo no tiene ninguna preparación.

Pídese una petaca, un reloj o cualquiera otro objeto. Echese sobre la mesa, y al primer mandato os obedece con la mayor docilidad.

Para operar este milagro, es suficiente, tener una hebra de seda negra, muy fina, de cerca de un metro de largo. Atese uno de sus extremos a un botón de la cintura. El otro extremo está provisto de una bolita de cera la cual se tiene entre los dedos de la mano derecha.

Esta bolita no impide el manejar una baraja y hacer tomar una carta.

Al volver a tomar la carta, se coloca la bolita de cera encima y se mezcla con las otras. Espárzase la baraja sobre la mesa. Llámese a la carta, bajándose un poco para tomarla, y al momento, viene a la mano, al borde de la mesa. Tómese con la mano derecha, y al trasladarla a la mano izquierda para darla a reconocer se quita la cera que se guarda entre los dedos.

Pídese una petaca, la cual se toma con la mano izquierda, Trasládase a la derecha, y al dejarla sobre la mesa, se le fija la bolita de cera. Lo mismo es para cualquier otro objeto.

Tengo que hacer notar que este transporte de los objetos de una mano a otra, que he debido detallar, aunque conozco lo fastidiosas que son estas

repeticiones, tengo que hacer notar, digo, que este transporte, que es indispensable es del todo muy natural.

También tengo que advertir que lo que forma toda la ilusión del juego, es el movimiento que se hace para tomar el objeto; porque, como uno se ve obligado de inclinarse para cogerlo, y que, en este movimiento, el cuerpo se avanza hacia la mesa cuando la cintura se hace hacia atrás, atrae el objeto y le hace avanzar, parece que se va en busca de él al mismo tiempo que en sentido opuesto él se dirige hacia vos.

SECCIÓN IV
Juego del rosario perfeccionado.

Voy a hablar de un juego conocido hace ya casi dos siglos; pero lo ofrezco de una manera talmente perfeccionada, que se puede considerar como uno de los más nuevos.

Este juego se nombraba el Rosario de la abuela. Es necesario que dé aquí la explicación.

Se hacía con tres bolas de madera, que estaban agujereadas por el centro para hacer pasar un cordón. Tomábanse estos cordones de igual tamaño, se doblaba cada uno por la mitad, y se juntaban las dos extremidades dobladas las cuales se adherían débilmente, sea con un hilo muy fácil de romper, sea con un poco de goma; pero es necesario que la junta se conozca lo menos posible. Estas dos cintas así preparadas, cogidas por los extremos, parecen libres en su longitud y eso hace sospechar que no hay ninguna adherencia entre ellas.

Pásanse tres bolas en estos cordones, que se hacen tener por las dos extremidades. De cada mano de la persona que los tiene, se hace soltar uno de los dos extremos, no importa cual. Se hace un nudo sencillo, y se vuelven los extremos las manos de la persona que acaba de abandonarlos.

Al presentarse, si se cogen estas tres bolas y se tiran un poco hacia uno mismo, se desatarán, y los cordones quedaran en poder de la persona que los tenía, y aparecerán enteros en toda su extensión.

He aquí el juego del Rosario como se ha ejecutado siempre. Decremps hace una ligera modificación, sustituyendo las bolas por anillos. He aquí como yo hago este juego

Yo me sirvo de llaves y de anillos. En cuanto a la disposición de los cordones, es absolutamente la misma.

Tomo los anillos y los paso por el cordón como se hace con las bolas, y lo mismo que en el juego anterior, formo un nudo sencillo, haciendo soltar un extremo de cordón de cada mano a la persona que los tiene y a la cual los hago volver a tomar. En seguida, paso simplemente las llaves en los cordones, sin otra formalidad, y vuelvo a la persona el extremo por el cual he hecho pasar estas llaves.

He aquí pues ahora las llaves y los anillos pasados por los cordones; pero nótese bien que no se pueden separar más que los anillos, los cuales después de retirados, solo quedan las llaves, pero no atadas.

Lo que forma el principal mérito del juego y le hace sorprendente, es que se puede hacer creer a los espectadores que os es posible separar los unos y los otros, y esto se hace por medio de un equívoco. Así, preguntáis a la persona que tiene los cordones, que quiere ella, si las llaves o los anillos. Si pide los anillos, se sacan y sele entregan. Si quiere las llaves, sáquense los anillos, diciendo: "¡Pues bien! Señora, tomo los anillos y le dejo a usted las llaves" que efectivamente quedan en su poder. No se puede sospechar del equívoco, porque, en uno y otro caso, habréis plenamente satisfecho sus deseos.

SECCIÓN V
Lindo juego de moneda.

El juego anterior me hace pensar en este, a causa del equivoco, porque el mismo va a servirnos ahora, aunque el juego sea muy diferente.

Téngase una caja de cobre o de hojalata de unos doce centímetros de altura sobre cinco de diámetro, lo que le da una forma cilíndrica.

Esta caja se compone de tres piezas que entran la una en la otra. La parte del centro, la primera que entra en la caja exterior, tiene como ésta, un fondo que entra con mucha facilidad. Estando cerradas estas dos partes, debe haber entre los dos fondos bastante espacio para que una moneda de veinte reales, envuelta en un papel, pueda estar allí. La caja del centro esta sostenida por arriba, por medio de un reborde plano, rebajado todo por fuera alrededor de su abertura; pero dejando entre esta y el cuerpo de la caja un pequeño vacío, para que los bordes de la caja exterior puedan entrar dentro; lo que hace que los bordes estén ocultos y no puedan creer que la caja es doble. Cerrando las dos partes, es decir. metiendo la caja del centro en la caja exterior, el reborde tropezando sobre los bordes de esta última, impide que la caja del centro baje más y llene el vacío para contener la moneda envuelta en el papel.

La tercera parte entra en la caja del centro un poco más fácilmente; es un poco más corta que las otras, es decir que no baja del todo sobre el fondo de la segunda caja.

En esta tercera caja no hay fondo, pero sobre ella es donde se coloca la cubierta que está fija por una soldadura. Esta cubierta, remata con un botón que se coge cuando se quiere abrir. Cuando están cerradas las tres cajas, es decir cuando están unas dentro de las otras, esta cubierta sobresale por el rededor cerca de dos milímetros.

Modo de ejecutar el juego. Como la segunda parte de la caja entra un poco fuerte en la pieza exterior, se saca un poco de antemano, a fin de poderla abrir

fácilmente cuando se necesite.

En el fondo de la parte del centro, se coloca también de antemano un papel doblado que tenga la forma redonda como si contuviese una moneda de veinte reales. Prepárese todavía una hoja de papel, y con esto quedan hechas todas las disposiciones.

Al empezar el juego se tiene una moneda oculta en la mano izquierda, y para disponer a los espectadores en favor del juego y hacer el elogio del mismo se habla de esta manera: "Señores, he aquí la experiencia que miro como la más preciosa de mi colección, porque, cuando yo no tengo dinero, por este medio puedo procurarme, sustrayendo del bolsillo de los otros, tanto como tengan, así como petacas, relojes y otras joyas, si son de valor. Para esto no tengo más que tocar el bolsillo con la punta de mis dedos, como voy a tocar el fondo de esta caja para sacar la moneda que han encerrado en ella.

Pídase una moneda que se hace marcar. Tómese esta moneda con la mano derecha, y se finge colocarla en la mano izquierda; pero se escamotea en la derecha, enseñando la que se tiene oculta de antemano en la otra mano. los espectadores deben creer que esta última moneda es la que acaban de marcar y entregaros. Entréguese esta moneda a una persona que no haya visto marcar la otra, para que no se aperciba del cambio.

Preséntese una hoja de papel a esta misma persona que tiene la moneda, rogándole que la envuelva en él. En este tiempo, se tome la caja, se abre en el sitio ya dispuesto, y se hace colocar la moneda envuelta en la caja abierta, que es la caja exterior. Ciérrese, apretando bien la parte que tenéis en la mano derecha.

Dese la caja a la misma persona. No olvidemos que se conserve en la mano derecha la moneda marcada.

A la persona que tiene la caja se le pregunta que es lo que quiere de lo que acaba de colocar en la caja, a saber: la moneda o el papel. Si dice la moneda, fíngese tomarla por debajo de la caja, y se le entrega haciéndole ver que es la misma que han marcado. Si pide el papel solamente, sacase igualmente la moneda diciendo: "Entonces, caballero, tomo la moneda y le dejo el papel, puesto que así Vd. lo quiere.", la misma persona abre la caja y solamente halla el papel, el cual se rasga para probar que no contiene nada.

Lo mismo se haría en el caso de haber pedido la moneda, que se le entregaría, y abriendo la caja, no hallaría más que el papel.

No se olvide que la persona que abre la caja, no puede sacar más que la parte que entra holgadamente, que es en la que esta el botón, y dentro de la cual esta el papel solo.

SECCIÓN VI

Juego de los grandes anillos que se hacen ver separadamente, y que se entrelazan a vista de los espectadores.

Estos anillos de un metal bastante fuerte, perfectamente forjados y soldados, se enlazan y desenlazan con la misma facilidad que se corta un pedazo de pan. Convengo que esto debe turbar la seguridad de las gentes honradas, y que existiendo este medio, sería prudente que las autoridades administrativas recomendasen la más severa vigilancia a todos los agentes encargados de la custodia de los malhechores. Ya serán ellos lo que juzgarán más a propósito hacer después que les haya descubierto el secreto del cual el mismo autor me ha dado la explicación.

Estos anillos son ordinariamente seis; pueden ser de cobre o de hierro. Su tamaño varía, pero, por termino medio se hacen de unos veinte centímetros de diámetro; en cuanto al espesor del hilo metálico del cual están formados, siete a ocho milímetros serán suficientes.

De estos seis anillos, uno solo hay abierto, dos entrelazados y soldados: los otros tres están separados y soldados también. La abertura del primero es un poco mayor que el espesor del hilo de que están formados.

Anúnciase este juego teniendo los anillos. He aquí como deben colocarse en la mano:

Tómase primeramente el anillo abierto, en seguida los dos anillos entrelazados y finalmente los otros tres, de modo que estos tres últimos sean los primeros que se tomen con la otra mano.

Dícese: "He aquí seis anillos que están sólidamente cerrados." Cuéntanse: 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Aléjanse poco al contarlos, a fin de que no se aperciban de que hay

dos que están unidos. Tómase uno, y se entrega a una persona, diciendo con indiferencia, como si este ofrecimiento fuera superfluo: "Reconózcalo Vd." Dese un segundo anillo a otra persona, después a una tercera, y se les hace ver que están sólidamente cerrados. Como os ven coger estos primeros indistintamente, no dudan, que los otros están lo mismo; y dirigiéndoos a una persona de las que tienen un anillo, la rogáis que tome uno de los otros que están en poder de la reunión y lo entrelace con el que tiene en sus manos. Haciendo esta invitación, tómense los dos anillos que hay juntos, y hágase un movimiento como si entrelazasen, diciendo: "He aquí como debe de hacerse." Y se dan a reconocer, para que se aseguren que están bien unidos; agitando estos dos anillos, se hace correr uno sobre el que esta abierto. Tómase un cuarto anillo, se hace correr uno sobre el que está abierto. Tómase un cuarto anillo y se entrelaza, y así sucesivamente, siempre haciéndolos pasar por la abertura del anillo abierto. Se deshacen por el mismo medio que se ha empleado para hacerlos entrar.

Téngase presente que siempre se tiene el pulgar sobre la abertura del anillo, y sea para introducirlos, sea para separarlos, los anillos pasan fácilmente por entre el pulgar sin que sea necesario moverlo sensiblemente.

Téngase presente también, que para que no se aperciban de la introducción de los anillos, es necesario agitarlos mucho en todos sentidos, como si se buscase el momento favorable para unirlos o desunirlos.

Nótese que con el juego de seis anillos no se puede hacer una cadena de más de cuatro; así pues cuando se tienen cinco o seis entrelazados, se enseñan separándolos de diferentes maneras para variar las figuras que presentan.

En este juego, cada uno tiene su modo de ejecutarlo. Hay algunos que doblan y aún triplican el número de los anillos, lo cual hace doce o diez y ocho. De este modo se pueden hacer cadenas más largas y figuras más variadas; pero esto no sorprende a los espectadores, y según mi opinión, esta multitud de anillos no sirve más que para confundir y hacer más pesada su ejecución. Yo prefiero este juego con seis anillos solamente.

Sin embargo, si se quisiera hacer con doce o diez y ocho, observaría que no se necesita más que uno abierto; pero sería indispensable que hubiese dos entrelazados por cada seis.

Todavía tengo que hacer una observación relativamente a este juego: y es que muchos prestidigitadores han creído perfeccionarle haciendo cerrar el anillo que debe haber abierto, del modo poco más o menos que se cierran los llaveros

o los pendientes. Esta innovación es más embarazosa que útil porque se tiene que abrir con el pulgar y se está expuesto a pellizcarse el dedo al abrir o cerrar este anillo, y por otra parte como esta operación no puede hacerse diestramente llama la atención de los espectadores.

Además, por poco que se sepa hacer este juego, la abertura del anillo no puede nunca sospecharse por los espectadores; esta razón sería suficiente para probar la inutilidad de esta precaución de un anillo que se cierre.

SECCIÓN VII
El baile de figuras.

Varias veces se ha visto este juego, que es muy recreativo, y como creo que nunca se ha publicado, le doy cabida en este capítulo.

Las figuritas que se gastan en este juego son simplemente las que se venden en casa de los mercaderes de juguetes para niños; solamente es necesario añadirles a ambos lados de la cabeza, dos pequeños cuernos que caigan verticalmente a la cara. Estos dos cuernos sirven de corchetes para suspender las figuras a un hilo del cual voy a hablar. Colocados como acabo de decir. estos cuernos no tienen nada de extraño, porque para hacerlos, se aprovechan bucles de cabello, flores o cualquier otra cosa de que se adorna la figura. Se recortan con tijeras.

Para poner en acción el talento de la señorita Colombina y del Señor Pulgón, se tendrá un pedazo muy delgado de seda negra, a uno de los extremos del cual se atará un pequeño alfiler del mismo color, que se doblara en forma de gancho. Una bola de cera o de cualquier otra materia se fijara al otro extremo del hilo.

Engánchese de antemano el alfiler sobre el lado exterior de la rodilla izquierda, y téngase la bola de cera en el bolsillo derecho del chaleco. Esta bola no sirve más que para coger el hilo fácilmente.

Dense a reconocer las figuritas. Para empezar el baile, el director de orquesta, quiero decir el que dirige el baile, no sube a una tribuna, como se practica ordinariamente, pero se sienta sin cumplimiento en el suelo, después de haber tomado la bolita que debe coger con la mano derecha.

Estando sentado, separa las piernas, sobre las cuales hace pasar el hilo un poco tirante. En la mano en que esta la bolita, se tendrá también una varita, o cualquier otro objeto como cuchillo, llave, etc. Este objeto sirve para llevar el compás en el momento del baile.

Tómase la bailarina por los cabellos, aunque no sea esta la costumbre, y se

coloca entre las piernas; se la invita a tenerse derecha, y se cae; se la levanta, suplicándola que no tenga miedo. Se la sostiene un momento. Esta vez, se tiene derecha, pero un poco vacilante sobre sus pies, puede que sea un poco de vergüenza de lo que acaba de hacer. En fin, ruégase a alguno que cante, o toque algún instrumento, porque no se baila sin música, y la bailarina, animada por la música cumple con su obligación con gran satisfacción de la amable sociedad. Igualmente se hacen bailar los señores Polichinela y Arlequín, y también al señor Casandre.

Los dos pequeños cuernos que cuelgan a ambos lados de la cabeza de las figuritas están un poco doblados hacia atrás, lo que hace que se enganchen al hilo cuando se quiera que se queden derechos.

Cuando se toca la música, el que hace el juego y que tiene en su mano uno de los extremos del hilo, bajo el pretexto de llevar el compás tocando en el suelo, imprime al hilo un continuo movimiento que es el que da los diversos movimientos a las figuritas cuyas piernas y rodillas son móviles, lo que ocasiona a cada momento actitudes muy cómicas.

En el teatro, este juego produce mucho más efecto, porque las figuras están completamente aisladas sobre la mesa, y parece que estén totalmente abandonadas. Ya hablaré de esto en el capítulo tercero donde trataré de los juegos de teatro.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN VIII

Lindo juego muy galante, muy presumido y lleno de coquetería.

Este juego no es conocido, y creo que nunca lo he visto hacer. Es necesario tener una caja cuadrada, la misma que he descrito en la segunda parte, artículo segundo, capítulo II, sección XX, con la diferencia que en la que sirve para este juego, se añadirá un doble fondo muy delgado y de una madera parecida a los dos fondos de la caja. Este doble fondo debe entrar fácilmente en la citada caja, a fin de que pueda caer con libertad sobre el uno o el otro de los dos fondos de esta caja al cerrarla.

Es necesario también un saquito de raso, en el cual se hará una separación de la misma tela, lo que formará dos bolsillos en el saco. Este saco esta redondeado por abajo, para que los pequeños objetos que se metan en el puedan juntarse más fácilmente y cogerse mucho mejor. En uno de los bolsillos, habrá una veintena de tarjetas, de las cuales cada una contendrá una pregunta diferente. En el otro bolsillo, se colocará un número igual de tarjetas, pero que contendrán todas la misma pregunta, por ejemplo, esta: ¿Dónde se encuentra la felicidad?

Sobre el dorso de una carta ordinaria, que supongo ser el rey de copas, se escriben estas palabras: Cerca de vos, Señorita. Colóquese de antemano esta carta en la caja y cúbrase con el doble fondo. Para esto, es suficiente colocarla en la parte de la caja que no contiene entonces el doble fondo y hacer caer encima la otra parte, cerrando la caja, la cual parecerá vacía al volverla a abrir.

Dispuestas así las cosas, he aquí como se hace el juego:

Abrase el bolsillo del saco donde están las diversas preguntas y ruéguese a una señora que las tome para examinarlas y asegurarse de que todas son diferentes. Vuélvense a meter en el saco y en el mismo bolsillo en que estaban, y por un ligero movimiento de dedos, cójase la división del otro lado, y el bolsillo de las

preguntas iguales se abre al mismo tiempo que el otro se cierra. Dícese: "Señora, tenga Vd. la amabilidad de tomar al azar una de las preguntas que usted acaba de reconocer." La señora tome una, creyendo tomarla de entre las que acaba de ver, y la guarda.

Cójese una baraja, y hágase tomar forzadamente per un caballero, el rey de copas, diciéndole: "Caballero, va Vd. a colocar en esta cajita la carta que acaba de tomar, y sobre el dorso de esta carta aparecerá la contestación a la pregunta que la señora ha tomado Ciérrese la caja y ábrase al momento diciendo: "Caballero, no quiero cerrar la caja, la dejaré abierta, para convencerles que no hay escamoteo; puede usted mismo si gusta guardar la carta, pero teniendo la figura hacia arriba, para que no salga fallida la experiencia." Vuelve a tomarla, no la misma, como él cree, sino la que tiene la contestación, y leyendo la señora su pregunta: "Dónde se encuentra la felicidad? contesta, volviendo su carta: Cerca de Vd., señorita. Lo que dirá tan graciosamente como su galantería natural se lo permita.

Pueden variarse las preguntas y respuestas, si alguna otra vez se quisiera hacer el mismo juego ante las mismas personas. Por ejemplo, podría colocarse en el bolsillo de las preguntas iguales esta: ¿Cuál es la persona que Vd. ama más? y sobre la carta esta respuesta: "Vd., Señorita, puesto que es la que desea saberlo."

Entonces se hace tomar la pregunta por una señora y la carta a un caballero, que puede sin escrúpulo, hacer esta declaración, puesto que esta obligado a rendir de viva voz la respuesta inscrita en la carta.

Este juego ocasiona preguntas muy placenteras, y ciertamente, que si no lo encontráis muy galante, es que sois muy difícil de contentar.

SECCIÓN IX.
La bola mágica.

Este juego se hacía antiguamente con un vaso compuesto de una cubeta y de su tapadera. (Llámase cubeta un vaso cualquiera, cuando se le quiere distinguir de su cubierta.—Expresión técnica) Era bastante grande para contener una bola del tamaño de las de billar, que entraba hasta la mitad en la cubeta.

En la cubierta que era del mismo volumen que la cubeta, y como ella de una forma semi-esférica, había una media bola de madera torneada muy delgada, a fin de poder cubrirla y representarla. Esta media bola, que así lo representaba perfectamente la apariencia en su exterior, estando en la cubierta parecía ser el fondo de la misma.

Alrededor de este vaso habían formados círculos semi-redondos que se llaman anillos en términos de tornería.

Estos anillos que parecían hechos para adornar el vaso, no se hacían más que para disimular el cierre de la media bola. Para hacer el juego, descubrían la verdadera bola, la cual echaban sobre la mesa; cerraban el vaso, tomaban la bola que se escamoteaba haciéndola caer en la tabla, diciendo que la mandaba a su caja.

Levantaban la cubierta, dejando la media bola hueca, que parecía ser la verdadera bola.

Se cerraba el vaso, y colocando la mano debajo de la mesa como para tomar la bola a través de ella, tomaban la que estaba sobre la tabla, la enseñaban, y abrían el vaso al sitio que era preciso para que apareciese vacío.

Este juego, es desde hace mucho tiempo, conocido de todo el mundo, y como el antiguo juego de la Copa del huevo, sería ridículo ahora presentarlo, aun en un pueblo; más helo aquí muy reformado.

Es una copa de la forma poco más o menos de la primera. En esta no hay media bola hueca, no hay más que simplemente una bola en una copa de madera sin preparación. Pero la cubierta de esta copa es bastante profunda para contener en su interior toda la bola. Este interior esta hueco de modo que pueda contener esta bola, por poco que se fuerce.

Todo el secreto del juego consiste en que la bola estando en la cubeta de la copa por una ligera y brusca sacudida, se la hace subir en la cubierta. Esta sacudida no es sensible a los ojos de los espectadores, porque se confunde con un movimiento indicativo que se busca la ocasión de hacer hablando, como diciendo: "Caballero, quiere Vd. sostener esta copa?" "Coloco esta copa sobre la mesa," etc.

Cuando la bola esta en la cubierta, para hacerla caer en la cubeta, no hay más que cerrar dando un ligero golpe; por otra parte, al cerrarla, el choque de las dos partes de la copa es suficiente para hacer bajar la bola.

Para este juego, se necesitan dos bolas iguales. La una está colocada sobre la tabla, la otra en su copa. No aparece siempre más que una. Colocaos delante de la mesa, después de haber hecho reconocer la caja y bola. Colóquese esta última en la copa, a la vista de los espectadores y la hacéis subir en la cubierta, colocando la copa sobre la mesa.

Tómese secretamente la segunda bola, ocúltese en la mano, y cogiendo el botón que hay sobre la caja, enséñese esta bola en la punta de los dedos, como si se acabase de sacar la que esta encerrada. Levántese la cubierta para hacer ver que la copa esta vacía.

Vuélvase a cerrar, y como cerrándola, la bola de la cubierta vuelve a caer en la cubeta, vuélvese a tomar la que esta sobre la mesa, y se escamotea como las bolas de cobre dejándola volver a caer sobre la tabla. Abrase la copa para enseñar la bola y la cual toman los espectadores por la que acabáis de escamotear.

Vuélvese a cubrir volviendo a tomar diestramente la bola que está sobre la tabla; preséntese la copa a una persona, rogándole que tome la bola, bajo pretexto de hacerle ver que es natural. Se la hacéis colocar en la copa y que la cubra ella misma. Se le da la copa, haciendo subir la bola, que fingís sacar por debajo de la copa, enseñando la que tenéis oculta en la mano derecha.

Levantáis vos mismo la cubierta para hacer ver que la copa no contiene nada, cúbrese y se toma la copa de manos de la persona que la tenía. Vais a vuestra

mesa sobre la cual colocáis la copa, y escamoteando de nuevo, sobre la tabla, la bola que tenéis en la mano, le decís que vuelva a entrar en la copa; descubrís y enseñáis la bola.

Se puede variar este juego y prolongarlo mucho, sobre todo si se sirven de dos cajas. como lo hacen algunos prestidigitadores. Se hace pasar la bola de una caja a otra, reiterándolo muchas veces, lo cual produce un gran efecto.

Este juego era el triunfo de Courtois prestidigitador muy afamado.

Los aficionados que quieran adquirir estas copas las hallaran en casa de los constructores de física recreativa. Llaman a este juego las bolas holandesas.

SECCIÓN X
Metamorfosis

Este juego es muy bonito, muy poco conocido y muy fácil de ejecutar. Se puede hacer lo mismo en teatro que en salón, y creo que no se encuentra en ningún repertorio de prestidigitador.

Estas metamorfosis no tienen nada de común con las de Ovidio, ni con las de las antiguas hadas, que con su varita mágica cambiaban las calabazas en calesas, los abejorros en caballos y los ratones en señoritas; y que además, tan poderosas como Júpiter han favorecido a Perrault con un pequeño lugar entre los mortales inmortales.

Confesaré todavía que no tengo la pretensión de comparar mis metamorfosis con las que Apuleyo ha hecho en su asno de oro: estoy muy lejos de dar las mías por tan maravillosas; pero en fin tienen su mérito.

Efecto del juego. Se da a reconocer un mortero de madera y su mano de almirez. Se da también a reconocer un huevo. Se hace meter este huevo en el mortero y se da encima un golpe con la mano de almirez.

Entonces se ve una ave de las más feas que parece surtir del huevo roto.

Para hacer presentable este sucio animal, se mete en un vasito lleno de mijo, que se cubre con una campana que se hace también reconocer. Un momento después, se quita la campana, y sale del vaso un lindo canario, y el mijo, que ha desaparecido, ha sido reemplazado por flores que se arrojan a las señoritas de la reunión.

Explicación. La maza de la mano de almirez es hueca y de una capacidad bastante para contener un gorrión.

Esta maza está cerrada a un extremo por una rodela llana que entra a encaje. El

mango está agujereado en toda su longitud, a fin de darle aire al ave que está encerrada en la maza. Tiénese también una segunda mano de almirez, pero maciza que es la que se da a reconocer, y que se cambia al ir a buscar el huevo.

El mortero tiene la forma que se da ordinariamente a los de metal. Cuando está torneado, se le añade una asa a cada lado, lo que complete la figura.

Vacíase este mortero estrechando un poco la abertura hacia abajo, a fin de que la mano de almirez quede en el punto conveniente para no tocar el huevo y romperlo.

Cuando se da el golpe, la rodela de la cual he hablado se suelta de la mano de almirez y queda adherida al mortero, del cual sale el ave habiendo recobrado la libertad.

Este mortero es el mismo que sirve para el reloj rolo y compuesto.

El vaso es de cobre o de hojalata pintado, de la forma de un cubilete que sea tan ancho por arriba como por abajo. Tiene un borde llano de cuatro a cinco milímetros de ancho. Se hacen en su fondo algunos agujeros, para dar respiración al canario que se encierra allí.

En cuanto al tamaño, es proporcionado a la magnitud del ave, que debe estar allí con libertad.

En este vaso entra un segundo, de un tercio solamente de la altura del primero. Tiene también un borde llano pero más largo a poco más de un milímetro que el del vaso grande.

Este segundo vaso debe entrar fácilmente en el primero y salir lo mismo.

En fin otro vaso, al cual se da algunas veces la forma de una campana, a menudo la de un cono truncado, al final del cual se ajusta un mango, completan el aparato.

Este vaso está hecho también de cobre o de hojalata; sirve para cubrir los que acabamos de citar y quitar el que está contenido en el otro. Debe cubrirlos totalmente, pero de modo que se pueda coger el borde llano del vaso pequeño que es un poco más largo que el de abajo que pertenece al vaso grande. Por este medio, cuando se quite la campana, se coge con ella el vaso pequeño y lo que contiene.

Antes de empezar el juego he aquí las disposiciones que deben hacerse; enciérrese en la maza de la mano del almirez un jilguero de los más feos, o que aparezca tal cortándole un ala por la mitad; algunas plumas en diferentes partes y mojándolo un poco.

En el vaso que contiene el otro, meteréis hojas de rosas, y sobre estas hojas un bonito canario. En el que entra en el otro, y cuya abertura, que esta descubierta parece ser la del grande, se colocara mijo, llenándolo unas dos terceras partes próximamente.

Creo se comprenderá que es necesario que los vasos sean bastante grandes para que, cuando el más corto esta colocado en el otro, el espacio que hay entre los dos pueda contener fácilmente las flores y el canario, que no debe estar oprimido, porque a las aves les place estar con libertad, y no tienen el gusto de esas señoritas, que quieren llevar el traje ajustado.

Tomadas estas disposiciones, hágase reconocer el mortero y la mano de almirez maciza. En seguida váyase a buscar un huevo preparado sobre una mesa de detrás, y al tomarlo, se hace el cambio de la mano de almirez., cogiendo la que contiene el gorrión y dejando el macizo en su sitio. La mano de almirez hueca debe estar oculta detrás de otros objetos. Teniendo esta mano de almirez con el gorrión y el mortero, dese a reconocer el huevo; después le hacéis meter en el mortero, y dais encima un golpe con la mano de almirez. El pájaro recobra su libertad, se enseña, y se finge sorprenderse de su presencia y humillado de su fealdad.

Dícese: "He aquí un caballero con un traje bastante descuidado para presentarse en sociedad; felizmente tengo un grano maravilloso que tiene la propiedad de metamorfosear todo animal que coma solamente dos o tres granos de él. Me ha venido de un país donde todo es extraordinario; no les digo su nombre porque yo no puedo pronunciarlo, pues esta palabra esta compuesta de veinte y siete consonantes.

"En este país son las mujeres las que pegan a los hombres, y los hombres los que crían a sus hijos es una costumbre que encuentro muy loable, porque de aquí resulta que no se hallan malas casas."

"Este pueblo no tiene más que una cosa que desagrada, y es que no teniendo más que un sol de mediana calidad y a medio usar, hace tanto frío en el invierno que se hiela el fuego, lo que les hace padecer mucho al cocer sus legumbres."

"Por lo demás, todo es agradable, no se encuentra más que honestidad y cortesía. A los habitantes del campo se les tomaría por pastores y pastoras del tiempo de Amadís, y tales como se ven todavía en los pastorales y los idilios de Gesner, tanta cortesanía y delicadeza tienen estas bravas gentes. Hasta los ecos, que hay muchísimos allí, parece que hayan recibido la más refinada educación; porque si se les hace una pregunta, no hacen como los nuestros; repetir palabra por palabra lo que se les dice, como un niño cuando se le enseña la lección, contestan siempre cortésmente y a propósito. Por ejemplo, si estáis en medio de una llanura y os ponéis a gritar: ¿Cómo está Vd.? el eco contesta al momento: "No va mal, y Vd.? En fin se puede hacer con estos invisibles personajes una conversación muy sesuda."

Pero me apercibo que la mía no lo es casi nada, y que haré mejor continuando la explicación de nuestro juego.

Tómase el gorrión y se mete donde está el grano. Si se resistiese algo se le ataría ligeramente con una cinta para sujetarle las patitas y las alas.

Se le cubre con la campana apoyando un poco, para apretar los bordes del vaso pequeño. Espéranse cuatro o cinco segundos, como para dar tiempo al pájaro de comer algunos granos. Retirase la campana la cual se lleva consigo el gorrión y el grano: entonces el canario sale de su prisión y se escapa.

Tómase el vaso diciendo: "Parece que ha encontrado la comida a su gusto, porque he aquí todo lo que ha dejado; también Vds. lo ven en un traje más decente."

Y se echan las hojas de rosa sobre las señoras.

NOTA. Si debéis atar el gorrión con una cinta, será necesario poner una igual a las patitas del canario. Este juego presenta muchos efectos; el gorrión que creen salir de un huevo; la aparición del canario en vez del gorrión; el mijo que desaparece y parece cambiarse en hojas de rosas; todo esto forma un juego muy agradable.

SECCIÓN XI
El azúcar y café en grano.

Efecto. Enséñanse dos cajas, de las cuales la una está llena de azúcar y la otra de café en grano. Para probar que no hay fraude, vaciase todo el azúcar y café en vasos separados, y se vuelven a colocar en las cajas que se alejan una de otra.

Se ruega a los espectadores que noten donde está el azúcar y donde el café.

Enséñaseles de nuevo. En seguida se tocan las cajas con la punta de la varita; la que contenía el azúcar está entonces llena de café y la que contenía el café está llena de azúcar. En fin estos dos amigos han cambiado invisiblemente de domicilio.

Vacíase otra vez uno y otro, para hacer ver que el cambio no es una ilusión.

Un espectador viendo ejecutar este juego decía a los que estaban a su lado con voz muy baja: En verdad, yo pienso que uno no está seguro en un espectáculo como este. Estas metamorfosis, estos objetos que cambian de sitio invisiblemente y sin ruido, a voluntad del mágico, todo esto debe inquietar muchísimo a los espectadores que lleven consigo alguna cosa de valor. Yo creo que sería prudente tener siempre las manos en el bolsillo; ¿Y está todavía seguro uno de que esta precaución no sería inútil? ¡Estos hechiceros son tan malignos! Me han asegurado que un día un caballero prestó algunas monedas de oro a un prestidigitador, el cual las devolvió después de haber hecho el juego. Pero el caballero de vuelta a su casa, no encontró más que moldes de botones en lugar de sus luises de oro. Ya veis lo que arriesga uno, si el físico no es rico en propiedad. Así. tengo mucho cuidado de asegurarme a menudo que mi reloj y portamonedas están en el bolsillo; creo que obraríais sabiamente haciendo lo mismo que yo.

Va a verse, por la explicación del juego cuan quiméricos y mal fundados son estos temores, y hasta que punto se calumnia el saber del prestidigitador Esto

nos da la medida de las luces y de la sabiduría de los antiguos tribunales que condenaban a la hoguera a los pretendidos hechiceros, que lo eran ni más ni menos que los que hacen el juego que voy a describir.

En este juego, se hace uso de dos cajas de una forma cilíndrica que tienen próximamente doce centímetros de altura sobre nueve de diámetro; deben ser perfectamente iguales.

Sobre estas cajas se ajusta una segunda parte que no es casi más alta que el cuello de la caja.

Esta parte tiene un fondo de hilo de hierro enrejado; está hecho de dos piezas que entran la una en la otra están reunidas por arriba, y no se tocan por abajo, dejan un espacio para recibir la moldura de la caja. Cuando esta parte está colocada sobre la caja, no cambia la forma, porque es esta misma la que sirve de moldura a la cubierta cuando se cierra la caja. Esta cubierta debe entrar fácilmente. Al punto de reunión de la caja con su segunda parte, hay un reborde en cada una de ellas, pero muy poco saliente. El de la caja es de hilo de hierro recubierto de hojalata. El del falso fondo es llano y un poco saliente sobre el otro, lo que ayuda a quitar esta pieza con la cubierta cuando hay necesidad. Cuando se quiere dejar esta segunda parte en la caja, se quita la cubierta ligeramente; cuando se quiere quitar esta parte, se coge la cubierta por el reborde llano del cual acabo de hablar, y sobre el cual descansa la cubierta.

Estas cajas son conocidas de los prestidigitadores bajo el nombre de las cajas del azúcar y el café.

Manera de hacer el juego. Preparación. En la parte de arriba, que se puede llamar fondo falso, o doble fondo, se coloca en una de las cajas algunos terrones de azúcar. En esta misma parte de la otra caja se coloca café en grano; las cajas parecen llenas, aunque contengan muy poco tanto la una como la otra.

Llénese de azúcar la verdadera caja encima de la cual habéis colocado café, y de café la caja sobre la cual esta el azúcar.

Tomadas estas disposiciones, ábranse las cajas quitando juntamente con las cubiertas la parte de arriba y dejándolo sobre la mesa. Hágase ver el azúcar y el café que se vacía enteramente, como ya lo he dicho en otros vasos y vuélvanse a colocar uno y otro en su caja.

Como los espectadores se fijan naturalmente en donde esta el azúcar y dónde el café, es necesario encontrar un medio de desviar su atención y hacerles perder

de vista lo que una y otra de estas cajas contiene.

Con este objeto, tómense estas cajas como por distracción; colóquese una debajo del brazo y guárdese la otra en la mano. Cámbiese muchas veces, como para tenerlas de un modo menos incómodo.

Hacéis esta maniobra yendo hacia los espectadores, para presentarle a uno de ellos una pequeña varita que tenéis también en la mano.

Ruéguese a esta persona que toque las cajas con esta varita. Al llegar a vuestra mesa, dejáis allí las cajas; pero fingiendo no saber lo que cada una contiene.

Los espectadores, que han cesado de seguirlas con la vista lo saben todavía menos que vos. Levántense las cubiertas solamente, y se ve el azúcar y el café que están en los dobles fondos de las cajas. Aléjense la una de la otra, recomendando el no olvidar lo que contiene cada una.

Cúbranse, y se dice a la persona que habéis hecho venir a vuestro lado: Caballero, esta varita que vos tenéis tiene, como el imán, dos polos cayos efectos son opuestos. Tóquense las cajas por este extremo..... "Va Vd. a ver que no hay nada cambiado."

Quítense las cubiertas solamente; y se ve el azúcar y el café siempre en las mismas cajas. Vuélvanse a cerrar diciendo: "Ahora, caballero, toque Vd. con el otro extremo..." Quítense esta vez las cajas falsas con las cubiertas, y se ve que, en la caja donde estaba el azúcar hace un momento, se encuentra el café, y que en la otra, se halla el azúcar en el lugar del café que se acaba de ver. Yaciese el contenido en otros vasos, y enséñese el interior de las cajas, haciendo notar que no hay nada absolutamente.

Los prestidigitadores han hecho siempre y hacen todavía este juego de la manera que acabo de describir; pero Conus padre ha imaginado ejecutarlo de otra manera, que, remozando el juego le da una forma más agradable. En lugar del azúcar y café, se servía de un pañuelo blanco y de uno de color. En las aberturas falsas de las cajas, hacía coser o pegar, en un, un pedazo de muselina o batista, y en la otra, un pedazo de tela igual a la del pañuelo de color. Como estos pañuelos son provistos por el prestidigitador puede escoger los que quiera.

Por lo demás, es el mismo modo de operar en la ejecución del juego.

SECCIÓN XII
Bolas cambiantes.

La analogía que existe entre este juego y el anterior me hace pensar en colocarlo inmediatamente después. Esta ingeniosa combinación es de la invención de un aficionado alemán, conocido mío, bastante fuerte en prestidigitación, y el cual ha querido que lo publicase. Al mismo tiempo que el juego es bonito, da el medio de sacar partido de esas bolas abandonadas de las cuales he tratado en la sección IX de este capítulo, y va a verse que se puede servir de ellas todavía con ventaja.

Estas bolas, descritas al principio de la sección que acabo de citar, deben ser bastante gordas para producir más efecto. Se toman dos. Las cajas deben ser iguales bajo todos puntos de vista.

Se pinta una de estas bolas de encarnado y la otra de negro. Se pintan las dos medias bolas de lo mismo. La media bola negra se coloca sobre la bola encarnada, y la media bola encarnada sobre la negra.

Es inútil entrar en más amplias explicaciones, porque es la misma marcha la que se ha de seguir para hacer el juego y el mismo modo de ejecutarlo que el anterior: toda la diferencia es que en lugar de servirse de pañuelos, se sirve de bolas.

No puede formarse una justa idea de este juego más que cuando se le ve hacer. Los mismos que conocen la construcción de estas cajas están desorientados; porque ven muchas veces las verdaderas bolas, que se enseñan totalmente, cuando piensan que no va a hacerse aparecer más que las medias bolas, y dudan de que realmente haya éstas últimas.

SECCIÓN XIII
Las pirámides.

No es de las pirámides de Egipto de las que quiero hablar, porque pienso estarían fuera de su lugar en un gabinete de física y yo nunca trataría de adquirirlas, en el caso de que se pusieran en venta. Por otra parte yo no creo que un prestidigitador, por hábil que sea, pueda hallarlas cómodas para hacer el juego de los cubiletes. Y lo digo sin jactancia, no obstante la gran fama de estas pirámides, dudo que sean tan maravillosas como las mías. Estas tienen todavía la ventaja que, cuando yo no me sirvo de ellas para mis experiencias, puedo adornar mi chimenea, y para este uso no me servirían las pirámides de Egipto para nada, aunque quisiera.

Las pirámides que voy a describir no deben el nombre más que a su forma. Hablemos ahora de su efecto.

Colócanse sobre la mesa tres pequeños zócalos que se hacen reconocer. Sobre cada zócalo de los lados, se coloca un gran vaso vacío.

Sobre el zócalo del centro se coloca una botella llena de agua y devino, mitad de uno y mitad de otro.

Cúbrense estos tres objetos cada uno con una pirámide, de las cuales se enseña el interior.

Tómase una cinta larga, que se ata por el centro a la pirámide que cubre la botella, y se atan las dos extremidades a las dos pirámides de las esquinas. Entonces el prestidigitador anuncia, que, por esta comunicación que acaba de establecer, por medio de la cinta entre las pirámides que cubren los vasos, y la del centro que cubre la botella, y por el concurso de la varita mágica, el agua y el vino van a salir de la botella, y se pondrán separadamente en los vasos, a elección de los espectadores, es decir que el vino irá al vaso que se designará y el agua al otro.

Hecha ya la elección, el prestidigitador hace correr lentamente la varita a lo largo de la cinta, en seguida retira esta cinta y quita la pirámide del centro. Se ve la botella vacía. Levanta las otras dos pirámides y el vaso designado para el vino está; lleno, y el agua se halla en el otro.

Yo he visto sabios, asistiendo a esta experiencia, no poder darse razón de este fenómeno. Un médico quería explicarlo por el sistema de la transfusión de la sangre, un químico por la simpatía, de la cual la virtud opera invisiblemente y a distancia, testigo el famoso polvo del Caballero Digby; un físico por la atracción eléctrica; un magnetizador, por la fuerza de la voluntad; un metafísico, por la antipatía que existe entre el vino y el agua, antipatía tan bien comprendida de los alegres bebedores que llaman inmoral la unión de estos dos seres. (¿Y no tienen razón? Sí, porque entre el vino y el agua hay incompatibilidad de humor; y no debe unírseles; porque ¿qué es el agua? ¡una corriente! que a menudo lleva el luto y desolación por donde pasa.

Mientras que el vino bueno por naturaleza se mantiene, hasta el fin de sus días, benéfico y pacífico en el palacio de Diógenes.)

En fin un naturalista que desaprobaba todas estas conjeturas después de haber buscado mucho, y no encontrando nada, dijo, para decidir la cuestión, que era necesario que el diablo se mezclase. Si persiste en su opinión, se le puede desengañar fácilmente, dándole la explicación tan natural que sigue.

Las pirámides son de hojalata pintadas, truncadas en su cumbre y rematadas por una pequeña bola que les sirve también para atar las cintas.

A estas pirámides se les dan ordinariamente treinta centímetros de altura.

En la parte superior de las esquinas, por dentro, existe un receptáculo, que debe poder contener dos grandes vasos de licor. Para construir este receptáculo, se fija un fondo a la distancia conveniente de la cumbre para tener la capacidad de la cual acabo de hablar.

Este receptáculo está dividido en dos partes iguales, por una división que va del fondo a la cumbre y que está soldada por todo, de modo que este receptáculo forma dos.

Sobre cada uno de estos dos receptáculos se ajusta un pequeño tubo de cinco o seis centímetros de largo, y arriba, al exterior, sobre los dos lados de la cumbre, se hace un pequeño agujero para dejar circular el aire e introducir el licor en los receptáculos.

La botella está agujereada en el fondo, y debe poder contener tanto licor como los dos vasos contienen juntos, y cada vaso debe ser de la capacidad de cada receptáculo. El zócalo sobre la cual se coloca la botella debe poder contener libremente en su interior, todo el licor que contiene esta botella.

Para que el licor pueda entrar, el zócalo esta lleno de pequeños agujeros que no se ven porque la hojalata de la cual están hechos los zócalos está pintada de un color oscuro.

Los dos zócalos de las esquinas están hechos como el del centro en forma de caja llena; toda la diferencia es que en estos no hay agujeros. La pirámide del centro es sencilla; no tiene bien entendido, receptáculo, ni nada de particular.

Preparación de esta pieza en el momento de hacer juego.

Tápase el agujero del fondo de la botella con una bola de cera. Para llenar los receptáculos de las pirámides con las cuales deben cubrirse los vasos, se empieza por tapar los pequeños tubos que hay en el interior; en seguida con un embudo cuyo tubo es muy delgado, se introduce, por el agujero que hay arriba de cada receptáculo, en uno un vaso de agua, y en el otro vaso uno de vino, y se tapan también estos agujeros con una bola de cera; pero para no equivocarse, se tape el agujero del receptáculo del agua con cera blanca, y el del vino con cera encarnada.

Cuando están colocadas estas bolas de cera en los agujeros, se destapan los tubos del interior de las pirámides. No haya miedo que salga el licor, porque esta disposición hace el efecto de una bomba de vino que estuviese llena, y de la cual se hubiese tapado una de sus aberturas.

Llénese la botella en presencia de la reunión, metiendo un vaso de agua pura y uno de vino, y colocadla sobre el zócalo cubriéndola con su pirámide, al mismo tiempo que quitáis con el dedo la bola de cera que tapa el agujero hecho en el fondo de la citada botella.

Pregúntese entonces en cual de los dos vasos, en el de la derecha o el de la izquierda, quieren que pase el vino. Si por ejemplo, indican el vaso de la izquierda, se toma una pirámide; y cubriendo este vaso, se retira la bola blanca, se quita la bola roja con el dedo y cubriendo el otro vaso se retira la bola blanca.

Atese la cinta, durante este tiempo y el empleado por la pantomima de la varita

sobre la cinta, los licores se derraman y cuando levantáis las pirámides, se ve la botella vacía y los vasos llenos del licor pedido.

Para desorientar de antemano al público, se puede, al empezar el juego, asegurar que las pirámides son sencillas, sin ninguna preparación; y hablando, se enseña de lejos el interior de las esquinas, y como este interior esta pintado de negro; no puede apercibirse el fondo ni el pequeño tubo; se dejan y se tome la del centro. Se adelanta hacia los espectadores dando golpes con los dedos sobre esta pirámide, y se entrega a alguno de los concurrentes. Los concurrentes, viendo que no hay nada en esta, piensan naturalmente que las otras son lo mismo.

Igual se puede hacer con los zócalos, tomando los de los extremos sin afectación y como los primeros que están a mano; pero es necesario emplear esta astucia con maña y naturalidad.

SECCIÓN XIV

Juego del plumero.

Efecto. Pídase una moneda de veinte reales, que se hace marcar. Pídase también un gran chal; en el cual se encierra la moneda. Dase el todo a tener; rogando a la persona a la cual se dirige uno de coger con la punta de los dedos, la moneda así encerrada, de modo que el chal este colgando.

Tómase una caja y se deja sobre la mesa. En seguida se toma un tubo largo en el cual se introduce un plumero; ciérrese este tubo, y se da a tener a alguno después de haber hecho notar, volviendo a abrir el tubo que el plumero está allí realmente.

Tómase la caja que esta sobre la mesa, y se da también a tener. Tómase la moneda y el chal de las manos de la persona que los tenía, y a través del chal, se retira la moneda y se manda a la caja que tiene otra persona; después se manda el plumero que está en el tubo que pase al chal a ocupar el sitio de la moneda. Se desdobla el chal y se enseña el plumero. Se hace abrir la caja; se encuentra la moneda marcada.

Se abre también el tubo para hacer ver que no hay nada.

Explicación. Son necesarios dos plumeros iguales: a uno de ellos se fija al extremo una moneda de veinte reales, o, para no echar a perder una moneda de este valor, se buscara una falsa o una medalla de poca importancia, que sea del mismo diámetro

Es preciso todavía un tubo o estuche de latón u hojalata que pueda contener el plumero en toda su longitud. El fondo de este tubo se quita a voluntad; entra como la tapadera de una caja redonda, es decir, que entra a moldura en el tubo, dejando una ligera salida hacia afuera, formada de su propio fondo.

Por la parte de arriba de este tubo, hay una abertura falsa, hecha poco más o menos como las que hay en las cajas del azúcar y el café, pero un poco más profunda; la cubierta se coloca lo mismo por debajo, y puede también quitarse,

sola, o con la falsa abertura cogiéndola con los dedos.

Esta abertura falsa sirve para contener un pedazo de plumero que da la apariencia del verdadero.

Este juego se hace al principio de una sesión o de una parte de la misma, porque es necesario colocar el plumero de la moneda en el interior de la manga de la levita, todo a lo largo de modo que la moneda toque la palma de la mano.

Pídese una moneda de veinte reales que se hace marcar. Pídese también un chal, en el centro del cual se finge colocar la moneda por debajo; y como para hacer este fingimiento, es necesario, colocar el chal a lo largo del brazo, en lugar de meter la moneda marcada, se guarda esta en la mano y se coloca la que tiene el plumero, cuyo plumero sale con ella y se encuentra totalmente cubierto por el chal.

Ruégase a una persona que tenga con las puntas de los dedos esta moneda así encerrada, y el chal se encuentra naturalmente colgando. Entonces se tome una caja y al ir a colocarla sobre la mesa se introduce diestramente la moneda de veinte reales que se tiene en la mano.

Se toma el tubo del cual se ha quitado el fondo que se ha colocado sobre la tabla, y a la vista de los espectadores se mete en el tubo el plumero que esta sobre la mesa.

Como el tubo esta abierto por abajo, y vos estáis detrás de la mesa, el plumero cae en la tabla sin que nadie pueda apercibirlo. Se coloca diestramente el fondo que se vuelve a tomar de la tabla, ciérrase el tubo, y se da a entender a alguno, después de haberlo abierto para enseñar que el plumero esta allí; pero no se enseña más que la punta del plumero, porque se ha tenido cuidado de no retirar más que la cubierta.

Tomadas estas disposiciones, se va a buscar la caja que esta sobre la mesa, y se ruega a uno de los espectadores que la meta en su bolsillo. Vuélvese a tomar el chal de las manos de la persona que lo tiene, y siempre por la moneda adherida al plumero. Entonces se finge tomar la moneda a través del chal y mandarla a la caja; después se manda al plumero, que esta en el tubo, que pase al chal en lugar de la moneda.

Descúbrese el plumero teniendo cuidado de ocultar la moneda en el hueco de la mano. Se hace abrir la caja en el cual se halla la moneda marcada que se hace reconocer; y abriendo el tubo, quitando el doble fondo con la tapadera, se hace

ver que no hay nada.

Se puede simplificar el juego suprimiendo la moneda del plumero, y el uso de la caja que no es más que un accesorio al juego. Entonces se sirve de un lapicero, que se finge colocar en el chal, pero que se retiene en la mano dando a tener en su lugar la ballena del plumero. Fíngese retirar el lapicero al través del chal, como se hace con la moneda. Se manda al plumero encerrado en el tubo que pase al chal, desdóblase este y se enseña el plumero. Se enseña el interior del tubo para hacer ver que esta vacío.

Puede todavía hacerse este juego sencillamente y sin servirse de tubo. Entonces se tienen varios plumeros ocultos en las mangas, y se hacen aparecer en el chal uno después de otro.

Habiendo pedido un chal, se dice, extendiéndolo sobre su brazo: "Como Vds. ven, no hay nada en este chal." Sacase un plumero, tomando el chal por el centro; se continúa diciendo: "Pero si yo creo tocar algo." Se descubre un plumero. "¡He aquí uno! ¡Todavía otro!"

Compréndase que cada vez que se quiere sacar un plumero, es necesario colocar el chal sobre el brazo, bajo pretexto de hacer ver que no hay nada dentro. Pueden colocarse dos plumeros en cada manga, con tal que sean un poco largos. Entonces es necesario maniobrar el chal con movimientos naturales y ligeros.

NOTA. Yo creo que se podrían hacer hallar en el chal otros objetos que plumeros, tales como flores, banderas, etc., todo cosas que se pueden colocar fácilmente en las mangas.

Esto me hace pensar en un lindo juego que no es conocido más que por muy pocos profesores. Este juego fue imaginado en mi presencia por un hábil prestidigitador que lo ejecutó en una sesión dada ante una numerosa reunión, y que fue muy bien acogido. Voy a describirlo.

SECCIÓN XV
Multiplicación de las banderas.

Se harán una cierta cantidad de banderas pequeñas de diversos colores. El modo de confeccionarlas es muy sencillo; cógense pedazos de una tela muy delgada, y se cortan largos y estrechos. Se les dan diez o doce centímetros de largo, sobre tres o cuatro de ancho. Se atan o pegan por un extremo a pedazos de madera muy delgados, tales como pequeñas ramas de abedul o mimbre. Se unen una docena, y se rollan fuertemente juntas; no se deja más que una extendida. Teniendo este paquete, el dorso de la mano se encuentra naturalmente de cara a los espectadores, y no pueden verse los mangos de las banderas. Y como no hay más que una bandera extendida, que oculta ella misma a los ojos de las personas presentes el pequeño rollo que se encuentra a vuestro lado, parece realmente, que no tenéis más que una sola.

Se prepararan tres o cuatro paquetes iguales, se coloca uno o varios en las mangas y también debajo del chaleco.

Hechas estas disposiciones, se busca una ocasión para ejecutar el juego; lo que es muy fácil. Por ejemplo, os dirigís a un niño que os haga algún servicio, como sosteneros alguna caja, tomar alguna carta, etc. Entonces le decís: "Amigo mío, para recompensaros de vuestro servicio, voy a daros una cosa para que os acordéis de mi."

Vais a buscar un paquete y decís al niño: "¿Quiere Vd. aceptar esta bandera? ella os hará crecer, si la lleváis siempre encima." El niño acepta con mucho gusto; pero veis otros niños, y como si notaseis que quieren también una bandera, decís: "Señores, ya veo que Vds. desean que les haga el mismo regalo; voy a satisfacerles." Entonces se frotan vivamente los mangos entre las manos, y se ven desenvolver las banderas, multiplicarse y presentar un volumen considerable; distribúyense, pero cuando se ha llegado a la última, se aprovecha de una media vuelta del cuerpo para sacar hábilmente un paquete de la manga, y unirlo rápidamente a la bandera que os queda, y, sin interrupción, frotáis lo mismo entre vuestras manos este nuevo paquete, y hacéis todavía una

distribución. Procédase siempre así hasta que no os queden más paquetes.

La descripción de este juego no puede dar una idea de su efecto, sobre todo cuando se conoce el medio de hacerlo antes de haberlo visto. Pero reflexiónese que si esta hecho con ligereza, los espectadores no ven más que una sola bandera y están muy persuadidos que no hay más que una, figúrese su admiración cuando ven aparecer una porción de ellas que parece que salgan de una sola que no se aparta de la vista. Este juego es tan brillante en el teatro como en el salón.

SECCIÓN XVI
Transposición singular.

Este juego es muy agradable y fácil de ejecutar. Puede, al verse, tomarlo por escamoteo; más nada tiene de esto: su efecto es debido a la construcción de maquinas que hoy se hace uso, como va a verse; y se sabe que el escamoteo solo se opera por medio de la destreza y ligereza de las manos, sin el recurso de ningún objeto mecanizado. Así por ejemplo, cuando, en un sitio donde se hallasen reunidas una porción de personas, hay una que, queriendo sonarse para saborear mejor un polvo de tabaco, no encuentra en su bolsillo, ni pañuelo ni petaca, se puede estar seguro, que, entre estas personas hay un escamoteador que, por ociosidad, acaba de hacer un juego de su repertorio, operando la transposición de los citados objetos del bolsillo de otro al suyo.

Para nuestro juego, es necesario desde luego un vaso de madera de la forma llamada Médicis. Desde el centro de este vaso hasta el fondo de su abertura, pasa un hilo de hierro a las dos extremidades del cual se fija un botón llano que se mantiene en su posición; y en pie, hay colocado un pequeño resorte en espiral a través del cual pasa el hilo de hierro. Por medio de este resorte, cuando se aprieta con el dedo el botón de debajo, el de arriba, que esta en el interior del vaso, se levanta y deja abierto el agujero circular donde se coloca el botón.

La parte inferior del vaso, que tiene la forma de una semi-esfera, está hueca y vaciada lo más posible. Esta parte, que está destinada a recibir el grano que se coloca en el vaso, tiene una rosca en la parte superior. Este aparato se llama vaso del mijo.

He aquí su efecto: colócase mijo en el vaso; si se aprieta el botón de abajo, entonces, el de arriba, levantándose, permite al grano caer en la parte inferior. Se deja volver a bajar el botón soltando el dedo, y el vaso aparece vacío.

Ahora, nos falta todavía otro aparato. Es un cubilete de escamotear, en el interior del cual hay colocado, casi en el centro, una división con resorte, que

está sostenida dentro por un corchete que corresponde a fuera por un pequeño hilo de hierro que sale por un agujero hecho al costado, a poca distancia de la cabeza del cubilete, de modo, que si se toca este punto con el pulgar. al tomar el cubilete, el corchete deja escapar la división que se abre bruscamente

Al extremo de esta división hay ajustada una especie de cuchara que hace el corchete; es también de hojalata y sirve para coger los objetos que se colocan sobre la mesa y que se cubren con el cubilete. Esta pieza se llama cubilete para recoger.

Manera de hacer el juego. Llénase de antemano de mijo la parte del cubilete que está entre la cabeza y la división. Ciérrase esta división y el mijo se mantiene allí.

Os presentáis con el vaso en la mano izquierda y un huevo oculto en la mano derecha. Enséñese el interior para hacer ver que no hay nada, y bajo pretexto de hacer notar que este vaso no esta agujereado, lo transportáis vivamente de la mano izquierda a la derecha introduciendo el huevo que los dedos mantienen en el interior al mismo tiempo que el pulgar sostiene el vaso por fuera; y enseñáis la parte de debajo de la copa.

Vuélvase a tomar el vaso de la mano izquierda, y, en presencia de la reunión, llénese de mijo, y, como este mijo oculta enteramente el huevo, podéis exponer el vaso a la vista de los espectadores.

Tomáis un huevo que hacéis reconocer, lo colocáis sobre la mesa y lo cubrís con un cubilete.

Anunciáis que vais a hacer pasar el mijo debajo del cubilete; y que el huevo que está debajo de este cubilete, va a ocupar el sitio del mijo que esta en el vaso. Enséñese otra vez el vaso lleno de mijo; cúbrase con su cubierta, y al mismo tiempo apriétese el botón de debajo, y el mijo cae en la parte inferior del vaso dejando solo el huevo. Levántese el cubilete, para hacer ver que el huevo esta allí, y, al volverlo a cubrir cogéis con el pulgar a punta que hace abrir la división. El mijo cae al mismo tiempo que la cuchara de la división recoge el huevo y lo retiene en el interior del cubilete.

Haced el toque de rigor con la varita, sobre el vaso y el cubilete, levántese el uno y descúbrase el otro, y los espectadores ven el huevo en el vaso y el mijo debajo del cubilete en lugar del huevo que allí había.

SECCIÓN XVII

Juego del gran dado.

En 1831, un dado, de un volumen gigantesco, teniendo un metro cúbico, fue hallado en un desierto de Africa por una caravana árabe. Este dado llévase al Cairo, y como tenía algo de particular y de extraordinario, se reunieron los sabios del país para examinarlo.

En efecto, se hallaron muchos jeroglíficos trazados en bajo relieve sobre las seis superficies de este gran dado, y nuestros sabios los explicaron, no sin dificultades ni debates. Los unos creían que provenía de la estrella Syrius; otros no iban tan lejos y pretendían que salía del planeta Saturno, de donde nos había llegado juntamente en compañía de muchos aerolitos.

Después de muchas contestaciones, esta última aserción prevaleció; pero se rechazó el sentimiento de los que presumían que era uno de los adornos del anillo del planeta que se había desprendido.

En fin, se vino de acuerdo también sobre esta opinión, que este dado servía a los Saturnianos para jugar como nosotros nos servíamos de los nuestros, y se convino que era probable que su volumen fuese apropiado a la talla de los habitantes del globo en cuestión.

Este juicio me pareció muy juicioso; porque si Saturno es mil cien veces mayor que la tierra, si creemos a nuestros astrónomos, todo debe estar en las mismas proporciones, porque la naturaleza es siempre consecuente en sus obras.

Así pues, los hombres de aquel mundo deben ser mil cien veces mayores que nosotros, y, ciertamente, que harían muy buenos tambores mayores en nuestros regimientos.

Como estamos en un siglo que no se encuentra nada imposible, digo que si se tratase de inventar el medio de ir a visitar estas gentes, sería imprudente hacer este viaje; porque los gatos de allí podrían comérsenos como ratones, y las aves

de un trascorral nos tomarían sin duda por abejorros. Por otra parte, que otros accidentes no tendríamos que temer? Si, por ejemplo, nuestras pasiones nos obligasen estar cerca de uno de estos señores en el momento que su pecho le obligase proceder a una expectoración.... seríamos inundados como una ola.... Pero creo que divago.

Perdón, lector, voy a entrar al momento en materia, lo cual debería haber hecho antes, diciendoos sin preámbulo ni digresión, que el dado del cual acabo de hablar ha dado a los prestidigitadores que lo han visto la idea del juego que vamos a describir. y que, si ellos no han conservado de todo la dimensión del prototipo, es a causa de la incomodidad de colocarle sobre las rodillas de una señorita sin incomodarla.

Este juego no es muy antiguo pero se ha propagado con bastante rapidez. En menos de un año se han posesionado de el todos los prestidigitadores, que lo conservan siempre en su repertorio, porque se ve constantemente con placer, aunque se haya visto muchas veces.

Hay diferentes maneras de ejecutarlo; describiré tres. En estas tres, hay una que se ve raramente y que mantiene este juego en el número de los más curiosos; y otro, más raro todavía, porque no conozco ningún prestidigitador que se sirva de él. Este último está enriquecido con una circunstancia que hace este juego verdaderamente admirable.

Voy a empezar por explicar cómo se hace ordinariamente.

Este dado es un cubo de madera al cual se le dan próximamente nueve o diez centímetros de superficie. Esta muy lejos de ser como el dado de Saturno, pero nosotros, lo encontramos así bien. Se le hace juntar como un dado; adoptándose el uso de pintar los puntos blancos sobre un fondo negro.

Este dado entra fácilmente en una especie de caja de hojalata que se hace pintar como el dado, y que parece serlo estando colocado sobre su abertura, porque no hay una superficie abierta sobre las seis.

Este dado falso, entra a su vez, también fácilmente, en otra caja que se pinta como se quiere. Se le da si se quiere, por el color, la apariencia de nácar o palo santo.

El color del cual se sirve para pintar los aparatos de hojalata es siempre al barniz. Píntase de negro el interior de estas dos cajas.

Métense estas piezas una dentro de otra, y todas ellas deben ser iguales. Estando colocadas sobre la mesa, con la abertura hacia abajo, si se quiere quitar la caja de encima solamente, se la toma floja. Si se quiere quitar el dado falso con ella, se aprieta un poco con los dedos La flexibilidad natural de la hojalata produce, sobre este dado falso, una presión que permite quitarlo con la caja.

Nótese bien que el dado falso debe pasar siempre por el verdadero. Nótese también, que cuando esta en la caja puede enseñarse sin temor el interior, porque este dado falso no puede verse, tanto más cuanto que el interior es negro.

Modo de hacer el juego. Presentase teniendo estas tres piezas una dentro de otra en la mano. Sacase el verdadero dado para hacerlo reconocer, y después se mele en la caja. Pídese un sombrero. Aquí, es necesario hallar el medio de meter el verdadero dado en el sombrero, sin hacer sospechar. Una sola palabra os da la ocasión.

Preguntáis si quieren que hagáis pasar el dado al sombrero, visible o invisiblemente.

Si contestan visiblemente, entonces colóquese el todo en el sombrero, y retírese la caja. Enséñese el interior del sombrero, se ve el dado falso, que se toma por el verdadero, que está debajo y se dice: "Ya ven Vds. que esto no es difícil y si lo he colocado visiblemente es porque Vds. Lo han querido. Si Vds. hubiesen querido que lo hubiera hecho pasar invisiblemente, he aquí lo que hubiera hecho."

Vais a vuestra mesa y colocáis el sombrero. Sacáis el dado falso solamente y lo colocáis sobre la mesa, teniendo cuidado de no dejar ver la abertura. Tened también cuidado de que los espectadores tomen este dado falso por el verdadero, y que estén muy lejos de pensar que este último está en el sombrero.

Tómese un plato o bandeja que colocáis sobre el sombrero. Pídase un segundo sombrero que colocáis sobre el plato, el fondo hacia arriba. Sobre este sombrero de encima colócase el dado falso que cubrís con su caja y decís: "Señores, ahora voy a hacer pasar invisiblemente este dado al sombrero de debajo," y hablando hágase ver todavía el dado falso levantando la caja hasta la mitad. Con la punta de la varita, tocáis esta caja, y la levantáis apretando un poco para llevaros con ella el dado falso. Enseñáis el interior y retirando el sombrero y el plato, hacéis ver en el sombrero de abajo, el dado que dejáis caer ruidosamente sobre la mesa.

NOTA. Si al principiar os pidiesen hacer pasar el dado invisiblemente, sería lo mismo; solamente diríais colocando lo mismo el todo en el sombrero y volviendo a tomar la caja: "Tienen Vds. razón, porque, para hacerlo pasar visiblemente, no habría que hacer más que esto, y el juego no sería nada sorprendente." Continúese entonces como acaba de explicarse.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

Segunda manera de hacer el juego del gran dado.

Para ésta necesitamos una segunda pieza, de la cual he aquí la descripción. Se tendrá una caja sencilla hecha de madera muy delgada. Esta caja es cuadrada y destinada a contener un dado falso parecido al de que he hablado anteriormente.

Se tendrá también una otra caja propiamente hecha, cuyo largo, tomado en el inferior será un poco más que dos veces el largo total de la primera caja y su ancho, tomado también en el interior es el mismo que el de la caja pequeña.

Métese la caja pequeña en la grande, de la cual viene casi a los bordes, y debe correr con facilidad en toda su longitud. Estando esto así dispuesto sobre la abertura de la caja grande y junto al medio se fijará una traviesa que hace aparecer la caja dividida en dos partes, y de cada lado de la traviesa a cada caja hay una cubierta batiente, con charnelas del mismo espesor que la traviesa. Es indispensable que el dado falso, que esta en la pequeña caja inferior pueda salir de las cajas fácilmente. En cuanto a esta caja pequeña que esta en la grande, no puede salir. porque sobre el espesor de los bordes de la grande, hay un reborde llano y delgado de madera, negro, que sobresale de tres a cuatro milímetros sobre la abertura.

En cada cubierta, por dentro, se escribirá un número: sobre la una el número 2; sobre la otra el número 1.

Píntase también de negro todo el interior de la caja.

Ejecución del juego. Como en el anterior, se hace reconocer el verdadero dado. En seguida se hace ver la caja de las dos divisiones, en una de las cuales se habrá colocado un dado falso, colocado en la pequeña caja interior, que debe siempre recibirle. Este dado falso, esta colocado de manera a dejar aparecer una superficie con puntos; para que no se aperciban de la presencia de este

dado falso, se enseñan los compartimientos uno después de otro.

Levantando la cubierta, se hace ver la parte vacía; se cierra, e inclinando la caja se hace correr el dado a la que se acaba de enseñar. Se hace ver en seguida la otra caja que se encuentra vacía a su vez. De este modo parece que no haya nada en la caja.

Colócase esta caja sobre una mesa o cualquier otro objeto pero a la vista de los espectadores.

Se ruega a una persona que retenga uno de los números. Vuelto a su mesa sobre la cual esta. el verdadero dado, se dice: "Voy a procurar hacer entrar invisiblemente este dado en la caja ésta. (La caja que contiene el dado falso esta también sobre la mesa mientras que se enseña la caja de las divisiones.) Ya ven Vds. que es de la misma dimensión, y que llena toda la capacidad.

Dando esta explicación, se introduce diestramente una bola o una manzana preparada a este efecto, en el dado falso encerrado en la caja, y se tome un plato que se coloca sobre la abertura de esta caja, bajo pretexto de interceptar toda la comunicación. Teniendo una mano sobre el plato y la otra sobre la caja, se hace hacer de abajo a arriba, una media vuelta a estos dos objetos, a fin que la caja esté debajo y el plato arriba. Se coloca sobre la mesa.

El plato que se coloca sobre la caja y la vuelta de la cual acabo de hablar son necesarias para mantener y ocultar la bola que se ha introducido en el dado falso.

Continúase diciendo: "Si no tuviese que escamotear más que una bola como esta (se tome una igual a la que esta en la caja) no me vería turbado porque, para el que sabe hacer el juego de los cubiletes, esto no es difícil, como Vds. ven (se escamotea dejándola caer sobre la tabla y se levanta la caja llevándose el dado falso para enseñar la bola que esta debajo. Retirase esta bola, y se vuelve a dejar la caja conteniendo el dado falso); pero para este dado, es diferente; sin embargo voy a ensayar hacerlo."

Tómase el dado y se coloca debajo de la mesa, y diciendo que se va a hacer pasar a través se deja sobre la tabla y se levanta la caja que cubre el dado falso, que los espectadores toman por el verdadero. Vuélvese a cubrir y se manda al dado que viaje a la caja del número retenido. Se hace nombrar este número: y abriendo la cubierta de la caja, se enseña el dado, como para enseñarlo mejor, se saca dando vuelta a la caja, pero siempre procurando no dejar ver la abertura.

Se vuelve a meter el dado en su caja, pero esta vez colocase la abertura hacia arriba y se cierra.

Se va a levantar la caja llevándose el dado falso, se hace ver que no hay nada.

Se manda de nuevo al dado el salir de la caja donde está y volver a colocarse en la caja que está sobre la mesa. Se hace ver que el dado ha vuelto, y tomando la caja de las divisiones, se abren las dos, y los espectadores ven que no hay nada.

Esta última particularidad produce un efecto admirable, porque los espectadores han visto colocar el dado en la caja la cual no se ha tocado; y como el dado falso, visto en su interior, representa muy bien el fondo de la caja, parece realmente que la caja esté absolutamente vacía, y no se concibe esta desaparición.

En fin, termínase el juego fingiendo volver a tomar el dado por debajo de la mesa sobre la cual se echa, y se levanta la caja con el dado falso, para hacer ver que no hay allí nada.

Tercera manera de hacer el juego del gran dado.

Principíase el juego poco más o menos como en la primera manera: se hace reconocer el dado y se mete en el falso encerrado en la caja.

Pídese un sombrero, y se dice: "Mi intención es hacer pasar este dado al sombrero; no metiéndole así (métese con el falso retirando la caja) sino invisiblemente.

Retírase el dado falso solamente, y se coloca sobre una caja cualquiera, pero un poco alta que se habrá colocado con este objeto sobre la mesa.

Pídese un pañuelo, cúbrese el sombrero que contiene el verdadero dado, y se ruega a una señora de sostener el sombrero sin tocar nada.

Como en este momento es necesario entretener un poco los espectadores, se les da a reconocer la caja, recomendándoles que la examinen bien, para procurar descubrir el mecanismo que contiene. Continúase hablando, afirmando que esta caja, que parece tan sencilla, es sin embargo muy complicada en su conjunto.

Mediante esta charla, que se hace estando detrás de la mesa, se tiene como por distracción el dado falso en el cual se introduce un vaso lleno de vino, que estaba preparado sobre la tabla, y se deposita así sobre la caja donde estaba.

Vuélvese a tomar la caja que se había dado a reconocer, y se va a cubrir el dado falso en el cual hay un vaso de vino. Previénese que se va a escamotear este dado, que está sobre la mesa.

Tómase un vaso igual al que esta en el dado falso y se llena de vino. Mientras que se llena se toma con la mano derecha un puñado de papeles de diversos colores colocados sobre la tabla.

Tómase el vaso y se dice: Señores, voy a fingir el beberme este vino; Vds. van a creer que yo bebo efectivamente, sin embargo no será así porque el y a no va a hallarse al momento. Pero es necesario que yo tome el vaso en la mano izquierda; se sabe que esta mano está consagrada a todas las operaciones mágicas.

Bébese y se transporta al momento el vaso a la mano derecha donde están los pedazos de papel, y fingiendo echar el vaso en el aire, se le deja caer en la tabla en el mismo momento que se echan al aire los pedazos de papel, y se dice: "Ya no hay ni vino ni vaso pero no se han perdido." Descúbrese la caja llevándose el dado falso con ella, y aparece solo el vaso de vino. Continúase diciendo que el dado acaba de pasar al sombrero que tiene la señora.

Descúbrese el pañuelo y se enseña el dado.

NOTA. No se crea que sea difícil y embarazoso colocar el vaso lleno de vino dentro del dado falso; nada más fácil. La caja que se ha puesto sobre la mesa para colocar este dado falso, oculta desde luego el vaso que se tome de la tabla y hablando se introduce pausadamente en el dado falso que no tenéis más que correr lentamente y sin afectación sobre las paredes interiores de la caja; no hay más que simplemente sostener el vaso por el fondo, para que se mantenga en el dado falso. Por otra parte, los espectadores atentos a lo que decís; no se fijan en los movimientos de la mano, que no tienen nada de sospechoso.

Como la descripción de todos estos juegos del dado han debido parecer algo pesadas al lector, voy a dejarle descansar un poco, entreteniéndole con un juego de una naturaleza muy particular y que espero que no fatigara su atención; pero confieso que me encuentro muy turbado para entrar en materia; materia, ¡ay de mí! que no emprendo sino con temor y circunspección.

SECCIÓN XVIII
Bonito juego de reloj.

Efecto. Pídese una media docena de relojes, que se esparcen sobre la mesa. Se hace escoger uno, y se dejan aparte los otros que no se necesitan. Se toma el reloj escogido, y se hace notar la hora que marca en aquel momento. Se da este reloj a una persona, rogándole que lo meta en el bolsillo.

Se hace tomar al azar una cantidad de monedas en un puñado de ellas que se presentan.

Se anuncia que el reloj va a marcar tantas horas como monedas hay en las manos de la persona que acaba de tomarlas a discreción. Cuéntanse, haciendo ver que el reloj marca la cantidad de monedas que se han tomado.

Se coloca el reloj sobre la mesa, el cuadrante hacia abajo; se hacen echar dos dados y el reloj marca el número de puntos de los dados.

Este reloj puede también decir de antemano el número de cartas que hay en un paquete escogido entre muchos desiguales en cantidad. Puede también marcar el número de puntos que hay en una carta tomada libremente.

Terminase el juego haciendo cambiar la hora muchas veces seguidas, presentando el reloj a diferentes personas. Devuélvense los relojes a las personas a que pertenecen, a menos que no se olviden de pedirlos, en cuyo caso, es un beneficio casual para el prestidigitador.

Explicación. Para este juego es necesario tener un reloj mecanizado. Es suficiente conocer el uso de estos relojes, y saber que para hacerlos funcionar, no hay más que apretar el mango, como cuando se quiere hacer sonar un reloj de repetición, y que a cada golpecito que se da con el pulgar se adelanta una hora. La saeta grande marcha siempre como en un reloj ordinario.

Hay de estos relojes de un mecanismo más sencillo; pero están muy lejos de ofrecer la misma solidez y las mismas ventajas.

Por lo demás, estos relojes no son caros, porque son de cobre amarillo, lo que les da la apariencia del oro, y pasan por tales como se usan.

Al empezar el juego, se tiene este reloj mecanizado oculto en la mano. Pídese un sombrero, y al tomarlo se coloca diestramente este reloj, para que no lo aperciban, lo que no es difícil. Téngase el sombrero de modo que no se vea el fondo. Pídanse relojes hasta la concurrencia de cinco y el vuestro hace seis. Espárzanse de frente sobre la mesa, colocando el vuestro el segundo, a derecha o izquierda, a fin de que se encuentre siempre en el centro, cuando se hayan retirado tres.

Compréndase bien que los espectadores, viendo seis relojes, creen habéis pedido seis, porque nadie piensa jamás en contarlos a medida que los recogéis.

Ahora se trata de hacer recaer la elección en vuestro reloj.

Invítese a una persona a designar tres. Si vuestro reloj se encuentra entre los tres indicados colóquense los otros tres aparte.

Invítese de nuevo a la misma persona que designe uno de los tres que quedan. Si indica el del centro, como casi siempre sucede, entonces la elección está hecha porque es el vuestro. Tómese para servirse de él y colóquense los dos que quedan con los otros tres. Si indica uno de las esquinas, reúnase con los que se han puesto aparte. No quedan más que dos.

En este último caso, cámbiese una palabra de la proposición: En lugar de decir: designad, decid: escoged de los dos el que gustéis. Si indican el vuestro, esta palabra escoged hace pensar que es este último indicado con el que debe hacerse el juego. Si indican el otro, lo separáis, y decís, hablando del vuestro, que queda solo sobre la mesa: "Ya ven Vds. que es el que no me han hecho retirar el que tomo para hacer el juego."

Por otra parte, se encuentra, muy natural que retiréis como los otros el último designado, y la palabra escoged, de la cual os habéis servido, la toman los espectadores como sinónimo de designad.

Si al empezar, vuestro reloj no está entre los tres primeros designados, procederéis lo mismo retirándolos como siendo los que rechazan. Acordaos que en prestidigitación, se saca a menudo partido de las palabras ambiguas.

Habiendo hecho recaer así la elección sobre vuestro reloj, lo tomáis y hacéis ver la hora que marca en aquel momento. Dense tantos golpecitos con el pulgar como sean necesarios para que marque la hora igual al número de monedas que queréis hacer tomar. Estas monedas, que presentáis en vuestra mano, son en gran cantidad, pero dispuestas de modo que no pueden tomar más que las que queréis. Se hallará esta manera explicada en la primera sección de la segunda parte de esta obra.

Supongamos que el reloj marque las ocho en aquel momento, y se quieran hacer tomar diez monedas.

Dense dos golpecitos con el pulgar al botón del reloj y marcará las diez. Entréguese a una persona rogándole que lo meta en su bolsillo.

Como presentáis el reloj de modo que no puede ver la hora, esta persona lo mete en su bolsillo como le mandáis, sin fijar la atención, y cuando le rogáis enseñar la hora, ve que esta es la misma que la de las monedas que tomaron.

En seguida se coloca el reloj sobre la mesa, con la esfera hacia abajo, después de haberlo puesto a la hora igual al número de puntos dispuestos sobre los dados de la caja que sirve para recibirles.

Pero conviene que describa la construcción de esta caja.

Hay de muchos modos: la más sencilla es de madera torneada de la forma de una copa. Su cubierta está abierta para dar paso a los dados que se echan.

Esta copa contiene dos fondos que forman dos capacidades. La primera desde la cubierta al primer fondo; la segunda, desde el primer fondo al segundo. Cada una de estas capacidades, ofrece bastante espacio para contener dos dados y cada una tiene también su abertura.

En el compartimiento de debajo, colóquense dos dados de los cuales sabéis los puntos.

Se hacen echar los dados por la abertura de la cubierta y caen en la primera caja.

Abrese por la segunda caja y los espectadores toman estos nuevos dados por los que acaban de echar por el orificio de la cubierta. Así pues en este juego del reloj, si los dados de la segunda caja, llevan por ejemplo, once puntos, póngase

el reloj a las once.

Esta caja de dados sirve en muchas circunstancias.

En fin, se puede hacer durar mucho tiempo este juego, por diferentes juegos que pueden aplicarse a él, tales como el paquete de cartas que se hace tomar forzadamente, la carta forzada, etc.

Para terminar, se enseña a una persona el reloj que marca una hora cualquiera, diciéndole: "Caballero, que hora es? "Esta persona contestara por ejemplo: "las tres." Vais a una otra, que dice; "las siete;" otra todavía que dirá; "las doce;" y así sucesivamente siempre haciendo jugar el pulgar. Para finalizar haced de modo que marque la hora que es en aquel momento.

Este juego produce mucha animación en la reunión, sin perjuicio de la admiración causada por esta versatilidad del reloj, que creen pertenecer a alguno de los concurrentes.

Habiendo ya finalizado el juego, métense todos los relojes en un sombrero, para devolverlos a las personas que los han prestado. Téngase cuidado de guardar el reloj mecanizado en la mano que tiene el sombrero, y, cuando se han devuelto los cinco relojes, se da vuelta al sombrero para hacer ver que no hay nada, pero sin afectar quererlo hacer notar.

SECCIÓN XIX
La pluma saltadora.

La simplicidad de un medio que conozco para hacer este juego me da la idea de comunicarlo a los aficionados de física recreativa.

Decremps ha escogido esta recreación para probar que se puede hacer un juego por muchos procedimientos diferentes. Pero todos los que ha dado para este son más o menos complicados y necesitan instrumentos costosos o preparativos enojosos.

El se servía de cuchillos muy ligeros, que yo reemplazo por tres plumas de diferentes colores.

He aquí mi medio: Tómese un pedazo de hoja de cobre del grueso de una carta: pero que este cobre este bien trabajado, a fin de que sea muy elástico y haga bien de resorte.

Désele a esta hoja próximamente siete centímetros de largo sobre tres de ancho.

Córtese a losange, y dóblese por el medio, dejando los dos ángulos bastante alejados uno de otro, para dar elasticidad a esa especie de resorte, cuando se aproximen sus ángulos. He aquí todo el aparato, y he aquí como se ejecuta el juego.

Se procurarán tres plumas de diferentes colores y muy distintas entre sí, y se prepara de antemano el resorte como sigue:

Se acercan los dos ángulos, que se sujetan con una ligera tira de papel que se rolla con dos o tres vueltas y de la cual se pega el extremo con una oblea; pero como el resorte se soltaría hasta tanto que la oblea no estaría muy seca, se sujeta con hilo, el cual se quite cuando no es necesario.

Este resorte así preparado, se tiene oculto en la mano. Pídese una moneda de veinte reales, y se echa con el resorte en un vaso de metal, o mejor aun, en un vaso de porcelana, que se habrá hecho reconocer.

Hágase observar que no hay ninguna preparación ni en la moneda ni en el vaso. Háganse también reconocer las tres plumas, diciendo que no se encontrará tampoco nada; pero que el móvil de la experiencia esta en un licor químico, preparado para este efecto.

Métanse las tres plumas en el vaso, e invítese a cualquiera de la reunión que designe cual de las tres quiere ver saltar fuera. Entonces bajo pretexto de arreglar las plumas de tal o cual manera, colóquese la que se ha escogido sobre el extremo del resorte.

Tómese un frasco lleno de agua, que se habrá coloreado para más misterio, y échese sobre el resorte. Esta agua descompone muy pronto la oblea, y deshaciéndose el resorte hace saltar la pluma.

Tómase el vaso, y échese en la mano la moneda y el resorte. Devuélvase aquella y guárdese este con la precaución de no dejarlo apercibir.

SECCIÓN XX
Modo ingenioso de escamotear un anillo en un huevo.

He aquí todavía un juego de mucho efecto y de un medio muy sencillo, que puede ejecutar sin grandes gastos de aparato, y en el cual se hallarán dos procedimientos que creo poco menos que desconocidos de los mismos profesores. El primero, es introducir el anillo en el huevo; el segundo hacer el cambio del anillo. Voy desde luego a exponer el efecto del juego.

Pídese una sortija, que se coloca sobre la mesa, haciendo notar que no se escamotea. Se presenta una huevera; quiero hablar de las que sirven para comer los huevos pasados por agua, y no de las vendedoras de pluma que se llaman también así.

Nuestra huevera es de madera; colocase también sobre la mesa.

Se da a reconocer un huevo, enseguida se coloca en la huevera, en presencia de la asamblea.

Tómase el anillo que se coloca en la mano; se le manda pasar al huevo, como se manda a una bola pasar debajo de un cubilete. Se hace ver que el anillo no esta en la mano, rómpese el huevo sin tocarlo con la mano, se introduce una largo horquilla de hilo de hierro, y se retire lentamente el anillo, que se lleva así a la persona que lo ha prestado. Se deposita este anillo sobre una servilleta colocada entre las manos de. La misma persona, que la reconoce después de haberla secado.

Explicación. En el fondo de la huevera hay practicada una muesca, en la cual se puede introducir el anillo a un tercio de su diámetro.

Para cambiar el anillo en presencia de los espectadores, sin que se aperciban,

he aquí el medio:

Como para este juego, no debe pedirse sino un anillo sin piedra, o una alianza, se tiene una de este género falsa. Tómase un plato, y teniéndolo se coloca el anillo falso sobre el pulgar.

Se hace observar que si se toma un plato para recibir el anillo, es para que no se suponga que puede escamotearse. Al llevarlo sobre la mesa, se hace correr el anillo contra el pulgar, que se coloca rápidamente encima para ocuparlo, al mismo tiempo que se descubre el falso. Se hace caer este anillo falso sobre la mesa y queda a la vista de los espectadores En cuanto al verdadero anillo, se retiene secretamente en la mano.

Tómase la huevera, que se puede enseñar atrevidamente; sin darla a tener, y por poco oscura que sea la madera, no puede apercibirse la pequeña hendidura.

Bajo pretexto de limpiar la huevera por dentro y fuera se introduce diestramente el anillo que se tiene en la mano, y se encaja fácilmente en la pequeña muesca. Colócase la huevera sobre la mesa, y se toma un huevo que se ha tenido cuidado de romper muy ligeramente por un extremo se da a reconocer, y volviéndolo a tomar muy delicadamente con dos dedos, para quitar toda sospecha de escamoteo, se mete en la huevera apoyando lentamente. Por poco que el huevo este magullado, el anillo entra fácilmente. Entonces vuelve a tomarse el anillo falso que está sobre la mesa, y que los espectadores toman siempre por el verdadero; colócase en el hueco de la mano, diciendo que se va a hacer pasar dentro del huevo, y se escamotea como he explicado al principio de la segunda parte, en el último párrafo de los principios preliminares. Se deja caer este anillo sobre la tabla, colocando la mano sobre el borde de la mesa.

Rómpese el huevo con un cuchillo o una varita, se saca el anillo con la horquilla del cual he hablado, evitando acercar los dedos al huevo, por temor de que sospechen que se puede introducir el anillo diestramente. Se devuelve a la persona que lo ha prestado, tomando todas las precauciones que he recomendado más arriba.

SECCIÓN XXI

Descripción de algunos instrumentos de física recreativa.

Esta sección está consagrada a dar idea de algunas piezas de las cuales necesitaremos bien pronto. Las he numerado para más precisión en las citas. He pensado que dando estas descripciones aparte de los juegos que van a seguir sería menos fatigosa y más alerta la lectura de esta explicación, no teniendo que ocuparse más de ella.

Mandaré a esta sección, cuando sea necesario recurrir a alguna de las piezas que voy a describir. Estas descripciones tendrán por utilidad principal cuando un aficionado quiera formarse un pequeño gabinete de física recreativa, hacerle conocer suficientemente la composición de estos instrumentos, para que no se engañe, o no lo engañen, cuando haga la elección de algunos que quiera adquirir para la ejecución de un juego que desee; porque, aunque estos instrumentos tienen cada uno su nombre particular, el obrero los confunde algunas veces y no está siempre de acuerdo con los profesores.

NÚMERO PRIMERO
La copa llamada de las cajas.

La pieza a la cual se da este nombre es una de las que ofrecen más recursos en los juegos. Sirve en un gran número de ellos y es uno de los instrumentos más nuevos en la magia blanca.

Esta copa es de cobre o de hojalata pintada por fuera. Su volumen no está determinado; se le hace bastante grande para el teatro. Para salón, he aquí poco más o menos la dimensión que se le da:

Once a doce centímetros de altura, sobre nueve a diez de diámetro; su forma es cilíndrica, salvo algunos filetes en relieve, u otras molduras que se hacen al exterior, para adornarlo, y que rompen el paralelismo de los lados.

A esta copa se añade otra de seis a siete centímetros de altura.

Esta última copa es doble: está formada de dos cilindros de igual altura, de los cuales entra uno en el otro.

El cilindro interior es más estrecho que el exterior de cerca de cinco milímetros, a fin de que haya en la parte baja, y todo al rededor, un espacio que forma naturalmente los cinco milímetros de menos que faltan al diámetro de la parte que entra en la otra. Pero, en la parte de arriba, las dos partes se aproximan, se juntan, y se sueldan, adelgázase el borde de modo que no parezca más que del espesor de una sola hoja de hojalata o poco más. En esta parte del interior es donde se coloca el doble fondo.

Métese esta última copa sobre la primera de la cual he hablado. Esta primera copa entra por un espesor en la que está doble, introduciéndose en el espacio que existe entre estas dos últimas; entra hasta el fondo, es decir en toda a altura del doble vaso, que, estando colocado, no cambia nada la forma del primero, y los dos, estando reunidos, parecen uno solo. Esta copa está fijada sobre un

pedestal.

Sería muy ventajoso comprender bien esta construcción, porque es un sistema que se aplica a muchas piezas de física recreativa.

Se ha visto por la diferencia de altura que hay entre estos dos vasos, que se incorporan juntos, que debe haber entre sus dos fondos bastante espacio para poder contener un pájaro, un reloj o una cajita, todo objetos que sirven en ciertos juegos. La copa está agujereada en toda su altura, para el caso en que se meta un pájaro. Este agujero de algunos milímetros de diámetro, está colocado en el centro.

Para completar este aparato tenemos todavía que describir una pieza; es su cubierta, cuya profundidades igual a la parte que es doble sin contar el remate de esta cubierta, que es en forma de cúpula, rematando con una bola también agujereada como el resto de la copa.

Esta cubierta debe entrar fácilmente; cuando se quiere quitar solo, no se aprieta con los dedos; cuando se quiere quitar con la parte doble, se aprieta.

Se notará que la construcción de esta copa no difiere casi nada de la de las cajas del azúcar y el café, más que en la diferencia de altura y de profundidad de cada una de las partes que la componen, lo que viene en apoyo de lo que digo más arriba sobre este sistema de construcción.

Olvidaba decir que la parte superior del pedestal que forma el fondo de la copa, esta también encorvada hacia afuera, para dar más extensión al espacio que hay entre él y el fondo de la parte doble; lo que permite colocar mayor cantidad de objetos.

NÚMERO DOS

Descripción de una cubierta que forma parte del aparato de un juego de monedas.

Es un círculo de hojalata, de ocho centímetros de diámetro sobre un poco menos de tres de ancho. Suéldase un fondo a ocho milímetros de uno de sus bordes por dentro; lo que forma una especie de moldura para recibir un cubilete que debe cubrirlo.

Se practica en el centro de este fondo una abertura bastante larga y ancha para dejar pasar libremente dos monedas de veinte reales juntas.

Del otro lado del fondo, que presenta una especie de caja redonda, hay soldada una especie de caja llana cerrada por todos los lados a excepción de su abertura que corresponde exactamente con la hendidura.

Esta caja debe contener, sin apretar, las dos monedas que pasan por la muesca, y debe estar redondeada por abajo, para acomodarse mejor a la forma de las monedas.

Al lado de la caja esta soldado perpendicularmente, al fondo, un pequeño tallo de hierro de la altura de los bordes de la caja. Este tallo pasa a través de un resorte en espiral, del cual uno de sus extremos se avanza en la caja de tres a cuatro centímetros.

De los dos lados y sobre el fondo, hay soldadas luego dos pequeñas bandas de hojalata que sirven para guiar una placa destinada a cubrir la muesca, cuando no hay necesidad de abrirla. Sobre esta placa hay soldado un extremo de un grueso alambre, cuya extremidad que está sobre el borde de la placa está doblado, y la otra extremidad pasa fuera, por un agujero hecho en el círculo de la caja. Esta extremidad del hilo de alambre está doblada en eslabón, a través del cual pasa un anillo bastante grande para que se pueda meter el dedo.

El extremo largo del resorte que toca la horquilla fijada sobre la placa, sirve a contener esta placa para cubrir la muesca. Si se quiere abrir ésta, se tira el anillo de fuera, el resorte cede y la hendidura se des cubre; y cuando se suelta el anillo, la placa vuelve a su primera posición, por el efecto del resorte y la hendidura queda cerrada. Se comprende que, para que la placa cobra la muesca, es necesario que pueda pasar sobre la caja; así es necesario que haya sobre esta parte, del lado de la placa, un espacio suficiente para dejar entrar esta última.

Colócase también un anillo del lado opuesto al que hace mover la placa; pero este, que es igual al otro, no es movible; no está puesto más que para que forme simetría.

En fin, complétase esta pieza cubriéndola con otra que no es otra cosa que una cubierta, a la cual se da la forma que se quiere, se suelda, y el todo junta forma la cubierta mecánica. El fondo está pintado de negro.

NÚMERO TRES

La caja llamada de los bombones, de doble cajón.

Esta caja, muy sencilla en su composición, es sin contradicción, una de las más ingeniosas piezas que se han imaginado para el uso de la física recreativa. Hay de todos tamaños, pero he aquí la dimensión más usada: veinte y seis centímetros de longitud, catorce de latitud y nueve de altura.

El cuerpo de la caja está hecho ordinariamente de tablas de madera banca de diez milímetros de espesor. Colócase al rededor de la abertura una moldura, para adornarla, que se pega sobre el espesor de la madera.

No hay otro mecanismo en esta caja que un extremo de resorte de reloj, doblado en gancho por un extremo. Este resorte está clavado, por la otra extremidad, en una muesca hecha en pendiente sobre la madera, a algunos milímetros de su extremidad de detrás.

Apretando este resorte por debajo con el dedo, el ganchito formado en el extremo entra en una pequeña hendidura hecha transversalmente en la plancha.

Este ganchito sirve para sostener una de las partes del doble cajón del cual vamos a hablar.

Cuando está hecha la caja, se pega debajo un pedazo de tela, que parece estar puesto para que tenga mejor vista, pero en realidades para ocultar el resorte.

En el cajón es donde está todo el misterio. Llena toda la capacidad de la caja, y como lo decimos es doble.

Debe hacerse en planchas de madera muy delgadas, de encina, porque esta madera está menos sujeta a doblarse que las otras.

La primera parte, en la cual debe entrar la otra, esta hecha como los cajones ordinarios, con la excepción que no hay plancha detrás. Este vacío está reservado para dar entrada a la segunda parte de cajón.

Los dos lados de esta primera parte están unidos con hierro o puntas en una especie de canal hecha a cada extremo de la plancha que forma la parte de delante, cuya plancha tiene aproximadamente de quince a diez y seis milímetros de espesor. Se coloca un botón en el centro del de delante, que sirve para abrir el cajón. El fondo de esta caja entra en unas muescas hechas de la mitad de la madera en los lados; y sobre el espesor de estos lados, como sobre el de delante, se fijan pequeñas varillas llanas, que son salientes por dentro, del espesor de las planchas que componen el segundo cajón. La extremidad de detrás de estas varillas está cortada en virgulilla, para unirse a las extremidades de la varilla de la tablita de detrás del cajón interior, cuyas extremidades están también cortadas a virgulilla.

El lado del cajón interior esta clavado con puntas sobre el fondo, delante y detrás. Sobre el fondo de este mismo cajón, de cada lado, a un centímetro de los bordes, hay hecha todo a lo largo una hendidura a media madera de profundidad en la cual entran dos pequeños cabos de clavijas redondas que pasan a través del fondo de la primera caja, todo a lo largo sobre la última.

Estos dos pequeños muñones sirven para dirigir el movimiento del cajón interior, y sobre todo, para contener este cajón, a fin que no se separe del otro.

Como todos los lados son salientes de algunos milímetros sobre el fondo de este doble cajón, el resorte o gancho de la caja sirve para contener el cajón interior, por la salida de la plancha de detrás de este mismo cajón, cuando no se quiere abrir más que el cajón exterior.

Después, se ha añadido un adelanto que consiste en poder colocar este cajón entre las manos de todas las personas sin que puedan separar el segundo cajón del primero. He aquí el medio:

Se hace una muesca en la parte de delante del cajón, en la cual se ajusta una planchita, al extremo de la cual se fija una hoja delgada de hierro doblada a su extremidad. El botón del cajón entra a tornillo en la plancha y puede moverse un poco de arriba a abajo, porque se hace para esto una abertura en los embutidos, bastante grande, y como la parte de detrás del botón es bastante larga, no deja aparecer nada de esta abertura en su ligero movimiento. La hoja de hierro que está al extremo de la planchita colocada en la muesca, y que pasa dentro, está doblada de modo que su gancho pueda entrar en una pequeña

hendidura hecha sobre el espesor de la madera de la tabla de delante del cajón interior. Por este medio, este cajón está retenido, suponiendo que se haya apoyado sobre el botón para hacer bajar el ganchito.

Cuando se quiere separar el cajón de detrás, se levanta el botón.

Para que el gancho que sostiene el cajón pueda levantarse suficientemente, es necesario hacer una muesca en la varilla colocada delante del cajón.

NÚMERO CUATRO
La copa del pañuelo quemado.

Como las anteriores, esta pieza es todavía de las más útiles y de las más ingeniosamente imaginadas. Su uso es también muy extenso; puede servir en muchas juegos.

Tiene además la ventaja de ser de una construcción difícil de examinar, porque no se abre y su mecanismo no es fácil de adivinar, aunque muy sencillo. Este mérito sostendrá largo tiempo la existencia de esta pieza.

Esta copa es de hojalata o zinc, de una forma redonda, pero que esta rematada por una abertura elevada y ensanchada, poco más o menos como la abertura de un jarro de flores. Esta abertura es bastante ancha para dejar pasar sin esfuerzo un pañuelo de bolsillo.

La capacidad de esta copa esférica debe poder contener con facilidad una bola hueca de hojalata de hace centímetros de diámetro.

En fin, esta copa está colocada sobre un pedestal sobre el cual puede moverse y dar una media vuelta.

Este pedestal, esta colocado sobre un pequeño zócalo cuadrado, sobre el cual está fija.

La bola que esta en el vaso, está dividida en dos compartimientos de su interior, por una división que esta soldada. De cada lado de esta separación hay practicada una abertura circular, las cuales deben corresponder exactamente con la abertura de la copa. En estos huecos de la bola donde se colocan los pañuelos que se meten en la copa.

Lo que obliga a la bola a hacer el movimiento necesario para traer cada división a la abertura de la copa, es un hilo de alambre grueso, soldado en el

pie, y del cual uno de los extremos, doblado, viene a colocarse en una muesca hecha en la bola, al sitio conveniente que se ha buscado en relación a las aberturas de la misma bola.

Esta bola esta suspendida en la copa por dos pequeñas raíces que entran en agujeros practicados en la superficie interior de la misma. Si teniendo la copa con una mano, se le hace hacer, con la otra una media vuelta a pie, el gancho, que entonces se coloca en la ranura, habiendo recorrido toda la extensión, ha hecho dar vuelta a la bola de modo a presentar una de sus divisiones a la abertura de la copa, y se para allí; y si se da vuelta al pie, en sentido contrario, es la otra división la que se presenta.

Como ya lo he dicho, estas direcciones están calculadas por la colocación de la ranura, relativamente a las dos aberturas de la bola, lo que es difícil para los obreros que no tienen la costumbre de hacer esta clase de trabajos. El interior de esta copa se pinta siempre de negro. Ciérrase su abertura con una tapadera rematada con una bola de cobre.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

NÚMERO CINCO

La caja de la carta y el pájaro.

Esta caja ofrece las mismas ventajas que la anterior bajo el punto de vista, para los profanos, de conocer su mecanismo, de la extensión de sus servicios, y de su ingeniosa invención.

Se puede hacer de hojalata o madera, pero esta última es infinitamente preferible. La forma de esta caja se parece mucho a la del cofre; he aquí sus dimensiones ordinarias, pero se puede hacer mayor, sobre todo para el teatro.

De altura, en todo, comprendida la cubierta, doce centímetros; doce de largo y ocho de ancha.

Y un poco más de la cuarta parte de la altura de la caja, tomando en su interior y a partir del fondo hay colocada una planchita muy delgada, que, estando inclinada contra la pared interior de la caja, debe venir casi a flor de la dicha caja. Estando extendida esta planchita paralelamente en el fondo, su superficie debe llenar toda la extensión de la caja, pero sin tocar ninguna de las paredes; de este modo forma un doble fondo.

Esta planchita está mantenida en su posición, de una parte por un pequeño quicio colocado sobre su parte de abajo, el cual entra en un agujero del mismo diámetro que el quicio; este agujero está hecho también sobre el lado de la caja, por dentro; del otro lado, por una punta en gancho que comunica a un resorte en espiral colocado sobre el lado de la caja. Este resorte está encajado en una muesca circular, hecha al exterior de la caja, si es de madera, y está naturalmente oculta por los embutidos.

Si la caja es de hojalata, como esta hojalata es toda doble, el resorte se coloca entre las dos hojas que, bien entendido, están separadas una de otra cerca de un centímetro, lo que les da la apariencia de un espesor de plancha de madera.

Este resorte está unido al ancho de la tablita de manera a obligar a ésta a

tenerse pegada contra el lado de la caja; pero se dobla fácilmente, atrayéndola con el dedo por arriba. Se mantiene en una posición horizontal, por medio de una pequeña punta que está movida por un tallo colocado en una ranura hecha a media madera, en el centro de la plancha que forma la parte de delante de la caja. Esta pequeña punta está remachada al tallo, cerca de la extremidad. El todo está oculto por el embutido, si la caja es de madera y el tallo entre las dos hojas, si la caja es de hojalata.

Se comprende sin embargo que esta punta tiene la facultad de entrar en el espesor de la madera y salir, estando dirigida por el tallo.

El estado permanente de la punta, es el estar saliente en el interior de la caja. Si se aprieta sobre la madera por arriba de el tallo, la punta entrará.

Resta decir al presente que el extremo superior del tallo, está limado de un modo que se llama en pico de flauta.

Un pedazo de metal igual al tallo, fijado al borde de la cubierta, está limado lo mismo en pico de flauta, y debe corresponder al tallo, de modo que cerrando la caja estas dos extremidades se encuentran, hacen hacer un movimiento al tallo el cual hace entrar la punta que sostiene el doble fondo, la que se vuelve a levantar bruscamente por la acción del resorte colocado al lado de la caja. Este doble fondo levantándose, se lleva con él la carta colocada encima, y la oculta contra la pared.

La cubierta de esta caja se abre a charnela.

Como el doble fondo; estando levantado, deja un vacío desde él hasta el fondo de la caja, es necesario llenarlo colocando una planchita del mismo espesor que el doble fondo. Es necesario también hacer algunos agujeros en el fondo de la caja, para dar aire al pájaro, en el caso que se metiese alguno.

Me contentaré, por ahora, con estas descripciones de piezas de las cuales se puede servir para los juegos de salón. Hay otras que describiré a medida que se necesiten, en los juegos que me faltan explicar. En cuanto a los instrumentos que no son propios más que al teatro, no es todavía aquí el momento de ocuparse.

Haré notar, que con estas pocas piezas que acabo de describir. se pueden hacer una cantidad indefinida de los juegos, componiéndolos uno mismo según su gusto e imaginación; se varían juntando diversamente las piezas, y sirviéndose indistintamente tan pronto de la una, como de la otra.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXII

Hacer pasar a una copa vacía un pañuelo metido en una caja, y hacer volver a la caja este mismo pañuelo, la copa y la caja están separadas una de otra o cada una en poder de una persona.

Puede verse, por este juego, cuan fácil es hacerlos muy sorprendentes con instrumentos mecanizados. Tómase la caja de los bombones núm. 3, sección XXI. Dese a reconocer, después de haber quitado el cajón que nadie sospecha, viéndole vacío y sin apariencia de preparación. Vuélvase a meter y colóquese sobre la mesa.

En la copa número l, colóquese de antemano un pañuelo blanco en una de sus divisiones, y colóquese a la abertura la otra división que queda vacía.

Hácese notar que no hay nada en esta copa, enseñando su interior, y haciendo sonar dentro el extremo de una varita, para probar mejor que está vacía.

Pídase un pañuelo: si os presentan uno de color, lo rehusáis, bajo pretexto, de que es demasiado grande, demasiado espeso, o bajo cualquier otro pretexto; pero dirigiéndoos a las Señoras, que todas llevan pañuelos blancos, no hay que temer este contratiempo. En todos casos, guardaos afectar no querer más que uno blanco; esto sería de muy mal efecto.

Métase este pañuelo en la caja delante de toda la reunión. Entonces, tocando los dos objetos con el extremo de la varita mágica, ordénese al pañuelo que acabáis de meter en la caja que pase a la copa que se acaba de enseñar vacía. Abrase esta copa y sáquese el pañuelo para enseñarlo mejor. Vuélvase a meter y para probar que no lo escamoteáis os adelantáis un poco hacia los espectadores, haciéndoles ver el interior de la copa en la cual aperciben el pañuelo. Este modo de obrar tiene por objeto el proporcionarnos tiempo para hacer dar la media vuelta al pie, para poner la caja vacía al ir a dejar la copa sobre la mesa. Tómese la caja apretando el resorte de debajo, para sostener la parte interior del cajón donde está el pañuelo, y no abrir más que la parte exterior que está vacía, y el pañuelo parece haber salido de la caja. Vuélvese a

cerrar y dejar sobre la mesa. En este momento se vuelve a tocar de nuevo la caja y copa con la varita y se ordena al pañuelo salir de la copa y de volver invisiblemente a la caja.

Hágase ver que la copa está vacía, y abriendo el cajón de la caja, vuélvese a ver el pañuelo que llena toda la capacidad, y se devuelve a la persona que lo ha prestado y que lo reconoce.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXIII

Hacer que dos monedas de veinte reales, encerradas en una caja redonda, la cual está encerrada en una copa, pasen a través de una cinta a una copa de cristal alejada de la copa.

Efecto. Pídense dos monedas de veinte reales que se meten en una cajita redonda; colocada esta caja redonda en una copa que se cierra. Tómase una copa de cristal sobre la cual se coloca una cubierta, y esta copa de cristal se coloca sobre la mesa a una cierta distancia la una de la otra.

Una cinta comunica a estos dos objetos a los cuales está atada a cada uno de ellos por sus extremos.

Al mandato de una de las personas presentes, las monedas encerradas en la caja y copa salen y pasan a la copa de cristal con ruido.

Retírase la caja redonda de la copa, se abre, y no contiene nada.

Vuélvese a colocar esta caja vacía en la copa, la cual se cierra.

Tómanse las monedas del vaso de cristal, colócanse en la mano, y se les manda entrar mágicamente en la cajita. Hácese ver que no hay nada en la mano; ábrese la copa para volver a tomar la cajita, en la cual se empieza por hacer sonar las monedas que se enseñan al momento abriendo la caja.

Explicación. Para este juego se sirve del vaso núm. 1, y de la cubierta mecanizada núm. 2, sección XXI.

Creo se tendrá presente que la copa tiene dos compartimientos y que cada uno puede fácilmente contener una cajita; tiénense dos iguales en un todo. Colócase una en cada compartimiento. Colócanse de antemano, dos monedas de veinte reales en la cubierta y se prepara una copa de cristal sobre la cual debe ajustar la cubierta. No olvidarse de la cinta, y se hallarán tomadas todas las disposiciones.

Empiézase el juego por retirar de la copa la cajita que está en el primer compartimiento; enséñase el interior de este compartimiento para probar que no hay nada más.

Pídense dos monedas de veinte reales y se meten en la cajita sacudiéndola al meterla en la copa para hacer sonar las monedas. Cúbrese la copa y déjase sobre la mesa.

Colócase a alguna distancia de esta copa la copa de cristal sobre la cual se coloca la cubierta. Atase al anillo móvil de esta cubierta una cinta. Atase el otro extremo de esta misma cinta por debajo de la bola que hay en la cúspide de la copa. Sepárase el vaso y la copa para tener la cinta tirante; y colocando. Las manos sobre los pies de estos dos objetos, invitáis a una persona que mande a las monedas salir de la cajita. Al momento del mandato apoyáis sobre los pies colocados sobre vuestras manos.

Esta presión hace estirar fuertemente la cinta que tirando el anillo hace abrir la ranura de la cubierta y las monedas caen en el vaso.

Como hay poco espacio entre el fondo de la cubierta y el del vaso podría decirse que las monedas tocan este último fondo al mismo tiempo que salen del primero; también es una cosa muy ventajosa para el juego que por atentos que están los espectadores no pueden distinguir de dónde salen las monedas al verlas aparecer.

Abrese la copa apretando un poco para quitar la segunda parte con la que la cubre. Entonces es la caja del segundo compartimiento la que se saca y que los espectadores toman siempre por la primera.

Hácese ver que no hay nada dentro. Vuélvese a meter en la copa la cual se cierra; en seguida se toman, una después de otra las monedas que están en el vaso y se escamotean dejándolas caer sobre la tabla como se ha explicado en la página de la segunda parte de esta obra.

Abrese la copa al primer compartimiento no quitando más que la cubierta, y se hace ver que las monedas han vuelto a la caja.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXIV

Hacer salir invisiblemente un pájaro metido en una copa, para hallarlo en una caja tenida por una señorita, en lugar de una carta que había en la citada caja, cuya carta se halla en una caja donde no había nada.

Este juego produce mucho efecto y es tan fácil de ejecutar en el salón como en el teatro. Gástase tres aparatos en su ejecución; la copa de las cajas núm. 1, la caja del pájaro núm. 5 y la pequeña caja cuadrada que he hecho conocer en la sección VIII del presente capítulo.

Se procurarán dos pájaros bastante iguales para que pueda tomarse el uno por el otro cosa fácil sobre todo entre los canarios.

Se llevará uno en una pequeña jaula que se colocara sobre la mesa.

Se colocará el otro de antemano en el fondo de la caja número cinco y el doble fondo por encima.

En la pequeña caja cuadrada se colocará debajo del doble fondo una carta igual a la que debe hacerse tomar forzadamente.

Tomadas estas disposiciones se abre la copa de las cajas por el segundo compartimiento para hacer ver que no hay nada. Se abre también la cajita donde hay oculta una carta, para enseñar que esta vacía; vuélvese a cerrar.

Se hace tomar la carta por una señorita, se le ruega enseguida que coloque esta carta en la caja número 5 que se le deja en su poder después de haberla hecho cerrar.

Se vuelve a tomar la copa núm. 1, y se abre al primer compartimiento, en el cual se mete el pájaro, que se saca de la jaula; vuélvese a cerrar la copa. Tócase el extremo de la varita mágica sobre cada una de las tres cajas, diciendo que este contacto va a operar un cambio notable de sus interiores.

Abrese la copa al segundo compartimiento, y se hace observar que ya no está el pájaro. Se abre la pequeña caja cuadrada y se ve la carta tomada por la señora que tiene la caja en la cual estaba la carta. Esta señora abre la caja que tiene en su poder, y con gran sorpresa, ve el canario en lugar de su carta.

Lo que hay de más admirable en este juego, es que los espectadores están siempre tentados de examinar la caja de donde acaba de salir el pájaro, y, en este momento, esta caja aparece en toda su profundidad y sin la menor apariencia de mecanismo, porque el doble fondo está levantado, y que, en este estado, dificulta las más minuciosas pesquisas. Cuando este doble fondo está inclinado, no se fija la atención, porque todo el interior está pintado de negro, y por otra parte no hay ninguna razón entonces para desear reconocerla.

Se comprende que, por el mecanismo de esta caja, el doble fondo que se levanta, levanta con él la carta, al mismo tiempo que descubre el pájaro; y esta carta se encuentra naturalmente oculta entre él y la pared de la caja.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN XXV
Otro uso de la caja del pájaro.

Si, no teniendo pájaro, se quiere hacer uso de esta caja en una reunión, he aquí un juego muy agradable que se puede hacer con ella. Se tendrán una y veintena de tarjetas en blanco, sobre cada una de las cuales se escribir el nombre de un objeto cualquiera, como, por ejemplo: mijo, judías, café, bombones, flores, almendras, pasas, etc.

Se hace sacar forzadamente la tarjeta que lleva el nombre del objeto que se ha preparado en el fondo de la caja.

Supongo que se hayan colocado flores; se hace sacar forzadamente la carta que lleva el nombre de flores. Entonces se dice: "Señora, meta Vd. en esta caja la carta que Vd. ha tomado al azar entre todas las cartas que llevan nombres diferentes. Esta carta va a metamorfosearse en la sustancia de la cual lleva el nombre. Abra Vd. la caja, señorita. Ya ve Vd. que la carta no existe, y que se ha cambiado en flores, puesto que llevaba ese nombre."

Distribúyense estas flores a las señoras. Se pueden colocar bastantes, apretándolas un poco, y aumentan de volumen removiéndolas.

SECCIÓN XXVI
Nacimiento espontáneo de una flor.

Hay muchos medios de hacer este juego pero muy conocidos para recordarlos aquí. Sin embargo, he aquí uno del cual respondo de la novedad, porque lo he hecho ejecutar de mi propia idea; pero se va a ver que no me ha sido necesario hacer grandes gastos de imaginación para esto.

Es un vaso de hojalata, que se hará pintar lo más propiamente posible. Se le dará la forma de un vaso de flores, poco ancho y bastante elevado.

Este vaso es doble y construido de modo que entre los dos dobles pueda contener poco más o menos las tres cuartas partes de lo que pueda contener toda la capacidad del vaso.

Tendrá un agujero practicado al fondo en el interior de este vaso, y uno arriba sobre el borde.

Para llenar este intervalo que existe entre estos dos cuerpos de hojalata, se tapará el agujero del fondo con una clavija y con un embudo cuyo extremo del tubo es muy delgado, se hará pasar el agua tanta como pueda entrar; y antes de retirar la clavija que tapa el agujero del fondo se tapará el de arriba con una bolita de cera, y el agua no caerá cuando se quite la clavija. Pero si se quita la bola de cera, el agua se escapa por el agujero del fondo y sube al interior del vaso, hasta que toda el agua se ha escapado del espacio donde estaba.

Manera de hacer el juego. Se tendrá un círculo de corcho, de un centímetro al menos de espesor, y de un diámetro un poco menor que el fondo del vaso. Se fijará en el centro de esta rueda un pequeño cañoncito de hojalata. Se la hará pintar de verde

En la abertura que esta al extremo de este cañoncito se plantará una flor por su cola, que será corta para que la flor no se eleve mucho. Terminados estos preparativos, se mete en el vaso.

En razón de la forma elevada de este vaso, la flor que estará en el fondo, no puede apercibirse.

Entretiénese a la reunión con un medio químico el cual se posee para hacer nacer flores al instante.

Se finge meter algún grano en el vaso; viértense dos o tres gotas de un licor cualquiera, y al mismo tiempo se quita la bolita que tapa la pequeña abertura de arriba. Un momento después, se ve la flor empezar a aparecer y elevarse poco a poco hasta que está enteramente descubierta; se coge para ofrecerla a una señora.

Será bueno colocar el vaso sobre un plato, para prevenir toda sospecha de comunicación entre él y la mesa.

No creo que sea necesario hacer observar que el corcho, sobrenadando siempre sobre el agua, sube, así como la flor, a medida que el agua se eleva.

SECCIÓN XXVII
Viajes de un pañuelo en diferentes puntos.

Efecto del juego. Pídese un pañuelo que se va a colocar sobre la mesa. En presencia de la reunión, se llenan dos cajas de mijo o de arroz, y se cierran. Se da una caja vacía a una persona rogándole colocarla a sus pies. Métese el pañuelo prestado en otra caja, la cual se cierra. Este pañuelo sale de la caja invisiblemente para hallarse en una de las cajas donde se ha colocado el arroz, el cual no se halla ya. De esta caja. pasa el pañuelo a la otra, de la cual desaparece también el mijo. Y en fin, este pañuelo sale lo mismo de esta última caja, para hallarse en la que la persona tiene a sus pies, y en la cual no había nada antes.

Se hace notar que cuando el pañuelo desaparece de las cajas del arroz, el arroz vuelve a aparecer.

Explicación. Se acaba de ver que son necesarias cuatro piezas mecánicas para la ejecución de este juego: las dos cajas del azúcar y el café, la caja de doble cajón y una cuarta caja que voy a describir.

Esta caja es muy sencilla en su construcción; está hecha como las que gastan las señoras para colocar sus trabajos de aguja, y que por esto se llaman cajas de labor.

He aquí las menores proporciones que se le podrán dar: 20 centímetros de longitud, 17 de latitud y 10 de altura al todo, es decir comprendiendo la cubierta.

No hay más diferencia entre esta caja y las cajas ordinarias que en la construcción de la cubierta.

Se hará esta cubierta bastante alta, la que no tendrá nada de chocante a la vista, porque en esta clase de cajas, se las hacen tales, un poco más o un poco menos,

es indiferente. En el interior de esta cubierta, se fijará a cada esquina un listoncito para sostener un doble fondo muy delgado, que debe dejar, entre él y el fondo propio de la cubierta bastante espacio para poder contener un pañuelo.

En las cajas ordinarias, se pone a menudo de cada lado una pequeña empuñadura de acero o de cobre, para adornarlas. Será preciso colocarlas también en nuestra caja: pero en lugar de colocarlas sobre la cubierta, se colocarán sobre los lados de la cubierta, al nivel del sitio donde viene a parar el doble fondo.

La parte opuesta de estas empuñaduras pasa a través de la madera, será necesario disponer las de nuestra caja de modo que puedan cogerse y sacarse sin que puedan salirse de la cubierta.

Compréndese ya que son estas partes opuestas de las empuñaduras las que deben sostener el doble fondo por dentro, y que su pequeño movimiento de vaivén es necesario para hacer salir los extremos fuera del espesor de la madera o hacerlos entrar.

Cuando se quiera que el doble fondo quede en su sitio, contra las cuatro pequeñas traviesas, se aprietan las empuñaduras; sus partes opuestas salen por la parte anterior y sostienen el doble fondo. Si se quiere hacer caer este doble fondo sobre el de la caja, se sacan un poco las empuñaduras, y los extremos, entrando en la madera del doble fondo cae, no teniendo sostén. Todo el interior de la caja se pintará de negro.

He aquí todo el mecanismo de la caja y lo que constituye el misterio.

Manera de hacer el juego. En los compartimientos de arriba de las cajas del azúcar y el café, se simularán pañuelos con pedazos de muselina, como se ha explicado al fin de la sección XI, de este capítulo. Colocaréis estas cajas sobre vuestra mesa.

Ocultaréis en vuestro traje un pañuelo blanco que os pertenezca, y pediréis uno. Al volver a vuestra mesa haréis el cambio, lo cual es muy fácil puesto que estáis de espaldas a los espectadores.

Colocáis vuestro pañuelo sobre la mesa y vais a buscar la caja que acabo de describir. que debe estar colocada en un sitio fuera de la vista de las personas que componen la reunión. Colóquese rápidamente el pañuelo que tenéis oculto, entre los dos fondos de la cubierta y apretáis las empuñaduras para fijar el doble fondo.

Al volver con la caja se abre y hace ver que no contiene nada. Vuélvese a cerrar y al colocarla a los pies de la señora que os ha prestado el pañuelo sacáis las empuñaduras para que el falso fondo caiga al fondo de la caja con el pañuelo.

Abrense las dos cajas del azúcar y el café, quitando con la cubierta el compartimiento de arriba. Estas dos cajas parecen. entonces completamente vacías. Llénense de arroz o de mijo, ante los concurrentes; vuélvese a cubrir y al dejarlas sobre la mesa, se separan un poco la una de la otra.

Tómese el pañuelo que está sobre la mesa y que los espectadores toman siempre por el que os han dejado; métese en la caja de doble cajón, después de haber hecho reconocer esta caja.

Mándese a este pañuelo, que acabáis de encerrar, que pase a una de las cajas que se acaban de ver llenar de mijo. Abrese la parte del cajón que aparece vacía, ábrese la caja donde debía haber mijo, y no se ve más que el pañuelo, porque no se ha quitado más que la cubierta. Vuélvase a cerrar y mándese al pañuelo, nuevamente, que pase a la otra caja. Abriendo esta última, se hace ver que el pañuelo ha obedecido. En fin habiendo vuelto a cerrar esta caja, mandáis al pañuelo que se acaba de enseñar, que pase a la caja que la señora tiene a sus pies. Esta señora abre, y ve su pañuelo que parece llenar toda la caja, porque al caer en el fondo se desenvuelve.

Esta última circunstancia del juego es verdaderamente admirable, porque los espectadores, habiendo visto el interior de la caja en el momento de darla a la persona que la coloca a sus pies, están bien persuadidos que no había nada. La señora toma su pañuelo y lo reconoce.

No se olvide, cuando haya salido el pañuelo, hacer ver que el mijo ha vuelto otra vez a las cajas.

SECCIÓN XXVIII

Paseo aislado de una moneda de veinte reales sobre la hoja de un sable.

No obstante mi repugnancia en recordar un juego que ha sido ya publicado, me veo en la obligación de hacerlo alguna vez para hacer comprender uno nuevo o inédito; que tenga analogía con el primero.

Es el caso en que me hallo este momento, para satisfacer el deseo que tengo de participar a los aficionados a la prestidigitación un juego hace poco tiempo importado a Francia por un extranjero.

Hace ya tiempo que se conoce el baile del huevo sobre un bastón. Decremps, en su *Mágie blanche*, ha descrito muy bien el modo de hacer este juego, que, publicado hace más de medio siglo, todavía se ve con placer.

El medio no es otro que una hebra de hilo negro, de la cual uno de sus extremos sostiene el huevo por medio de un alfiler o un pedacito de madera atado al hilo por el medio y que se introduce por un agujerito que se hace al huevo. Este alfiler o pedacito de madera, estando dentro, se coloca él mismo longitudinalmente sobre la superficie interior del huevo. El otro extremo del hilo está sujeto a la cintura del pantalón, o al chaleco. Es inútil tapar como dice Decremps, el agujero hecho al huevo.

Pero lo más importarte del juego, y que Decremps ha descuidado explicar, es el hacer creer a los espectadores que el huevo que baila ha sido elegido por ellos mismos.

Hay para esto, muchos medios, más o menos ingeniosos, empleados por los prestidigitadores; pero de todos a, aquí el que yo prefiero, como más sencillo y natural.

Tómase con una mano el huevo preparado con otros dos. Con la otra mano se

toma un platillo. Al llegar delante de la reunión, colócanse estos tres huevos en el platillo, poniendo en el centro el que está preparado. Ruégase a alguno que designe el que debe mostrar sus habilidades en el vals.

Si, por casualidad (porque sería una casualidad), no designasen el del centro, tómase el que han indicado, como para separarlo de los otros, y yendo hacia, la mesa a dejar el plato y los dos huevos, se cambia diestramente el que se tiene con el que está preparado. Los espectadores, habiendo visto tres huevos en el plato no tienen motivo para sospechar.

Tómase un bastón en medio del cual se coloca el huevo; se afecta probar un momento y se ejecuta el juego. Déjase colgar insensiblemente tan pronto la mano derecha como la izquierda, y el huevo parece recorrer el solo toda la longitud del bastón; pero es necesario ejercitarse mucho para hacer bien esta maniobra, porque el hilo que sostiene el huevo debe estar siempre igualmente tirante.

Se ve que no es necesario servirse del sombrero, que habla Decremps. Si fuese una necesidad, como es preciso que el sombrero caiga, esto sería sin duda en interés de los sombrereros, pero no en el del propietario del sombrero.

El huevo habiendo llenado un papel de artista consumado, para recompensarle de su trabajo, se toma y se le parte por la mitad sobre un plato, bajo pretexto de hacer ver que es natural.

Algunas veces se hace, inmediatamente después de este juego el de la tortilla en el sombrero; en este caso, se gasta el huevo roto. No hablaré de este juego, que es demasiado conocido.

Si me he extendido un poco en la explicación de este juego hace ya bastante tiempo publicado, es, como ya lo he dicho, porque Decremps, que ha explicado muy bien el medio por el cual se hace un juego, no ha dado el modo de ejecutarlo. Conocer el medio no es el todo: lo esencial es saber presentarlo y hacerlo valer; con este objeto, no deben pasarse por alto las explicaciones y yo creo que, en la materia que trato contrariamente a toda otra, el laconismo no siempre tiene un mérito, porque no todos tienen a facultad de adivinar.

Voy al juego que he prometido.

Se puede hacer inmediatamente después del baile del huevo. Habiendo terminado este último se dice. "Muchas personas se imaginan que el juego que acabo de hacer se ejecuta por medio de resortes, hilos o cualquier otro

mecanismo. Se engañan, no hay nada de todo esto. Si alguno lleva algún huevo en el bolsillo, que me lo de, y lo haré, valsar lo mismo que el que acabo de servirme. Si no llevan huevos, tendrá algunas monedas, petacas, portamonedas, es lo mismo. Renuncio también a mi bastón, para probar que cualquiera objeto me es indiferente. He aquí un sable que había dispuesto para algunos otros juegos, voy a servirme de él. Se puede reconocer (se entrega.)"

Después de este elocuente exordio se toma el sable. Se pide una moneda de veinte reales, se coloca en seguida sobre la hoja del sable y se pasea y rueda de un extremo a otro, como el huevo sobre el bastón.

Entrégase esta moneda a la persona que la ha prestado, pídese otra que hace el mismo ejercicio. Se pueden hacer valsar también petacas, portamonedas y otros objetos parecidos; con tal que no sean muy pesados. Se cambian muchas veces los objetos, que se devuelven para tomar otros.

Explicación del medio. Es sencillamente una especie de botón de cobre, que tiene alguna semejanza con esos dobles botones de camisa que se pasan por los dos ojales. Son en fin dos botones gemelos separados por una profunda ranura y que se mantienen juntos por un pequeño espigón colocado en el centro. Podrán darse a estos botones 15 ó l6 milímetros de diámetro. De estos dos botones hay uno que es muy delgado y llano, sobre la superficie del cual se harán algunas rayas para retener mejor la cera que se debe poner en él. La otra parte de este botón debe ser bastante gorda y pesada para poder equilibrar una moneda de veinte reales.

Pónese cera sobre la superficie del botón delgado. Cuando se hace el juego se tiene este botón oculto en la mano izquierda. Se toma, con la mano derecha la moneda que os presentan, y transportándola a la otra mano, se le pega el botón.

La superficie de la moneda que está opuesta a la de donde está el botón estando vuelto del lado de los espectadores, impide a estos el ver el botón que es de un diámetro menor que la moneda.

Tómase el sable que se tiene en una posición horizontal; introdúcese la ranura del botón sobre el cortante, que entra fácilmente; y moviendo ligeramente el sable, como se hace con el bastón, es decir, llevándole e inclinándole un poco de derecha a izquierda, se ve la moneda, yendo y viniendo, recorriendo, toda la longitud del arma; se vuelve a tomar, y separándola del botón, que se guarda siempre en la mano izquierda, se devuelve, para tomar otra, que se hace maniobrar lo mismo. Lo mismo se puede hacer con una petaca o portamonedas ligero, que con una moneda de veinte reales.

SECCIÓN XXIX
El reloj roto y compuesto.

Sin estar dotado de un genio superior, ni de una ligereza prodigiosa, se puede tener el talento de romper un reloj; pero para componerlo en tan poco tiempo como ha sido preciso para romperlo lo doy a un buen relojero. Esto es sin embargo lo que me propongo enseñaros por los medios que da la magia blanca, pues yo no conozco ni creo que haya otros.

Voy explicar este juego como los profesores de física lo han hecho hasta de ahora y comparándolo con el que Decremps ha descrito en su Mágie blanche, se verá fácilmente en qué error estaba en su modo de concebir. Se va a comprender que no hay necesidad de dos clases de compadres, como el mismo ha dicho, ni buscar la ocasión de examinar el reloj de una persona para procurarse uno igual, en la esperanza de que asistirá esta persona a una función en que se haga este juego.

Lo mismo es en casi todos los juegos que se han descrito con mucho ingenio, pero sin fundamento. Sin el motivo que he alegado no hubiese hablado de él, porque es ya muy antiguo, y no se practica casi nada ahora. En la descripción de los juegos de teatro, tendré ocasión de ocuparme de él otra vez, para apoyar mis pruebas y hacerlas más evidentes.

Hay muchos modos de hacer este juego, que todos difieren del insertado en la Mágie blanche de Decremps. He aquí el más sencillo.

Se sirve del mortero y su mano de almirez descritos en la sección X de este capítulo. En la mano de almirez se colocarán todas las piezas de un reloj con su caja, la cual será preciso abollar un poco. Se escogerá esta caja de reloj le la forma que se lleva más comúnmente. Tener miedo de que el propietario del reloj os pida la caja para examinarla y ver si es la suya, sería cosa de un prestidigitador novicio. El que tiene experiencia no tiene este temor, que no es más que quimérico, porque no se pide nunca hacer este examen.

Se hace reconocer el mortero, el cual se deja después sobre la mesa. Pídese un reloj, y como regularmente ofrecen varios, se tiene cuidado de tomar el que se parezca más al falso. Se le quita la cadena, y se mete o hace meter en el mortero. Se le da un golpe con la mano de almirez; se sabe que por la construcción del mortero, este golpe no puede estropear el reloj.

El ruido ocasionado por las piezas de reloj encerradas en la mano del almirez, hace creer que el reloj se ha roto efectivamente. Viértese el todo sobre la mesa, el reloj no corre riesgo de caer, porque estará sostenido dentro del mortero por la rodela que ha caído de la mano de almirez.

Llévase el mortero a una mesa de detrás, so pretexto de buscar un pedazo de papel para envolver las piezas que se acaban de poner sobre la mesa. Cuando estas piezas están ya envueltas en el papel se toma la copa de las cajas que se tiene ya a punto. Pero antes se toma rápidamente el verdadero reloj que hay en el mortero; se envuelve en un papel y se mete en el fondo de la copa, la cual se cierra.

La lentitud inevitable que se gasta en esta operación no es sensible a los espectadores, los cuales creen que buscáis algún objeto que no tenéis a mano.

Al volver a la mesa, se abre la primera división de la copa, y se meten las piezas del reloj, y tocando con la varita mágica, se dice que el reloj va a volver a su primitivo estado. Abrese la segunda división, y se enseña el reloj ya compuesto.

NOTA. En lugar de la copa de las cajas, puede también servirse de la tumba del pájaro, de la cual dar, la descripción en el último capítulo.

SECCIÓN XXX

Transposición repentina de varios objetos en diferentes sitios.

Efecto. Pídese un pañuelo, el cual se mete en una copa que contiene una bola, que se retire para colocarla en otra copa. Llénase una caja de mijo, y se coloca un cubilete sobre un plato.

Después de este arreglo resulta, que el pañuelo que se había colocado en la primera copa, se encuentra en la caja del mijo, que este grano ha pasado debajo del cubilete donde no había nada, que la bola que se había colocado en la copa de las cajas ha vuelto a la primera copa, de donde se había sacado para meter el pañuelo y que esta bola ha sido reemplazada por flores en la copa de las cajas de donde acaba de desaparecer.

Antes de explicar el juego tenemos que describir un aparato que necesitamos, y del cual no hemos hablado todavía.

Es una especie de copa de madera, de forma esférica, y que puede contener una bola hueca de hojalata, de diez centímetros de diámetro. Esta copa y bola se abren por el centro. Una de las media esferas de la bola, debe tenerse sola, apoyando un poco en la parte superior de la copa, y la otra media en la parte inferior.

Para que esta última esfera no vacile, se colocará en el fondo de la copa, una pequeña punta que entrara en un agujero imperceptible hecho a la bola. Cuando estas dos partes están colocadas en la caja, parece que no hay nada.

Esta copa remata en un botón de forma redonda u ovalada, que entra en una abertura circular, y puede introducirse y subir. por medio de un resorte en espiral colocado en la abertura por donde pasa el extremo de este botón. Si se cierra la copa teniendo las dos medias bolas, y se aprieta un poco el botón, estas dos medias bolas se unen y forman una entera.

Además se hará tornear una bola de madera, que deberá entrar en la de hojalata sin impedir que se cierre esta totalmente.

Esta copa se colocará sobre un pedestal.

Se pintará de un color cualquiera el exterior de la bola de hojalata y de la de madera; con tal que sean de un mismo color, porque vistas separadamente deben confundirse la una con la otra.

El interior de la bola de hojalata y copa se pintará de negro.

Esta copa puede servir en muchos juegos.

Disposiciones antes de hacer el juego. Es necesario preparar una caja grande que se llenará hasta una tercer parte de mijo.

Se colocarán en la copa que acabo de describir las dos medias bolas de hojalata que no deben unirse más que cuando se aprieta el botón una vez así dispuesta se cerrará.

Se pondrá en un cubilete bastante grande tanto mijo como puede contener en su gran capacidad, es decir, el compartimiento de debajo, las cajas del azúcar y el café. Este mijo estará sostenido dentro del cubilete, por un círculo de cartón u hojalata que se colocará con este objeto.

Se colocarán flores en el fondo de la copa de las cajas. A propósito de esta copa, tengo que hacer una observación.

La que yo he descrito bajo el núm. 1, sería muy pequeña para contener la bola; y como es necesario siempre tener una mayor para cuando se quieren escamotear animales mayores, tal como conejos, palomos, tórtolas, etc., se tomará ésta para el juego que explicamos. En fin, para terminar las disposiciones, será necesario proveerse de una caja, igual exteriormente, a la caja del café, pero sencilla, es decir, sin divisiones. Esta caja se dejará a la vista de la reunión. En cuanto a la caja de divisiones, se tendrá al lado de la caja grande donde se ha puesto el mijo, pero sin que la vea el público.

Ejecución del juego. Se tiene un pañuelo blanco oculto en el traje; se pide uno, y al ir a dejarlo sobre la mesa, se cambia y se deja el que se tenía oculto.

Se va a buscar la caja grande donde está el mijo, pero antes de tomarla, se

introduce rápidamente el verdadero pañuelo en la caja del café que estaba preparada, y se le pone el compartimiento, pero sin la tapadera. Se introduce esta caja, para ocultarla, en la grande que se lleva a la mesa. Se toma la caja igual a la que se acaba de meter el pañuelo y se da a reconocer; se vuelve a tomar, dejando en poder de un espectador la cubierta. Se anuncia que se va a llenar esta caja de mijo y fingiendo llenarla metiéndola en la caja grande, se cambia con la otra en que está el pañuelo, y continuando removiendo el mijo se llena el compartimiento de la caja que se tiene y se enseña a los espectadores que la toman siempre por la misma y la creen totalmente llena. Se pide la tapadera a la persona que la tiene, se cubre la caja y se deja sobre la mesa.

Como esta caja y la que ha quedado dentro de la grande son de la misma dimensión, la cubierta de la una viene exacta a la otra.

Tómase de la mesa el pañuelo que el espectador cree que fue el que prestaron, y se mete en la copa de la bola después de haber sacado la maciza. Métese esta última en la primera división de la copa de las cajas y se cierra.

Pónese el cubilete sobre un plato dándole un golpe sin afectación, para que se suelte el círculo y caiga el mijo.

Tócanse todos estos aparatos con la varita mágica; enseguida después de haber apretado el botón de la copa de la bola, se ab e y se hace ver que el pañuelo ha sido reemplazado por la bola. Se abre también la copa de las cajas, para hacer ver que no esta la bola y se echan las flores sobre la reunión. Levántase el cubilete para enseñar el mijo que se había puesto en la caja del café. Abrese, en fin, esta última y se saca el pañuelo. el cual se devuelve a la persona que lo había prestado.

Aquí termino la descripción de los juegos que se pueden hacer en un salón, y de los cuales la mayor parte pueden hacerse también en el teatro. Voy ahora a ocuparme de aquellos que únicamente pueden ejecutarse en el teatro.

Se comprenderá fácilmente, que por media de los aparatos mecánicos, puede triplicarse el número de los juegos que he explicado en este capítulo, y aun variarlos indefinidamente, con un poco de imaginación y gusto.

Se ha visto que he hecho uso de la copa de las cajas para diferente juego del que he hablado, verificado con monedas.

Acabo de hablar del mijo en la última sección: se pueden componer muchos juegos con este grano haciendo uso de los aparatos que conocemos y que sirven

para otro objeto. Que se coloque este mijo en el compartimiento y en el cubilete donde estará sostenido por el círculo de cartón del cual he hablado en esta sección, después tómese la copa descrita en la sección XVIII, y en presencia de los espectadores se llena de mijo; entonces se hace desaparecer este mijo para hallarlo en la caja del café que se había enseñado vacía y de allí hacerlo pasar debajo del cubilete, donde no había nada; cuyo cubilete se da luego a examinar para probar que no tiene mecanismo alguno.

A cuántos juegos no puede servir la caja de del doble cajón y que no obstante no es la más fecunda en utilidad.

Esta facultad de variar los juegos se halla aun en los más pequeños aparatos: por ejemplo, la caja cilíndrica descrita en la sección V, con la cual yo no he explicado más que un juego, puede servir para otros muchos. Que se llene de bombones la parte del centro, y que se abra para dejar ver el interior de la caja propiamente dicho, lo que la hace aparecer vacía; se hace colocar una moneda en este sitio diciendo que la caja va a traer bombones por este valor. Se cierra y se entrega a un niño, que la abre y la ve llena de dulces.

Si se quisiera enriquecer este juego, sería necesario tener muchas de estas cajas iguales, las que se cambiarían diestramente. Entonces se diría como por reflexión: "También puedo ofrecer algo a estas señoras." Se enseña la caja vacía, se cierra y se entrega a una señora, la cual la abre ella misma, y se admire de verla llena de flores y otros objetos.

En fin, se harían cien juegos diferentes con ocho o diez aparatos, y no acabaría nunca si quisiera explicarlos todos.

Capítulo III

Juegos de teatro o magia blanca.

Por las explicaciones anteriores, se ha visto que no hay nada más natural, que la causa de todos estos efectos que parecen maravillosos. Así como las cosas frívolas tienen un lado útil, la magia blanca descubierta podrá desengañar a esas personas crédulas que en el siglo XIX creen todavía en los brujos, sortilegios y adivinos; lamentable error que les es casi siempre perjudicial y con frecuencia funesto

El medio de preservarse de estas quimeras, es el penetrarse de esta gran verdad; de que todo lo que parece contrario a las leyes y reglas que la naturaleza ha prescrito es ilusorio; y todavía guardarse de los engaños empleados por algunos prestidigitadores para hacerse creer y crearse una poderosa reputación parecida a la de los genios de las Mil y una noches.

SECCIÓN I
De las diversas mesas usadas en el teatro.

Mesa a lo Conus. Ya he hablado suficientemente de la mesa a la cual se adhiere una tablilla en forma de cajón; y que sirve para dejar los objetos. Esta mesa no se usa entre los prestidigitadores: era particular a Conus padre, que era de una ligereza e inteligencia extraordinaria para los juegos, los que hacía le eran propios, y nadie que yo sepa entre sus compañeros, ha osado hacerle la competencia.

He debido recomendar esta mesa porque he descrito los principales juegos de Conus, los que han formado su gran reputación y para los cuales la mesa en cuestión era indispensable.

Mesa de cofre. Mucho tiempo se ha usado y se usa todavía, una mesa provista de un fondo colocado a una distancia conveniente, para que haya bastante espacio entre estas dos superficies, para contener fácilmente una persona, con los objetos que se necesitan para los juegos que se tienen preparados.

Sobre esta mesa, hay ordinariamente dos o tres trampillas que son de un gran recurso. El tapete baja bastante del lado de los espectadores para ocultar el fondo. El compadre que debe meterse en esta caja entra antes de levantarse el telón, para no salir de él hasta bajarlo.

Una cosa me ha admirado siempre, y es que no he visto hacer nada de admirable a los prestidigitadores que se servían de esta mesa y mi admiración era tanto mayor, cuanto que veía que en general se sospechaba que había alguno dentro oculto. Sin embargo, no miraré como una temeridad el uso de esta mesa en ciertas condiciones.

Mesa sencilla. Apruebo, mucho, en su método, la prudencia de un profesor de física que he conocido. Su mesa era simplemente de trampillas; el tapete que la

cubría llegaba hasta el suelo, y el prestidigitador levantaba de tiempo en tiempo el tapete para hacer ver que no había ninguna preparación en la mesa.

Pero en el centro de esta mesa, y en el piso del teatro había una abertura cubierta con una alfombra que se ponía fácilmente, y por esta abertura salía el compadre y se colocaba debajo de la mesa para hacer su oficio. Compréndese que la extensión de la mesa ocultaba a los espectadores esta abertura y no podían ver entrar ni salir el compadre.

Esta disposición previene todo concepto inoportuno, porque si algún importuno manifestase en voz alta sus sospechas de que había alguno oculto debajo de la mesa, entonces éste entraba rápidamente en el sitio de donde había salido, y el prestidigitador levanta el tapete para dar un mentís al interruptor.

Mesa de trampillas. En el teatro, la mesa con trampillas es de rigor, indispensable en la magia blanca. He aquí el modo más sencillo de hacer estas trampillas. Fórmase una abertura cuadrada, y se le aplica una pieza de la misma madera que la mesa. Esta pieza se sujeta debajo por medio de dos bisagras. Del lado opuesto a las bisagras, se coloca sobre esta tablilla, una pequeña planchuela, con el objeto que no salga del nivel de la mesa, posición que guarda por medio de un muelle de reloj que se coloca debajo de la mesa.

Estas trampillas se hacen ordinariamente en mesas hechas en forma de tableros de ajedrez para disimular mejor la unión de las piezas. En este caso, el tapete se clava a los bordes de la mesa.

Para abrir estas trampillas, se coloca en uno de los extremos una anillita.

Hácense casi siempre muchas trampillas de diferentes tamaños en la mesa.

Mesas de resorte. Hay trampillas que se pueden hacer maniobrar por si mismas, sin el auxilio de compadre Es por medio de un resorte colocado a uno de los pies de la mesa. Este resorte comunica con la trampilla por medio de un hilo bramante que pasa a través de uno de los pies de la mesa. Cuando el prestidigitador tiene necesidad de abrirla, apoya el pies, sobre este resorte.

Ordinariamente, esta mesa tiene en su interior una construcción particular: a una distancia arbitraria se coloca un fondo, y entre la mesa este fondo se aplica una tablilla delgada a la cual se le da una inclinación bastante pronunciada. Esta tablilla está cubierta de una tela lisa y resbaladiza, tal como la seda; de

modo que si se coloca un objeto sobre la trampilla y se pone en movimiento el resorte, este objeto cae sobre la tablilla inclinada y viene a caer naturalmente a las manos sin que nadie pueda sospecharlo ni apercibirse de ello. No es necesario decir que siempre que se coloca un objeto cualquiera sobre la trampilla se cubre siempre con una gran copa de cobre u hojalata destinada a este uso y a la cual se le da ordinariamente la forma de un cono truncado. Concíbese fácilmente que se hace uso de este cono para ocular el medio que se emplea para hacer desaparecer el objeto.

Trampillas preparadas. Los ingenieros mecánicos que construyen instrumentos de física recreativa fabrican trampillas redondas que no hay más que colocarlas con bisagras. Están muy bien hechas; pero me gustan mucho más las que acabo de describir. La principal ventaja de las primeras es encontrarlas ya hechas. Son de cobre y si se hacen redondas, es porque se adaptan con más precisión.

Como no se necesita ayudante para hacer uso de esta última mesa que acabo de describir se puede servir de ella en las reuniones de salón, lo cual dará medios para hacer juegos sorprendentes.

Mesa de fuelle. Para el escamoteo de una persona debajo de un gran cubilete es indispensable una mesa hecha a propósito. Se llaman mesas de fuelle porque hay un fondo susceptible de subir y bajar por medio de cuatro resortes colocados a sus esquinas. Cada uno de los resortes está colocado en una especie de canal hecha en el ángulo interior de los pies de la mesa. Una cuerda pasa a !o largo de estos resortes para mantenerlos en su movimiento. El fondo baja unas dos terceras partes próximamente de la altura de la mesa. Las canales de que acabo de hablar finalizarán en este punto.

En el centro de la mesa hay una grande abertura cuadrada, sobre la cual, se ajusta una pieza igual al resto de la mesa y que debe entrar en unas especies de canales hechas a mitad de madera de una parte y de otra. Sobre esta pieza y en uno de sus lados se coloca un resorte que comunica por medio de un cordón elástico a un anillo colocado fuera y a un extremo de la mesa. Tírase de este anillo y el resorte hace levantar un poco esta gran trampa para que la persona que debe entrar en la mesa pueda cogerla y abrirla al momento. Hay todavía a los dos extremos de esta trampa un pequeño cerrojo que el que entra cierra por sí mismo a fin de que no se mueva la trampa por medio de algún movimiento involuntario.

Mesa de puntas. Solo me falta hablar de la mesa de puntas la cual sirve para poner en movimiento todas la piezas mecánicas tales como la casita holandesa, el autómata que contesta a las preguntas, el molino que da vueltas, y otras muchas que tienen el mismo principio de movimiento, es decir cuyo mecanismo interior está puesto en acción por medio de resortes colocados en el fondo de la pieza; o sea la parte que descansa sobre la mesa. Estos resortes comunican con el mecanismo interior de las piezas por medio de cuerdas de guitarra que hacen mover resortes de diferentes construcciones apropiados a los movimientos que se les quiere dar.

Para que estos resortes funcionen y pongan en movimiento el mecanismo de que acabo de hablar, es necesario que estén impulsados por puntas que los prestidigitadores llaman impropiamente pédalos. Estos pédalos son dos pedazos de hilo de hierro bastante fuerte de siete a ocho centímetros de largos remachados por sus dos extremidades a dos placas de cobre en forma de un cuadrado largo, de tres a cuatro centímetros, sobre quince a diez y seis milímetros de dimensión.

Los hilos de hierro están remachados a poca distancia de los extremos de estas placas.

Entre estos dos tallos hay otro más delgado y más largo que es móvil y que está remachado por su extremidad debajo, a una tercera placa de la misma dimensión que las otras, entre las cuales está colocada. Cerca de las dos extremidades de esta tercera placa hay practicados dos agujeros por los cuales pasan los dos hilos de alambre de los lados, de modo que esta placa del centro puede correr a lo largo de ellos.

A la placa superior de este pédalo es decir, el que está destinado a estar arriba después de colocado, hay practicado un agujero en el centro, para dejar pasar el alambre móvil que es la punta que hace mover los resortes.

A los dos extremos de esta placa superior, se hacen dos agujeros para colocar los tornillos con las cuales se ha de fijar a la mesa.

De un lado de la misma placa, se colocan por debajo y remachadas, dos pequeñas hojas de latón entre las cuales se coloca una pequeña polea.

En fin, un pedazo bastante largo de resorte de reloj esta agujereado a sus dos extremidades y por los dos agujeros pasa el alambre móvil; lo que obliga a este resorte a estar doblado entre la placa superior y la del centro, y a estar en un estado permanente de tensión. Este resorte, bien entendido, se coloca al lado

opuesto de la polea.

Si se ata un hilo al borde de la placa del centro, a la cual se le hace un agujero con este objeto, y se hace pasar este hilo sobre la polea, si se tira de este hilo verá levantarse la placa del centro juntamente con un hilo de hierro; si se suelta el hilo, el resorte la hace bajar.

Si se quiere suprimir el resorte, sería necesario agujerear la placa de abajo para hacer pasar el alambre móvil que se prolongaría, y al extremo del cual se fijaría un pequeño disco de plomo, que por su peso haría naturalmente bajar la punta, al soltar el hilo que la hace subir.

Colócase este aparato en la mesa, de modo que las puntas y los alambres móviles del centro, correspondan exactamente con los resortes de las piezas mecánicas que hacen funcionar.

Hay piezas que tienen uno, seis, dos resortes, otras tres o cuatro. Por ejemplo en el autómata que contesta a las preguntas, se necesitan tres, uno que hace bajar la cabeza para decir sí, un segundo que la hace volver para decir no, y un tercero que la hace levantar la mano para tocar la campana.

Los hilos que sirven para hacer mover los resortes pueden ir a manos del compadre por diferentes direcciones, ya pasando por debajo del teatro, donde estar el compadre, ya por los bastidores o bien por el foro. No hablo aquí de las mesas sencillas y sin tapete que no tienen más que las traviesas para ocultar el mecanismo. Pero si la mesa es de armario o fuelle, como las que hemos descrito, entonces el compadre está allí para mover los resortes.

En estas mesas no hay trampillas; no hay más que unos agujeros casi imperceptibles por donde pasan las puntas. Hácense también algunas pequeñas señales para guiarse al colocar la pieza mecánica.

No hablaré de las mesas cuyos pies están taladrados y por los cuales pasa un alambre terminado por un círculo de cobre o latón, remachado a este alambre. Esta rodela entra en el pie, para recibir la punta de un pédalo fijado sobre el teatro. Al extremo superior del alambre hay atado un cordel que comunica con uno de los pédalos del interior de la mesa y lo pone en movimiento cuando el pédalo de debajo toca la rodela que está en el pie. No se gastan estas mesas, que exigen dobles pédalos, y en la mesa un trabajo complicado que se puede pasar sin él.

Para estas mesas de pédalos, recomendaré una particularidad de buen efecto.

Sobre un lado de la mesa, al borde, se coloca un pequeño cerrojo que corresponde a uno de los pédalos por medio de un cordón.

Cuando se ha acabado el ejercicio de las piezas mecánicas, se dice: "Señores, yo se que muchas personas piensan que hay comunicación entre el teatro y la mesa, y voy a probarles que están en un error."

Colócanse los pies sobre los pies de la mesa; tírase del cerrojo y la pieza se pone en movimiento. Estos espectadores os harán observar que los otros dos pies de la mesa tocan al suelo. Entonces rogáis a una persona que os ayude a llevar la mesa. La persona que se presenta la toma por un extremo y vos por el otro donde están los cerrojos (por que se puede, si se quiere, poner varios); os aproximáis a los espectadores, y hacéis mover la pieza tirando de un cerrojillo. Si es el autómata, le hacéis saludar: si hay dos cerrojos le hacéis tocar sobre la campana cambiando.

La pieza que conviene más en esta circunstancia es el molino que da vueltas a la voz del público.

Llevándole con la mesa sobre la cual está colocado, invitáis a los espectadores que le manden a dar vueltas o pararse o dar vueltas continuamente.

Ver el movimiento de esta máquina que parece del todo aislada y que obedece al mandato es cosa verdaderamente sorprendente para las personas que no conocen los medios puestos en uso en la magia blanca.

Como teniendo la mesa los dedos están naturalmente debajo es imposible puedan ver el menor movimiento.

Será muy bueno atar un pequeño anillo al hilo que pasa por la polea y que se tendría bastante corto, es decir casi tan largo como el pédalo; por este anillo se haría pasar el hilo que va a parar a manos del compadre para hacer mover las piezas. Este hilo sería doble, y cuando llegase el momento de quitar la mesa el compadre tiraría de uno de sus extremos y lo recogería todo hacia él.

He aquí, según creo, todas las mesas que se usan en la magia blanca en el teatro; hablaremos de su empleo a medida que las necesitaremos.

Un carpintero un poco hábil podrá construirlas todas con las pocas explicaciones que he dado. Al buen entendedor con media palabra basta. He encontrado algunos que era suficiente decirles el empleo que se quería hacer y muchos os satisfacen más allá de vuestros deseos. Sin embargo, yo aconsejaré

siempre el llegarse directamente a los obreros aquellos cuya construcción de estos objetos es una especialidad.

Estas mesas y los compadres son en el teatro el principio fundamental de lo maravilloso. Pero es necesario saber escoger el compadre. Debe ser inteligente, tener buen pie, buen ojo y el oído fino. Debe ser hombre de recursos y tener siempre bastante serenidad para reparar, tanto como le sea posible, las faltas que pueda hacer el prestidigitador en el ejercicio de sus juegos.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN II.

Preparación de las botellas en las cuales se hacen aparecer pájaros, conejos u otros objetos, como pañuelos , relojes, etc.

Como nos veremos obligados en muchos juegos a hacer uso de estas botellas, voy a explicar la preparación una vez por todas. Con un instrumento de hierro, tal como un perno, se dará en la parte más profunda de debajo de la botella un golpe seco y se romperá perfectamente; pero será preciso romper poco a poco, con el mismo hierro, los ángulos ocasionados al cristal por la fractura. En seguida, por esta abertura, se hace pasar una rodela de hojalata que se colocará sobre toda la circunferencia interior de la botella a doce o quince centímetros de la extremidad de él cuello. Viértase sobre esta rodela resina caliente, en la cual se habrá mezclado humo de imprenta. Esta materia fija la rodela y tapa los pequeñas vacíos que pueden haber alrededor y por los cuales caería el vino que debe ponerse en esta parte de la botella. Viértese también esta resina caliente en diferentes parles de la misma, que se vuelve en todos sentidos, para que haya en todas las paredes interiores, a fin de quitarle la trasparencia, y darle la apariencia de una botella llena de vino y de impedir que se vean los objetos que hay dentro.

Si la resina no se extiende bien, será necesario hacerla más líquida calentando la botella un poco.

Para sostener los objetos que el compadre mete en esta botella, es necesario preparar un fondo un poco cónico, de cartón untado con un betún hecho con pez negra y resina; y al momento que se colocan los objetos, se calienta rápidamente este fondo, se aplica en seguida y reemplaza al verdadero que $e ha quitado de la botella. Este betún se funde a un calor muy lento, y se enfría y pega al momento.

He aquí otra disposición de botella para un juego muy bonito de que trataré bien pronto.

Cuando la botella está rota por el fondo y cubierta interiormente de resina para hacerla opaca, se colocará dentro un tubo en forma de embudo, cuya parte ancha venga a formar el fondo que falta y el otro extremo suba hasta el cuello de la botella a cinco o seis milímetros de su embocadura.

En el espacio que queda al lado de esta especie de embudo, se introducirá un receptáculo capaz de contener un gran vaso de vino. El tubo de este receptáculo subirá al nivel del otro, en el cuello de la botella.

Hay muchos medios de arreglar y fijar estos dos cuerpos; pero pertenece a la habilidad y gusto del constructor decidir el más cómodo.

Será necesario pintar de negro la parte ancha del embudo que forma el fondo de la botella.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN III
El plato roto y compuesto de un pistoletazo.

Este juego produce mucho efecto en el teatro. Puede hacerse antes de ejecutar el del reloj mecánico (véase Capítulo II, Sección XVIII). Se piden primeramente los relojes como para hacer este juego en seguida; pero en lugar de un sombrero para recibirlos como se recomienda en la explicación del juego, se tomará un plato. En este caso se tendrá el reloj mecanizado debajo del plato que se presenta, y cuando se tendrán ya muchos, bajo pretexto de arreglarlos ser fácil de mezclar con ellos el que se tiene escondido.

Habiendo completado el número de relojes que se necesitan, se dejan sobre la mesa, y fingiendo un descuido, se deja caer el plato que debe romperse en muchos pedazos. Se muestra un momento desconcertado, pero se consuela diciendo que por fortuna, de todos estos pedazos no hay ni uno solo roto. Sin embargo, se reprocha su aturdimiento, y se dice: "Este plato formaba parte de una docena que recibí del Japón, y tendría un gran disgusto si no pudiese restablecerlo, tan perfectamente como puedo componer un reloj roto, como voy a hacerlo al momento con esta pequeña desgracia, que voy a reparar para daros una prueba de mi talento como restaurador de vajilla rota. Es una experiencia que no hubiese pensado haceros sin este accidente." Recógense los pedazos, se colocan en una especie de pistola llamada trombón, cuya embocadura es extremadamente ancha. Disparárase sobre un cuadro negro colocado a la extremidad de un pequeño pedestal y el plato aparece al momento restablecido sobre el cuadro, excepto un pedazo que falta. Se le busca y se encuentra Se mete en el trombón, se dispara segunda vez: este pedazo y a unirse al plato, el cual aparece entonces entero.

Explicación. La carga del trombón se mete en un tubo situado en este instrumento, y cuando sale el tiro, no puede distinguirse de donde sale, y se cree naturalmente que proviene del centro del arma.

Sobre el cuadro negro se coloca de antemano un plato igual al que se rompe; pero se le aplica un trozo de tela negro el cual hace parecer que le falta un

pedazo. Este plato así preparado, esta oculto por una tela igual al fondo del cuadro, y está dispuesta de modo, que por medio de un hilo que tira el compadre se corre rápidamente detrás del cuadro en el momento de la explosión. El plato aparece al momento pero con un pedazo roto. Muéstrase algo disgustado de no haber recogido todos los pedazos; se busca y se encuentra el que faltaba, se mete en el trombón; se dispara, y aparece al momento el pedazo que fallaba Esta pieza se quita vivamente como la primera por un segundo hilo.

Habiendo terminado este juego, se hace el del reloj.

NOTA. Por el medio que acabo de explicar, es por el cual una o muchas cartas, metidas en una pistola, parecen salir del arma en el momento de la explosión, para hallarse aplicadas totalmente en un cuadro. Lo mismo puede hacerse con relojes y otros objetos.

Se ve que este medio puede dar al prestidigitador inteligente la facultad de variar el juego.

SECCIÓN IV
La botella que da todos los licores pedidos.

Este aparato no es más que aparente, es una forma de botella de madera torneada muy delgada que se pinta de negro. Encierra una cierta cantidad de receptáculos cuyos tubos muy delgados vienen todos a parar a poca distancia de la abertura del cuello.

Estos receptáculos contienen cada uno un licor conocido.

A la superficie exterior de esta falsa botella, hay pequeñas botones que comunican con los receptáculos. Si se aprieta uno de estos botones con el dedo, se abre el conducto por medio de un resorte que comunica con el receptáculo, que entonces hace en el interior el efecto de una llave de flauta o de clarinete. Estando levantada esta llave el licor contenido en el receptáculo se derrama por el pequeño tubo.

El mecanismo de esta botella se saca como la máquina de un reloj se quita de su caja; operación que es necesario hacer para llenar los receptáculos.

Es preciso un poco de estudio para acostumbrarse a hallar enseguida el botón que debe apretarse para dar el licor que se pide.

Estas botellas cuyo trabajo es complicado, se hallan en el punto que ya he indicado.

SECCIÓN V

Hacer pasar un anillo, dentro de una nuez metida en un guante, cuyo guante se halla dentro de un huevo, el huevo en un limón y el limón en una naranja.

Efecto. Pídese un anillo y un guante que se colocan en una cajita. Se da a reconocer una naranja, un limón, un huevo, y una nuez. El guante y la sortija salen invisiblemente de a caja. El limón, el huevo y la nuez, que se han colocado sobre la mesa cubiertos con una copa desaparecen y el todo se encuentra en la naranja que se había conservado en la mano.

Explicación. La caja en la cual se ha metido el guante y el anillo, se coloca sobre la trampilla y cubre con una copa. El compadre que está en la mesa, la toma, quita el anillo y el guante y la vuelve a dejar donde estaba. Mete rápidamente el anillo en una nuez que tiene preparada, introduce esta nuez en uno de los dedos del guante, y este guante en un huevo, que hay ya introducido dentro de un limón y una naranja como voy a explicarlo al momento.

Para dar tiempo al compadre de hacer esta operación, se hace reconocer una naranja. un limón, un huevo y una nuez. Hecho este reconocimiento, se aproxima a la mesa, descubre la cajita, que creen que contiene el guante y sortija, sepárese y en su lugar se coloca el limón, el huevo y la nuez; guardándose la naranja.

Metiendo estos tres objetos sobre la trampilla es cuando el compadre os cambia la naranja que tenéis con otra preparada que encierra los objetos que acabo de citar.

Al momento de hacer el cambio, el compadre abre la trampilla, y hace caer el limón, el huevo y la nuez . Entonces se toma la caja diciendo que se va a hacer un bonito juego con la sortija y el guante que hay allí; se abre y se finge estar

sorprendido de no hallar nada. Se descubre la copa que está sobre la trapa y se admira todavía más de no ver nada sobre la mesa. Búscanse estos objetos y se dice: "Veamos si algún cofrade me ha jugado la partida de hacerlos pasar a esta naranja."

Se corta, y se enseña el limón el cual se saca de la naranja; se corta este limón y se descubre el huevo; se rompe y se saca el guante; en fin, se saca la nuez del guante, se parte y se encuentra el anillo que se hace reconocer por la persona que lo ha prestado.

Preparativos que se tienen que hacer antes de la ejecución del juego. Dispónese de antemano las cosas de este modo.

Tómase una naranja. se corta próximamente una quinta parte y por la abertura se retire toda la carne sirviéndose para esto de una cuchara pequeña; vacíase un limón que se mete en la naranja. En este limón, se introduce un huevo pequeño, lleno, para que no se rompa, pero que se vacía después. El compadre tiene esta naranja así preparada. Cogiendo la caja que contiene el guante y la sortija, mete esta última en una nuez vacía y junta las dos cáscaras por medio de cera de que se han impregnado los bordes. Encierra esta nuez, así ajustada en uno de los dedos del guante, y el guante con la nuez en el huevo. Debe tenerse cuidado, cuando se hace el cambio de presentar esta naranja de modo que la abertura se halle en el hueco de la mano del prestidigitador, a fin de que no se aperciba esta abertura y la naranja parezca intacta.

Será necesario escoger naranjas muy maduras, y sobre todo muy parecidas, para que la que está preparada, la tomen sin ninguna duda por la que se ha hecho reconocer. En cuanto al limón, el huevo y la nuez, no es de rigor.

SECCIÓN VI

La carta impresa en un pañuelo de un pistoletazo.

Pídese Un pañuelo que se coloca sobre la mesa. Se invita a una persona a tomar una carta de la baraja, rómpese, esta carta, se mete en una pistola, se arroja el pañuelo al aire, o se hace echar. Dispárase sobre él la pistola, y la carta que se había metido dentro se halla impresa en el pañuelo.

Sobre un pedazo de boj o peral se hacen grabar en relieve los puntos de una carta de una baraja francesa. Frótanse los puntos de este patrón con bermellón en polvo, si la carta es roja; si es negra, en lugar de bermellón, se tomará humo de imprenta.

Algunos prestidigitadores pintan estos puntos con los mismos colores desleídos en agua; pero es necesario usar mucha celeridad en la ejecución del juego a causa del poco tiempo que estos colores están húmedos. Lo más seguro sería poner el color al aceite sobre estos puntos; los pañuelos no se estropearían. Las personas a las cuales perteneciesen tendrían que trabajar un poco más en el enjabonaje.

Este molde así preparado, se coloca detrás de algunos objetos sobre la mesa. Al ir a colocar sobre esta mesa el pañuelo que os acaban de prestar lo apoyáis sin afectación sobre el molde. Recójese después de haber cargado la pistola, lo echáis en el aire y disparáis. Recogéis el pañuelo y lo desdobláis para hacer ver la carta, haciendo notar que es la misma que han tomado.

Es inútil decir que la carta que se ha hecho tomar es una carta forzada.

SECCIÓN VII

Las peceras o aparición repentina de varias peceras llenas de agua y peces.

Se convendrá que hacer alguna cosa de nada es el non plus ultra del poder. Sin embargo les es muy fácil a los prestidigitadores, que hacen más todavía, pues que cuando ellos quieren reducen las cosas a nada. Vos lector que estáis ya iniciado en la ciencia de los mágicos, vais sin dada a decirnos que todos nuestros milagros no son más que imposturas y decepciones. Escuchad que os diga dos palabras al oído: entre nosotros convengo; pero ¡callad! no vayáis a desacreditarnos; dejadnos gozar de la credulidad de las gentes que tienen f, en nosotros. Si se divulgasen nuestros medios, adiós nuestra consideración, y el molino ya no daría más vueltas.

Pero hablando bien, solo engañamos a medias; por que vos sabéis que en las imaginaciones humanas las apariencias quiméricas equivalen a la realidad. Que hagamos ver, por su escamoteo que os fascina, que cambiamos una cebolla en tórtola o un pepino en conejo, es lo mismo en la imaginación de muchos, que si la metamorfosis fuese con conciencia operada por la madrina de la Cenicienta.

Voy a confiaros este famoso juego de las peceras con peces, juego, que durante más de dos años alarmó a todo París; juego que se veía todos los días con admiración sin comprender nada, juego en fin, más maravilloso que la pesca milagrosa, en la que.... ¡Ah! ustedes creen que yo me burlo! Veamos, escuchen y juzguen.

En la pesca milagrosa, los pescadores arrojaban sus redes al mar, donde sin duda había peces; nosotros mágicos prestidigitadores, no arrojamos más que un mantón sobre el suelo o sobre un velador, y este mantón se le enseña de antemano por el derecho y el revés. No se ve nada absolutamente. Los pescadores no sacan más que peces en sus redes; nosotros debajo del mantón, sacamos peces, agua y peceras. Podríamos sacar un lago entero, si no temiésemos las incomodidades de una inundación, y los pescadores se hallarían

muy turbados si les fuese preciso sacar con sus redes el más pequeño brazo de mar.

Los pescadores arrojan varias veces sus redes y a veces sin éxito. Nosotros podemos arrojar nuestro mantón muchas veces en tierra, y sacar cada vez peces, agua y peceras.

Pero dejemos a un lado las bromas y hablemos con seriedad.

Lector, vais a ver por que medios tan sencillos se ha maravillado tanta gente y por tanto tiempo; epidemia que no ha pasado todavía.

Hay dos modos de presentar este juego, el de hacer aparecer las peceras sobre el piso, sea sobre el suelo del departamento, sea sobre una especie de estrado que se levanta algunas veces en el teatro en ciertas circunstancias o hacer; aparecer estas peceras sobre un velador, segunda manera.

Hay para cada uno de estos medios que tomar algunas disposiciones que les son particulares.

El primer método puede ser que produzca más efecto; era el que había adoptado Mr. Phillippe; pero es más penoso que el segundo y necesita un traje particular. Hay para esto que adoptar el de Mago, que yo encuentro ridículo, porque el prestidigitador que toma el título de físico debe tener al menos un porte decente para no caer en la inconsecuencia. Sobre este último traje (traje negro) se puede hacer el juego según el segundo método. Este tiene todavía una ventaja sobre el otro, es que no se está obligado a tomar la desagradable actitud de encogerse.

Para el primer método de hacer el juego se tienen una especie de bolsas como las que gastan los jugadores de cubiletes al aire libre: supóngase un pedazo de tela cortado en triángulo equilateral, que se le pone un cordón a cada uno de los ángulos, y un corchete al otro; que se coloca también, en el centro del triángulo, la especie de anillo que recibe el corchete, y que doblando el ángulo donde está el mismo, se le engancha a este anillo, se tendrá poco más o menos hecha la bolsa; solamente dos pequeñas piezas que los sastres llaman sisas, hay cosidas a las dos extremidades del pliegue a fin de formar una bolsa para colocar la pecera.

En cuanto a las peceras, he aquí un gran secreto o el enigma que nadie adivina.

Habiendo llenado la pecera de agua y peces, se aplica encima un pedazo de

vejiga que se habrá metido en el agua para hacerla bien blanda; con hilo fuerte o bramante muy delgado, se atará fuertemente la vejiga sobre el borde de la pecera. La humedad que recibirá el hilo bramante aumentará más su tirantez. Dense vueltas a las peceras en todos sentidos y no caerá nada; pero pellizcando el borde al coger el chal que se coloca encima, se quita con facilidad la vejiga. He aquí todo el misterio.

Si se quieren sacar tres peceras se necesitan tres bolsas: se atan todas a la cintura con sus cordones como se hace con los delantales. El del centro debe tocar el centro de los dos muslos por detrás, los otros los tocan los muslos hacia la parte exterior, y en cada uno se coloca de lado una pecera. Puede verse por esto que es necesario el traje de mago. Una levita ancha sería bastante, pero este traje no es de bastante conveniencia.

Estas peceras colocadas así, no incomodan los movimientos como pudiera creerse. Se levantan las piernas con vivacidad, se doblan dando golpes con la mano encima; en fin se extiende el mantón para enseñar que no hay nada en él, se esparce sobre las rodillas bajándose, retírase el corchete y la pecera viene a colocarse naturalmente. Se coge pellizcando el borde, para quitar la vejiga con el mantón y la pecera aparece a la vista de los espectadores con sus peces nadando en el agua.

Hácese otro tanto con las otras peceras, cuando se tienen que presentar varias, pero es necesario cambiar el mantón cada vez. (Sin embargo hay prestidigitadores que tienen la ligereza de formar una pelota de la vejiga que cubre la pecera. Deshácense de ella al momento, sea metiéndola en un bolsillo, sea arrojándola debajo de la mesa o al pie del velador, si se gusta, pero de modo a no ser apercibidos. Este procedimiento vale más, porque en este caso, no hay necesidad más que de un mantón para varias peceras.

En el otro método, se puede hacer con un traje ordinario. En lugar de bolsas como hemos explicado, guarnécese el cuerpo con un cinturón de cuero, al cual se le ponen detrás dos corchetes destinados a contener dos bolsillos en forma de cartuchera, en las cuales se meterán las peceras. En este caso se sale del teatro por el foro. Pero si se estuviese obligado por un obstáculo cualquiera a salir por los bastidores, será necesario ir lentamente de lado, manifestando hallarse ocupado con alguna cosa, como preparar o ajustar de cierto modo el mantón que vais a gastar, y después para hacer creer que vais de frente al público, como una prueba de respeto. El prestidigitador estaría dispensado de tomar estas precauciones, si tuviese la dicha de ser jorobado porque colocaría debajo de este adorno las peceras; pero no le es dado a todo el mundo gozar de esta ventaja, que sería a menudo muy útil en la magia blanca.

Así que se ha llegado cerca de la mesa, extiéndese el mantón, bajo pretexto de hacer ver que no hay ninguna preparación, pero en el hecho para ocultar el brazo que va a buscar por detrás una pecera, que se coloca sobre el velador, cubierta con el mantón, y que se descubre al momento quitándole la vejiga.

He visto hacer así este juego a un prestidigitador muy afamado y los espectadores estaban muy lejos de sospechar que había un vivero sobre los lomos.

En este método, no se pueden presentar más que dos peceras; pero aun cuando solo hubiese una el juego estaría completo.

SECCIÓN VIII

Otra manera de hacer el juego de las peceras.

El inmenso éxito del juego de las peceras, tal como lo hacía Mr. Phillippe, llamó la atención de todos los prestidigitadores y cada uno trató de imitarle; pero no hallando el buen medio, imaginaron uno que, a los ojos de los conocedores, no es más que una grosera parodia del juego. Consiste en colocar sobre la mesa un enorme vaso, lleno aparentemente de tinta, porque es todo negro. Para probar que es efectivamente tinta lo que contiene, introdúcese en el vaso, una gran cuchara como si se tomase el liquido. A la verdad, el físico retira la cuchara llena de tinta y la enseña a los espectadores . En seguida cubre el vaso con un pañuelo grande, y al quitarlo, se ve el vaso lleno de agua en la cual nadan varios peces de diferentes colores.

Lo que hace este juego soportable, es el contraste del feo vaso negro con este último que presenta a la vista un objeto agradable; pero en el fondo la invención de este juego es mezquina; al menos así lo creo yo.

Explicación. El vaso, tal como aparece en último lugar, está rodeado de antemano de una gasa negra un poco espesa cubriéndole enteramente y haciéndole parecer de un líquido negro. Al borde superior de este oscuro adorno, se colocan dos corchetes pequeños que se cogen al pañuelo con que se cubre el vaso y cuando se quita el pañuelo, se quita juntamente con él la gasa.

En cuanto a la tinta que se enseña a la concurrencia, he aquí lo que es: el mango de la cuchara está hueco y lleno de tinta. Este mango está agujereado a su extremidad y al punto donde se adhiere a la cuchara. Cuando está lleno, se tapa la abertura del estrenuo con una bolita del cera. Fingiendo meterla en el vaso para tomar tinta, se quita la bolita y la tinta pasa a la cuchara, porque este mango hace el mismo oficio que una pequeña bomba de vino.

SECCIÓN IX
Transformación y transposición mágica de varios objetos.

Como ya creo haberlo dicho, es bueno hacer de cuando en cuando en el transcurso de una función algunos juegos chistosos del género del que sigue para divertir a la reunión.

Pídese un reloj, una sortija, y un pañuelo. Métese el todo en una copa.

Pregúntase si el reloj va; la persona interpelada contesta afirmativamente. Anúnciase que está parado y como para convencer a las personas presentes se descubre la copa, y se saca un enorme reloj de hojalata que se entrega a la persona que ha prestado el suyo; se da un trapo de cocina a la persona que ha dejado el pañuelo y se entrega un saco de poner pan a la señora que ha prestado la escarcela.

Hácese entonces un juego de cartas, como si las cosas debiesen de quedar así para las personas que han prestado los objetos. Pero, después se les pregunta si están contentos del cambio. Está claro que contestan que no. Se vuelven a tomar los objetos que se les habían entregado, y se colocan en una caja que se deja sobre la mesa.

Se va buscar una botella y dos panes que se colocan también sobre la mesa. Pídese designar uno de estos panes: córtase el que no han elegido para hacer ver que no hay ninguna preparación. Llénase un vaso de vino para probar que la botella está llena. En seguida, tómase la varita mágica, dase un golpecito sobre la caja que contiene el reloj y trapo de cocina, al mismo tiempo sobre el pan y la botella. Abrese la caja y no hay nada. Córtase el pan que queda y se saca el pañuelo. Rómpese la botella y sale el reloj y la escarcela.

Va a creerse que los prestidigitadores de hoy día son lo que eran los encantadores de antaño; que después de las transformaciones que se acaban de

leer podría creerse con fundamento que las visiones del caballero Don Quijote no eran tan quiméricas como se creía generalmente; que si se puede cambiar un bonito reloj de oro por una fea caja de hojalata, un magnífico pañuelo de batista por un trapo de cocina y una elegante escarcela por un saco de poner pan, también se ha podido cambiar a los ojos del caballero de la Triste figura, un molino en gigante, una manada de carneros en ejército Sarraceno y una bacía en casco.

Lo que debe creerse de todo esto es que los encantadores de aquellos tiempos eran tan brujos como los de ahora; podrá juzgarse de la extensión de su omnipotencia, si se toma el trabajo de leer la explicación siguiente, en la cual voy a descubrir el secreto que estos últimos emplean para operar las metamorfosis de que se trata en este momento.

Es necesario, para este juego, una gran copa exactamente igual a la pequeña cuya descripción se halla en la sección X del segundo capítulo. Hácense copas de estas de diferentes tamaños; son de un uso frecuente en la magia blanca; los prestidigitadores las llaman cajas de robo, porque, se llevan con la cubierta, el compartimiento y lo que contiene.

Se conoce la botella preparada y la caja de doble cajón; ya no me falta pues más que explicar la preparación del pan en el cual se encuentra el pañuelo. Esta preparación sirve en muchos juegos.

Tómese un pan blanco, largo, de una libra. Se le hace debajo, cortando la corteza una especie de trapa que se separa del todo. Escójese para hacer esta abertura, las arrugas que se encuentran ordinariamente en el pan.

Hecha esta abertura, se quita de la miga la cantidad necesaria para poder colocar lo que se quiere y se cierra esta especie de trapa. He aquí el pan preparado.

Antes de hacer el juego, métese en el fondo de la copa el reloj de hojalata, el trapo de cocina y el saco. Habiendo pedido el reloj, escarcela y pañuelo, se meten en el mismo vaso, es decir en el compartimiento de arriba; cúbrese, apretando un poco para coger el compartimiento que se debe quitar.

Para tener ocasión de descubrir la copa, es por lo que se pregunta si el reloj anda. Como, al descubrir la copa, se van con ella los objetos que se prestaron, se entregan en su lugar los que estaban en el fondo de la copa, y se mete este vaso y cubierta dentro.

Se vuelve y se hace un juego que no tiene conexión con el de que nos ocupamos, para dar tiempo al compadre de tomar los objetos que hay en la copa, o sean el reloj, escarcela y pañuelo. Mete este último ea el pan al cual se coloca la corteza quitada; después mete el reloj y el saco en la botella, que cubre por debajo, como se ha explicado ya en otra parte, y coloca esta botella, el pan preparado y un otro pan sobre una mesa oculta, colocada a un lado del teatro. El prestidigitador después de haber preguntado si están satisfechos del cambio, y haber recibido una contestación negativa, vuelve a tomar estos objetos y los coloca en la caja de doble cajón. Va a buscar en seguida la botella y los panes y los coloca sobre la mesa. Ruega que designen uno. Si indican el que esta preparado, se toma puesto que es el pan con el cual se debe hacer el juego, y que el espectador lo ha escogido con esta intención. Córtase el otro diciendo: Se tenía libertad para pedir este, lo mismo hubiese sido. Si se designa el pan no preparado, se da a entender que esta primera elección no está hecha más que para probar que los panes están perfectamente intactos, y se corta.

Entonces se toma la varita mágica, se tocan el pan, la botella y la caja, diciendo que se van a hacer desaparecer los objetos que están en la caja para hacerlos hallar en su primitiva forma. Abrese la caja y ya no hay nada. Córtase el pan y se saca el pañuelo. En fin rómpase la botella y se ve salir el reloj y escarcela.

NOTA. Si la mesa en que se trabaja está dispuesta como la que he mencionado en la descripción de las mesas, aquella debajo de la cual el compadre puede venir a colocarse saliendo del fondo del teatro sin ser visto, se podría, en este caso, no servirse de la caja de doble cajón. Colocaríase el reloj, trapo, etc., sobre una trampilla de la mesa y se cubrirían con la campana destinada a este uso; el compadre vendría a ampararse de ellos tan luego como se hubiesen colocado sobre la trampilla y cubierto. Este modo de hacer desaparecer los objetos sería, según creo, todavía más sorprendente.

SECCIÓN X
Otra manera de hacer el juego anterior.

Puede darse otra forma al juego que acabo de explicar. Se colocarán en el fondo de la copa tres legumbres diferentes, por ejemplo: una zanahoria, una cebolla y una patata; encima de estas legumbres se colocaran flores.

En lugar de objetos diversos, se pedirán tres relojes, que se colocarán en el compartimiento de arriba.

Para tener ocasión de abrir la copa y de sacar el compartimiento con lo que contiene, es necesario como en el juego anterior, preguntar a la última persona que ha prestado su reloj si anda. Dirá que si, y vos expondréis una duda. Para decidir esta discusión, quítase la cubierta, se acerca a una señorita y se le ruega que juzgue por si misma de la contienda. La señora no ve más que flores, que el físico distribuye a la reunión; enseguida se adelanta a las personas que han prestado los relojes: da a la una la zanahoria y a las otras dos la cebolla y patata, preguntándoles si reconocen sus relojes, y les deja estas raíces en sus manos. Se lleva esta copa dentro y vuelve con otra gran copa que deja sobre la mesa. Toma enseguida dos grandes cubiletes, que coloca también sobre la mesa. Toma la copa, la descubre y la hace ver toda llena de mijo y la vuelve a cerrar.

Vuélvense a tomar las tres raíces a las personas que las tienen, mete estas raíces en la caja de doble cajón, diciendo que van bien pronto a salir para tomar su forma primitiva.

Pregunta debajo de cuál de los dos cubiletes quieren que pase el mijo que está en la copa. Levanta el cubilete indicado y se ve el mijo; descubre la copa, y el mijo no esta allí; es reemplazado por una tórtola, portadora de los tres relojes, que se encuentran con ella en la copa. Abrese la caja de doble cajón, para enseñar que las legumbres no están ya allí.

Adoptando este método, se está dispensando de preparar una botella y un pan y

el juego no es por esto menos agradable; además tiene la ventaja de poderse hacer sin ayuda de compadre.

En cuanto a la copa donde se mete la tórtola y los relojes puede ser como la que se colocan las flores y legumbres; como las cajas del azúcar y el café, o como la copa de las cajas. Todas estas cajas son de doble fondo; lo mismo puede hacerse uso de la una como de la otra, siempre que sean bastante grandes para contener libremente los objetos que tengan que meterse.

Para los grandes cubiletes debajo de los cuales se hace aparecer el mijo, téngase presente que es por medio de una rodela colocada dentro como se mantiene el mijo. Como se da a escoger el cubilete es necesario que estén los dos preparados. Ya he dicho que se hace caer el mijo al colocar el cubilete sobre la mesa; pero es necesario hacer este movimiento sin afectación. Como el mijo la cubre no se ve la rodela.

Compréndese bien que el prestidigitador, habiendo distribuido las flores y legumbres, se lleva la copa y su cubierta para tomar los relojes que están en el compartimiento que se queda adherido a la cubierta; mete rápidamente estos relojes con una tórtola en el fondo de la copa que contiene el mijo en el compartimiento de abajo; deja esta copa sobre la mesa, y va a buscar los dos cubiletes preparados.

SECCIÓN XI
El conejo mágico.

El físico prestidigitador toma un gran vaso de hojalata; lo llena de salvado ante los espectadores; esparce un puñado de este salvado sobre la mesa, anunciando que un convidado al cual ha invitado va a venir a recrearse con el manjar que él prepara.

Saca entonces de una caja un conejo; lo pone a la mesa, o más bien sobre la mesa invitándole a comer. El comensal no hace nada. El anfitrión incomodado de esta negativa, se enfada; trabajo perdido: el convidado no abre la boca.

Podría creerse que es por modestia y circunspección por lo que no obedece el buen animal, y que no se atreve a comer solo ante tan numerosa reunión. porque no creo que se sea bastante injusto para suponer que es por capricho. No, esta obstinación no es más que simulada: es un papel que desempeña y tiene sus razones para ello, y si él se sale un momento de su carácter sumiso veremos bien pronto por qué.

En fin, la irritación del señor llega al extremo de amenazar a la inocente criatura de meterla en prisión, si no come lo que se le ofrece. Pero no hace caso: siempre el mismo desdén.

El prestidigitador lo encierra en una copa durante tres segundos, después le hace volver a salir esperando que ser más dócil. Esta larga cautividad no produce su efecto. Llevado de su cólera, el mago cubre de nuevo su prisionero, y un momento después, descubriéndole por segunda vez, no lo encuentra.

Busca por todas partes, mientras que el detenido, que ha roto su destierro, se ríe, encogido en el vaso que está sobre la mesa. Se le encuentra en fin sin poder comprender como está allí. Y lo que admira más, es que ya no hay salvado en la copa. Sin embargo, podrá creerse que el altivo cuadrúpedo ha hecho de su propia voluntad lo que ha rehusado hacer con una orden imperativa: quiero decir comer el salvado.

Explicación. Se necesitan dos copas de una forma cilíndrica, bastante grandes para contener un conejo.

Estas dos copas deben ser exactamente igual es en cuanto al exterior; una de las dos es de compartimiento; es un doble fondo como de los que he hablado, y si es precise citar un modelo, diré que ha de estar hecha poco más o menos como la que se halla descrita en la sección X del capítulo segundo de la tercera parte. La otra copa es sencilla, es decir sin compartimiento. No es necesario para ambas más que una cubierta, que les es común.

Se procurarán dos conejos tan iguales como sea posible, porque cada uno de ellos debe pasar por el otro.

Se mete uno de estos conejos en el fondo de la caja de compartimiento, y en el otro compartimiento, salvado. Esta copa así preparada, está oculta en la mesa, en compañía de un compadre. El prestidigitador da a reconocer la copa sencilla. En seguida la llena de salvado ante los espectadores. Hecho esto, anuncia: su convidado como se ha dicho, y haciendo esta advertencia, que distrae la atención de las personas presentes, cambia la copa que tiene, con la otra que le entrega el compadre. El mago coloca esta copa sobre la mesa y la cubre. Téngase presente que los espectadores deben creer que es la misma que acaban de reconocer y visto llenar de salvado.

El prestidigitador exhibe un conejo con el cual tiene la pequeña contienda de la que hemos dado cuenta, y es la segunda vez, que se vuelve a cubrir después de haber sido colocado sobre la trampilla, cuando el desdeñoso convidado desaparece, merced al compadre que lo coge. Termínase el juego haciendo notar la desaparición de debajo de la campana, el cambio de domicilio en la copa que está sobre la mesa y la ausencia del salvado que estaba en la caja.

Este animal que desaparece de la mesa sin causa aparente, que se halla en una copa que siempre está en evidencia y a la cual no se toca, es un hecho que admira a todos aquellos que ignoran los recursos de la magia blanca. No se habrá olvidado que el compartimiento de la copa se quita con la cubierta.

SECCIÓN XII

Pájaro muerto y resucitado.

Los médicos no han podido jamás lograr el resucitar un muerto, y esto no me admira del todo. Galvani ha creído, por un momento, haber hallado el secreto; ¡qué presunción! se ha equivocado, y esto debía suceder y los químicos con su palingenesia, ¿qué resultado han obtenido? ¡pobres gentes!

Que sepan, en fin, que este poder no está reservado más que a nosotros los prestidigitadores. ¡Hacer resucitar un muerto! pero esto es para nosotros un juego de niños. Si nosotros no hacemos uso de nuestro saber, es por no desobligar a los herederos de toda especie, que sin duda, no nos podrían ver, si tuviéramos la imprudencia de hacerles esta mala partida.

No hemos visto hace algunos años, un prestidigitador alemán, llamado Hell, que cortaba la cabeza a muchos individuos y que la colocaba sobre las espaldas no dejando trazas de la operación, cosa que no hacía en otro tiempo el bisabuelo de Fierabrás alabado tanto por el ilustre caballero de la Mancha?

Este juego de corta-cabezas era una bagatela para Mr. Hell; él no rehusaba jamás procurar este placer a los aficionados, cuando se presentaba un día todos los granaderos de muchos regimientos se hicieron decapitar para que les pusiesen la cara a la espalda; porque cada soldado veía que en esta posición habría más facilidad para hacerse la colilla.

En fin, para finalizar con Mr. Hell, diré que gracias a su arte en la degollación, se ha hecho una celebridad en muchas ciudades del Norte, por un género de industria que él ha creado. En estos países, cuando una mujer no está contenta con su cara, busca una más linda; y le hace sus proposiciones. Pagada la indemnización, se hace el cambio de cabeza por el ministerio de Mr. Hell, llamado para terminar el negocio. Así pues, en todos aquellos contornos, no se ven en las clases un poco acomodadas ni mujeres feas, ni viejas.

Lector, discípulo, yo debo iniciaros en nuestros misterios, pero tengo que daros

un aviso importante, y como el objeto vale la pena, voy a enunciároslo en estilo poético: una vez nuestro adepto y poseedor de nuestro secreto, guardaos bien de dejar tranquilas las tijeras de Atropos, y no penséis nunca arrebatar su presa a la hija del Sueño y de la Noche. Siento no haberos podido decir esto en verso.

Para menos trabajo; haremos nuestra experiencia en menor escala: será una muestra de resurrección, o si queréis mejor, una resurrección en miniatura.

Puedo aseguraros que ningún prestidigitador ha tratado de hacer este juego, o de quererlo hacer como Decremps lo ha descrito en su Mágie blanche, y yo creo que puedo, sin escrúpulos insertarlo en este capítulo, aunque este autor haya hablado de él, porque su método no tiene nada que ver con el mío.

Encerrar un canario en dos medias cáscaras de huevo unidas por medio de una faja de papel pegado alrededor, y, cuando sale de su prisión, ahogar este canario para ponerlo muerto en manos de una señora, colocarlo debajo de un vaso sobre la trampilla de la mesa, para que el compadre sustituya un canario vivo, he aquí el juego de Decremps, y, tal como ha imaginado que se podía hacer.

Pero estando así encerrado en el huevo, el pájaro no esperaría que estuviese seco el papel para separar las dos cascaras forcejeando; sería pues preciso tener el huevo una hora o dos entre las manos o ponerlo en prensa. Ciertamente, que el pájaro tendría mucha paciencia, si estuviese en esta posición sin moverse, a menos que no tomase el partido de esperar paseando.

¿Y cómo comprender que el compadre pueda, sin ser visto, tomar de debajo de un vaso este canario muerto y poner en su lugar uno vivo, cuando este vaso está colocado sobre la trampilla de una mesa que está a la vista de los espectadores? Yo no veo la posibilidad, a menos que el vaso no sea de hojalata y que se apaguen las luces por un momento, con permiso de la reunión. ¿Y después por qué estrangular este animalito de lo cual no hay necesidad, y cuando por otra parte, el pobre está inocente de ningún crimen que merezca la estrangulación?

El juego tal como voy a explicarlo podrá ejecutarse lo mismo en el salón que en el teatro porque se puede hacer sin compadre. Voy a empezar por dar la idea de un aparato que en este juego, es el principal instrumento y al cual los prestidigitadores han dado el nombre de tumba del pájaro.

Es una caja de hojalata o madera. Es necesario siempre preferir esta última materia, cuando se puede dispensar el recurrir a la hojalata. La suponemos aquí

de madera. Esta caja es de la mayor sencillez y puede servir en muchos juegos. Es larga y estrecha cerrada por todas sus caras. Solamente sobre uno de los lados, en el centro, y a un tercio de su largo, hay practicada una abertura cuadrada que recibe un cajón que entra totalmente en la caja, en la cual debe correr libremente de un extremo al otro. Como esta caja podrá contener juntos tres de estos cajones, se meterán dos, que deben ser iguales, sobre todo por delante. He aquí todo el aparato arreglado.

Se comprende que si teniendo la caja, se inclina un poco, se presentará un cajón a la abertura. Si se inclina al lado opuesto, se presentará a su vez el otro cajón. Los espectadores tomándolo siempre por el mismo, no imaginan que pueda haber dos.

Ordinariamente se adornan con molduras los alrededores de la entrada del cajón, lo que hace aparecer este mayor de lo que es en realidad.

Para sacar estos cajones, se pondrán delante unos anillos llanos, o cintas, lo cual será mejor todavía, porque tendrá menos salida. Ahora ocupémonos del juego.

Efecto. Después de una experiencia mágica hecha con un pájaro, se aprovecha esta ocasión para hacer este juego. Ruégese a una persona que tenga encerrado en sus manos el pájaro que acaba de servir. Se pregunta a esta señora sobre que, dedo de la mano quiere que venga a colocarse. Expuesto su deseo, indicando el dedo y la mano, se le ruega suelte el pájaro, el cual cae en tierra muerto. Entonces se le hacen algunos cargos a esta persona, diciéndole que ha ahogado el pájaro por haberle apretado mucho. Téngase este animal muerto, se mete en el pequeño cajón, que se dice ser su tumba, y el cual se entrega a la misma persona. Con la varita mágica, se trazan en el aire, encima de la caja sepulcral, algunos signos cabalísticos; en seguida la señora que tiene la tumba abre el cajón y ve salir el pájaro vivo

Explicación. Cuando, con un pájaro, se hace un juego al que precede este, se toma el pájaro como para meterlo en su jaula, pero se mete rápidamente en un cajón de la tumba; ciérrese este cajón para que el otro que está vacío se presente a la abertura de la caja. Se toma un canario muerto que se habrá procurado y se tendrá a punto. Se vuelve como por reflexión, diciendo: "A propósito: puesto que este pájaro acaba de darnos una muestra de su habilidad, es preciso que os de una prueba de su inteligencia. Señorita, quiere Vd. tenerle entre sus manos? ¿Sobre qué dedo de mi mano derecha o izquierda quiere Vd. que venga a colocarse?.... Bueno, ahora suéltelo Vd. ¡Cómo! ¡está muerto! Señora Vd. lo ha ahogado por apretarlo demasiado.... Vamos, no se

desconsuele Vd. voy a ensayar el hacer un milagro en favor vuestro. Meta Vd. ese canario muerto en ese cajón." Aquí se toma la caja diciendo: "Voy a dejarla sobre mi mesa.... Pero no, os la dejo, para que tengáis el placer de operar vos misma la resurrección." Se hace encima de la caja, con la varita, la pantomima de la cual he hablado; y se dice en seguida. "Acabo de invocar al ángel de la vida; abra Vd. el cajón; ya ve Vd. que ha vuelto a su perfecta salud. Cuando haya descansado un poco, nos dará sin duda noticias del otro mundo."

NOTA. Si se finge querer llevar la caja a la mesa, es para tener ocasión de colocar a la abertura, haciendo correr los cajones, aquel en que está el canario vivo.

Para hacer el cambio del pájaro vivo con el muerto, y colocarlo en el cajón de la tumba, no es esto más que negocio de un instante. En el teatro es todavía más fácil, porque se sirve de un compadre que el prestidigitador llama como para darle la comisión de meter el pájaro en la jaula. Pero al momento lo llama para volverle a pedir este pájaro con el cual quiere continuar divirtiendo a la reunión. El compadre le entrega el canario muerto, y va en seguida a colocar el vivo en uno de los cajones de la tumba, que se encuentra del todo preparada cuando el prestidigitador va a buscarla.

Podrá creerse que la persona que tiene en sus manos el pájaro muerto, debe apercibirse de ello; sin embargo no sucede así. ¿Es porque se piensa que es el asombro de hallarse así encerrado o el temor el que tiene este pequeño animal en un estado completo de inmovilidad? yo no lo se; pero nadie me ha hecho nunca esta observación.

Puede que no se esté, plenamente satisfecho de este método de resucitar; pero que se note bien que es una resurrección por procuración; esto agrada lo mismo.

SECCIÓN XIII

El estuche del anillo encantado por el poder mágico de un relojero mecánico. — El pájaro que sale vivo de un huevo, en el cual se creía hallar una sortija.

Se sabe que contra el orden natural de las cosas, el prestidigitador puede enseñar el contenido mayor que el continente. Así, cuando yo anuncio un pájaro saliendo de un huevo, se va a pensar sin duda que se trata, sino de un avestruz por lo menos de una garza real o de una cigüeña. No, que se desengañen; y para que no se compare mi juego al parto de los montes diré, al momento que no se trata más que de un canario. Así se sabe ya a qué atenerse.

He recomendado hacer el último juego que acabo de describir inmediatamente después de un otro en el cual se haya servido de un pájaro, porque esto ala al precedente un aire de improvisación que no deja de realzarle mucho. Esto me ha hecho pensar en describir el de que me voy a ocupar, que será muy conveniente hacer en el objeto que nos proponemos.

Entre todas las piezas mecánicas hechas para el uso de la magia blanca, existe una muy linda, que se llama guarda-joyas o estuche de sortijas. Su uso es el hacer desaparecer un anillo que se mete dentro, y hacerle reaparecer lo cual lo hace su mecanismo.

Hay de dos clases: los unos son de dos divisiones, teniendo un movimiento de vaivén en su interior. Los otros son de cilindro, achatado sobre dos caras en el centro de las cuales hay practicada una pequeña muesca para recibir una sortija. Se mete una sortija en la hendidura de este estuche, se cierra, y la sortija ha desaparecido cuando se abre. Se cierra de nuevo y al volver a abrir aparece la sortija. He aquí su efecto.

Los guarda-joyas de cilindro se remontan con las puntas de los dedos. El

movimiento de los guarda-joyas de divisiones es permanente.

Estos últimos, cuyo mecanismo es extremadamente complicado, cuestan bastante caras: sin embargo se podría apreciar su valor de 230 a 270 rs. Entro en estos detalles porque se encuentran gentes que no tienen vergüenza para pedir 1900 rs., y algunas veces 3800, lo que me ha sucedido a mi mismo.

En cuanto a los guarda-joyas de cilindro su precio está fijado de 68 a 76 rs.

La ventaja que ofrecen los primeras es que se puede poner un objeto en cada compartimiento, tal como por ejemplo, una sortija en uno y una moneda de veinte reales en el otro, lo que da el medio de hacer algunos lindos jueguecitos que no se podrían hacer con los otros guarda-joyas.

Todavía otra ventaja de los estuches de compartimientos es que su movimiento es muy suave; el que la cierra no oye nada; en lugar que los que son de cilindro, el movimiento se hace sentir más o menos, lo que es de un mal efecto siempre.

El uso de este pequeño aparato es muy limitado; sin embargo no he visto todavía a los prestidigitadores sacar todo el partido que sería posible sacar de él. Se contentan generalmente con pedir una sortija, hacer el cambio, hacer colocar la sortija falsa en el estuche y fingir sacarla por debajo. Abrese el estuche, no se ve nada, y se hace reconocer la sortija por la persona que la ha prestado. Escamoteando esta sortija en la mano, se finge mandarla todavía al guarda-joyas, se vuelve a tomar como la primera vez, y se devuelve a quien pertenece, después de haber hecho volver a abrir el estuche y hecho ver que está vacío.

Otros más atrevidos habiendo hecho meter la sortija falsa en el estuche, piden una caja, introducen diestramente la verdadera sortija que tienen en la mano, y hacen sostener esta caja por una persona. Mandan al anillo que está en el escuche que pase a la caja. Abrese el estuche, no hay nada y el anillo se encuentra donde se ha mandado que pase.

He bosquejado estos dos pequeños juegos en favor de los aficionados que tengan este aparato y no sepan que partido sacar de él. Ahora voy a ocuparme del juego con este estuche y el pájaro.

Se pide una sortija, se hace el cambio, y se da la sortija falsa a otra persona diferente y distante de la que la ha prestado. En seguida y bajo pretexto de ir a buscar el estuche se entrega la verdadera sortija al compadre y se vuelve a salir

con el guarda-joyas, que se confía a la persona que tiene la sortija falsa, rogándole meter esta sortija en el estuche.

Durante esta última operación el compadre ata al cuello de un canario una pequeña cinta a la cual ata el verdadero anillo. Introduce este canario así decorado en un huevo vacío, abierto por un extremo, y mantiene el pájaro hasta que el prestidigitador vaya a tomarlo de sus manos.

Tan pronto como se le ha entregado el guarda-joyas a la persona que ha metido la falsa sortija, se dice: "Señores, sin tocar nada, pretendo escamotear el anillo encerrado en el estuche que tiene la Señora, y hacer hallar esta sortija en un fruto, una legumbre o cualquier otro objeto que va a encontrarse sobre mi mano; voy a ver."

Se va a buscar el huevo que tiene el compadre, y se toma de modo que la abertura se encuentre en el interior de la mano. Por este medio, se sostiene el canario y no se deja ver más que la parte del huevo que está intacto. Vuélvese diciendo: "Acabo de hallar un huevo: por mi fe, va servirnos en mi operación. Voy a tocar este huevo con el extremo de mi varita y con el otro extremo tocaré el estuche.... Ya veis que esto está muy pronto hecho.... Yo creo, señora, que usted ya no tiene la sortija; abra Vd.... Ya no está. Rompamos el huevo y veamos si esta aquí la sortija."

Rómpese el huevo por una punta, se ensancha la abertura con los dedos, y sale el canario llevando la sortija al cuello; se desata, y se devuelve a la persona que la ha prestado y reconoce ser la misma.

Entonces, con este canario, puede hacerse inmediatamente el juego del pájaro resucitado.

Observación. Se puede muy bien hacer el juego que acabo de describir sin servirse del estuche de la sortija: hay diez medios para suplirlo.

Se puede, después de haber hecho el cambio, poner el anillo falso en manos de una persona, y llevar el verdadero al compadre que lo ata al cuello del canario y lo introduce en el huevo como se ha dicho; en seguida, meter el falso anillo en una de las cajas de escamotear las monedas, tal, por ejemplo, como la descrita en la sección V del capítulo II de esta tercera parte.

Puede también romperse la falsa sortija, que se toma siempre por la verdadera, y meterla una pistola, que se dispara al aire, como se hace a menudo en el teatro. En fin, se hallará fácilmente el medio de pasarse sin el estuche. Si he

añadido a este juego el del guarda-joyas, es para dar una idea del uso que se puede hacer de este pequeño aparato.

NOTA. El cambio de las sortijas se hace como el de la moneda de veinte reales descrito en la sección V del capítulo II de esta tercera parte.

SECCIÓN XIV
El suplicio de Tántalo.

Se pregunta a un muchacho que sube al teatro, si le gusta el vino de Champagne: contesta que es su pasión. Se le sirve un vaso lleno. Quiere beberlo, pero al acercarlo a la boca, el vaso se vacía: Admirase, se queja. Mientras que se lamenta, el vaso vuelve a llenarse. Quiere volver a beber; el vino desaparece todavía. Se incomoda, el vaso se llena otra vez. Ensaya de nuevo a beber, la misma decepción. En fin, se ve obligado a renunciar.

Explicación. El vaso es de pie y agujereado a la parte baja del cáliz, casi debajo del pie.

Se ata por arriba a la abertura uno de esos largos tubos flexibles y delgados, que son de cautchouc, guarnecidos de un tejido de lana.

Sería más claro, si no temiese que se hallase su indicación algo indecente; y tendrían razón, según creo si fuese a decir crudamente que de lo que yo quiero hablar es absolutamente ese largo y frágil tubo que sirve para los cliso-bombas. Convengo que esto tendría algo que arañar un poco la decencia. También me guardaré bien de pronunciar y escribir esta palabra, dejando la cosa, con el más profundo respeto, bien tranquila en la oficina del farmacéutico.

Más si se ha logrado comprender la nebulosa definición que acabo de dar, diré que cuando uno de los extremos del tubo estará bien atado a la abertura, se añadirá al otro extremo de este tubo flexible un tubo corto de madera, del cual se introducirá la extremidad en el agujero hecho al vaso. He aquí toda la máquina montada.

El hombre invitado a beber es un compadre, no porque no le guste el vino, pero porque es la llave maestro del prestidigitador. Un momento antes de hacer el juego se pone un poco de vino en la pera. Este vino unido al que se pone en el vaso, da una cantidad más que suficiente para la ejecución del juego. Coloca esta pera en uno de sus bolsillos y hace pasar el tubo por el chaleco. Debe tener

el vaso de modo a no dejar ver el extremo del tubo que está adherido.

Cuando se pone vino en el vaso el compadre tiene cuidado de apretar la pera oculta, con el brazo o la mano.

Cuando finge querer beber, cesa de oprimirla y el vino por medio del largo tubo se pasa a la pera y el vaso se vacía. Para volver a llenarlo la oprime de nuevo y el vaso se y, llenarse. A cese este juego tantas veces como se juzga a propósito. Terminase yéndose disgustado con el vaso vacío.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXI

Juegos y medios diversos.

Voy a terminar este suplemento con la explicación de algunos medios y procedimientos que pertenecen a la prestidigitación y los cuales he olvidado insertar en la Hechicería explicada. Les doy cabida aquí, porque son muy poco o nada conocidas y pueden ser agradables a los aficionados a la física recreativa.

Primeramente hablaré de una caja muy sencilla y que se comprenderá a las primeras palabras, pero no puede servir más que para los juegos de cartas. Entre los instrumentos propios a la magia blanca, hay muchos que se llaman de robo, porque sirven para quitar invisiblemente los objetos que se colocan dentro; pero no lo quitan sino por medio de la cubierta que se lleva un doble fondo que no se ve y en el cual se colocan los objetos que se quieren escamotear.

Si es una carta lo que se quiere hacer desaparecer o quitar siempre es por medio de un doble fondo o aparato de robo. Además todo esto esta ya explicado en la Hechicería.

Nuestra caja no tiene ni doble pieza ni doble fondo. Si tiene que quitar una carta, lo hace por sí misma sin otra ayuda. Ciertamente, he aquí un magnífico elogio, que sin duda da ganas al lector de conocer más extensamente este aparato. Voy a satisfacerle.

Es simplemente una especie de caja redonda, de un diámetro bastante grande para poder contener una baraja. Es necesario que la baraja que se coloca en la caja esté al nivel del borde de la misma.

Si no tiene nada de particular en la cubeta esta caja, tiene algo de inusitado en la cubierta. Es una parte circular practicada en el centro del fondo de esta cubierta que sobresale un poco, y cuyo diámetro que es arbitrario puede valuarse en la mitad del de la caja. En cuanto a la elevación o grueso de esta

parte saliente debe ser un poco menos que el borde de la cubierta. En fin, para el gobierno de los que quieran mandar hacer esta caja, es necesario y esto es de rigor, que cuando haya una baraja dentro y se cierre la caja, la parte saliente de dentro descanse sobre a citada baraja: esto lo resume todo. Se hará pintar de negro todo el interior

El uso de esta caja es quitar la primera carta de una baraja. Pónese un poco de cera en el centro del círculo de que acabamos de hablar; se cierra y al volverla a abrir se ve la carta de encima pegada a la cubierta. Cuando se hace algún juego con esta caja, basta al quitar la cubierta que roba la carta, dejarla sobre la mesa. Yo me he servido muchas veces de esta caja, y nunca he visto que sospechasen en la cubierta. Con experiencia y un poco de imaginación se verá para cuantos juegos de cartas puede servir este objeto tan sencillo.

Hace poco tiempo que varias personas examinaban una pequeña colección que tengo de estos juegos. Una señora, al ver esta caja me preguntó si era la que yo gastaba para el tabaco. Le dije que no las llevaba tan grandes. ¿Pues para qué sirve? — Para hacer juegos. —¡Hola! haced uno con ella. No tenía nada preparado y estaba tan comprometido que no podía rehusar. Improvisé uno. Yendo a buscar las cartas, tomé una que no era de la baraja sin saber lo que iba a hacer. Era el caballo de copas, lo guardé en mi mano después de haber colocado un poco de cera en el dorso. Llegado que hube a mi mesa, lo dejé debajo de ella, sin que me viesen. Busqué rápidamente en la baraja el caballo de copas, lo hice tomar forzadamente a esta señora y volver a meter en la baraja. Hice una mezcla falsa, abrí a baraja en forma de abanico para que viese su carta en el centro, y haciendo luego el salto lo pasé arriba e hice que colocase la baraja en la caja. Dije que iba a dar un golpe con la mano sobre la caja, para hacer caer en. La otra y a través de la mesa la carta que acababan de ver en la baraja que había colocado esta señora en la caja. Di con una mano un golpe sobre la caja y con la otra tomé la carta que tenía pegada debajo de la mesa, la cual enseñé. Abrí la caja dejando la cubierta sobre la mesa. Tomaron la baraja para asegurarse que el caballo de copas no estaba; no se halló, como era consiguiente, y todos los que allí había en vano trataban de averiguar cómo había podido desaparecer.

Este ejemplo de un pequeño juego hecho de improviso puede dar una idea de los juegos que se pueden hacer con la citada caja.

He aquí todavía un medio bien sencillo para servirse en los juegos en que se finge hacer renacer un papel de sus cenizas. La principal dificultad en estos juegos es hacer el cambio del papel. El medio sencillo que propongo es tan seguro como ingenioso. Se sirve buenamente de un portalápiz de los que se gastan para dibujar. Tiénese un papel falso que se coloca en un extremo

ocultándolo en la mano. Estando ya escrito el papel se hace doblar y colocar en el otro extremo. El cambio se hace muy fácilmente yendo hacia la bujía para quemarlo. Es suficiente con cambiar de mano y de extremo . La vista de un portalápices no tiene nada que no sea muy natural en el caso presente; porque se mira como un instrumento para no quemarse los dedos al poner el papel a la llama de la bujía.

Ahora voy a hablar de un procedimiento, que puedo decir que me es particular. Se trata de meter ostensiblemente, sin que lo sospechen, en el bolsillo de uno de los concurrentes una moneda. Para esto busco una ocasión para hablar de la opinión de ciertas personas que creen que los objetos que se hacen hallar sobre los espectadores, tal como cartas, monedas, sortijas. etc., son introducidos diestramente por el físico. Nótese que en este momento tengo una moneda en el hueco de la mano, y continuando hablando, tomo una moneda igual a la que tengo en la mano y digo: "¿Como podría, por ejemplo, colocar esta moneda, fuese aquí o allí, sin que el caballero lo viese y lo sintiese?" Los espectadores toman estos movimientos como una acción unida a la palabra con objeto de hacer más clara la demostración; pero haciendo estas indicaciones de meterla en tal o cual sitio, la deja en cualquier parte mostrando en la punta de los dedos la moneda que tenía oculta en el hueco de la mano. Esta moneda que se ve la toman sin ninguna duda por la que yo tenía cuando hacía el ademán de colocarla sobre la persona a la cual me dirigía y esta persona esta muy lejos de sospechar que está ya en posesión de la moneda. En esta circunstancia se hace entonces el juego que uno se ha propuesto ejecutar.

Voy por última explicación a hablar de una mejora introducida en un juego de cartas descrito en la Hechicería explicada. Se trata de la carta clavada sobre una puerta a cuyo punto se echa la baraja. La mejora consiste en que se añade a la carta una sortija que se pide, la cual se ve suspendida a una cinta atada al clavo.

Puede presentarse este juego bajo diferentes formas, esto depende del gusto e imaginación del que quiera ponerlo en practica. Por ejemplo puede hacerse de este modo: Se hace sacar una carta a una señora, la cual la vuelve a meter en la baraja después de haberla visto. Se hace una mezcla falsa dejando esta carta sobre la baraja. Colócase esta baraja sobre la mesa de delante.

Sobre la mesa de detrás se tendrá preparada una cinta, un clavo y un pedazo de greda. Vuélvese a la señora que ha tomado la carta, se le pide una sortija, se la hace colocar en una de esas cajas de las cuales he hablado y que se hallan en casa todos los torneros que hacen aparatos para el escamoteo. Se tendrá presente que ya he explicado que están construidas de modo que se pueden sacar por el fondo los objetos que se meten dentro, tal como sortijas o monedas. Se tendrá presente también que en todas estas cajas, de cualquier

construcción que sean (porque hay de muchas clases), hay siempre en la cubierta, oculta entre dos fondos, una moneda que suena cuando se sacude la caja y que no hace ruido cuando se aprieta el botón de la cubierta. Hácese meter la sortija en una de estas cajas. Sacúdase para hacer oír que esta allí. Ruéguese a esta señora que meta la caja en el bolsillo, pero al dársela apoyáis el dedo sobre el botón para que no hará ruido la pequeña moneda móvil encerrada en la cubierta y hacéis caer la sortija en vuestras manos. Entonces bajo pretexto de ir a buscar un pedazo de greda sobre la mesa del fondo y volviendo a tomar la baraja, atáis la sortija a la cinta y atravesáis el clavo por la cinta y la carta. Volvéis con la baraja en la mano, de modo que no se vea el anillo, el clavo y la cinta.

Presentáis a cualquiera la greda que ha sido el pretexto de vuestra ida obligada hacia la mesa del fondo. Le rogáis a esta persona que haga un círculo sobre la puerta y en el sitio que quiera. Hecho ya el círculo arrojáis la baraja dentro, como queda ya dicho en la sección donde descrito este juego y se ve la carta, clavada con la sortija suspendida a la cinta.

La señora que ha tomado la carta y prestado la sortija abre la caja y no encuentra nada en ella. Yo he hecho muchas veces el juego de que se trata de este modo y he notado que causa mucha sorpresa.

FIN.

SECCIÓN XVI
El baile de las figuras, para teatro.

En el teatro, este juego es de un gran efecto, porque estos pequeños personajes de cartón aparecen totalmente aislados.

En el que yo he descrito en el capítulo anterior, se podría sospechar más relación de lo que parece entre las figuritas y el que las hace bailar. Pero en este juego ejecutado en el teatro, se ve evidentemente que los bailarines están del todo independientes del prestidigitador, puesto que este va y viene, alejado del sitio en que se ejecuta el baile.

He aquí como se disponen las cosas, y la diferencia que hay entre estos dos modos de hacer el juego.

Colócanse a las dos extremidades de la mesa dos candeleros un poco pesados. Sobre el uno se ata un hilo negro que pasando por un gancho o anillo fijo al otro candelero viene a parar a manos del compadre, que está oculto entre los bastidores. Este hilo, que está en una posición horizontal, debe estar alejado de la mesa a una distancia conveniente para que los pies de las figuras, que están allí colgadas puedan llegar justas a la superficie de la misma.

El prestidigitador, habiendo colocado estos artistas, se aleja. Les manda saludar: estos señores hacen una reverencia, dirigida por el compadre que tira y afloja el hilo. Se les hace bailar, pero, de tiempo en tiempo, el mago interrumpe a los actores, para que los reconozcan sin inquietarse del pudor de las señoras. Algunas veces después de haberlos vuelto a colocar en su sitio, se les da orden de continuar el baile: pero no se mueven. El físico reitera su orden: hácense los sordos. Pero la una que tiene más juicio que la otra hace observar que la música hace tacet, y que no se puede bailar sin música. Esta se despierta y los bailarines se ponen en movimiento.

NOTA. Muchos prestidigitadores colocan no pequeño gancho detrás de las figuritas para suspenderlas. En este caso, hace muy mal efecto darlas a

reconocer. Este gancho puede hacer descubrir el misterio. Pero no hay que temer este pequeño inconveniente con los dos cuernos que he recomendado, porque, forman de los adornos de la cabeza.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN XVII
Escamoteo de una señora.

Es cierto que la mujer que se escamotea consiente en ello. Sube sobre la mesa de fuelle que ya se conoce. El mago la cubre con un cubilete, no de un cubilete de escamotear; sino de una vasta máquina teniendo esta forma, hecho de un ligero esqueleto de madera, cubierto de telar.

La dama estando así cubierta, el prestidigitador tira del pasador colocado al borde de la mesa, para hacer levantar un poco la gran trapa, la dama acaba de abrirla; entra, el fondo baja; se encoge en este cofre de nueva especie, vuelve a cerrar la trapa y pasa los cerrojos del interior.

Dos personas, de las cuales una es el prestidigitador, tienen una tabla, por los extremos, la aproximan a la mesa. Invitan a la señora a colocarse en esta tabla en el momento que se corre el cubilete en el cual se la cree siempre. Fíngese sostenerla así, pero cae el cubilete, y los espectadores, con la boca abierta, el cuello estirado, sin respirar, están estupefactos, no viendo va la mujer que se ha desvanecido como una bola de jabón.

Antes que suba la mujer, el prestidigitador tiene cuidado de levantar el tapete de la mesa, para hacer ver que no hay ninguna disposición para ocultar una persona.

NOTA. En lugar de terminar este juego como acaba de decirse, será bueno terminarlo de una manera más agradable. Estando colocada la mujer sobre la mesa; una pequeña muñeca vestida exactamente, como esta mujer, saldrá de la parte alta del cubilete y parecer irse por el aire. El físico, haciéndole notar, dirá que es la mujer que vuela. Se levantará el cubilete en este momento, y se verá que ha partido efectivamente.

Se establecerá pues un hilo conductor sobre el cual correrá la figurita Este hilo comunicará de el cubilete a los bastidores. Un segundo hilo para tirar será el móvil de esta ascensión.

Esta muñeca se colocará en la cúspide cóncava del cubilete.

SECCIÓN XVIII

En la cual se verá que para componer un pañuelo hecho pedazos, solo se trata de quemarlo.

Hay muchos modos de hacer este juego. Uno, entre otros, es el de servirse de la copa descrita en el número cuatro, sección XXI, capítulo II, tercera parte. Se hace el cambio del pañuelo sobre el traje, se coloca sobre la mesa el pañuelo sustituido al que se acaba de prestar. Se mete este en uno de los compartimientos de la copa que se Ya a buscar, y de la cual se hace dar la vuelta al pies, para presentar la parte vacía. Colócase esta copa sobre la mesa, después de haber enseñado el interior, para hacer ver que esta vacía. Se hace cortar el pañuelo sustituido que está sobre la mesa, se meten los pedazos en el compartimiento vacío de la copa. Se da vuelta a la otra división, y se saca el verdadero pañuelo prestado, que se devuelve a la persona a quien pertenece

Esta manera de hacer el juego es buena para el salón, donde no puede cómodamente servirse de un compadre. Voy a decir cómo se puede hacer en el teatro. De este modo se termina de un modo admirable.

Se pide un pañuelo y se hace el cambio en la mano. Este m,todo de cambiar el pañuelo es sutil y atrevido sin ser difícil. Como no he hablado todavía de él voy a explicarlo.

Se tiene oculto en la mano el pañuelo que se quiera sacrificar. Para que no sea apercibido, se tiene bien doblado, dejando colgar el brazo contra el muslo. Se toma el pañuelo pedido, con la mano que está libre y se le transporta ligeramente a la otra mano, uniéndole al que se tiene. Entonces se está libre porque estos dos pañuelos parecen no formar más que uno. Se va a la mesa; se deja caer diestramente en las manos del compadre que está debajo el pañuelo prestado, dejando siempre el otro a la vista, y que se coloca sobre la mesa. Cuando este juego de manos está bien hecho es tan natural que no es posible sospechar que el pañuelo colocado sobre la mesa no es el mismo que acaban de

prestaros.

Habiendo cambiado así el pañuelo, se toma el que hay sobre la mesa. Se coge por el centro, añadiendo una muñeca de tela igual a la que el compadre acaba de entregaros. Se ruega a alguno el cortar el pañuelo.

Se presenta la muñeca que se hace cortar varias veces, se acercan a una luz las dos partes separadas, se queman, se ponen juntas, diciendo que es el mejor procedimiento para componer los pañuelos rotos. Se dobla sobre el antebrazo el que se tiene como para apagar el fuego, pero en realidad para cubrir la mano con la cual se toman los pedazos de la muñeca cortada, para meterlos en la manga del brazo cubierto por el pañuelo. Enseguida se extiende este pañuelo que se enseña perfectamente intacto.

Este primer pequeño juego no es bastante fino para que los espectadores no sospechen que se corta otra cosa que el pañuelo; es también muy regular que algunas personas manifiesten sus dudas con este objeto. Entonces el prestidigitador dice: "Señores, he olvidado hacerles ver más evidentemente el estado en el cual se hallaba el pañuelo que estaba perfectamente cortado; puesto que Vds. dudan, voy a empezar de nuevo el juego."

Coge el pañuelo por el centro, lo empuña con la otra mano, y forma una especie de oreja parecida a la muñeca. Hace cortar un largo pedazo a la misma persona que le ha hecho ya este servicio, y esparce el pañuelo en el cual se y, un agujero por donde puede pasar la cabeza. El espectador no tiene duda.

Préndese fuego a ambas partes del pañuelo, dejándolas quemar un poco; llévanse así encendidas sobre la mesa, y colocándolas sobre una trampilla, y envolviéndolas con ambas manos, se frotan vivamente como para extinguir el fuego. Esta maniobra se hace para dar el medio al compadre, que ha abierto la trampilla, de coger estos despojos y sustituirlos al pañuelo prestado, que el físico coge continuando el movimiento con sus dedos; estando hecho esto, el compadre vuelve a cerrar la trampilla, y el prestidigitador extiende el pañuelo que se ve en el mejor estado de reparación.

Yo he visto casi siempre a los espectadores excesivamente sorprendidos de este desenlace, cuya notable sencillez no hace sospechar ningún motor oculto.

SECCIÓN XIX

Escamoteo de muchas llaves que salen invisiblemente de una copa cerrada para hallarse en el interior de un pan.

Este artículo está hecho en favor de esos amables industriales que no buscan más que el bien del prójimo y no viven más que de lo que pueden hallar. Después de haberlo meditado seriamente verán que es más provechoso saber escamotear llaves que bolsillos. En estos últimos no se encuentran más que miserables monedas, que las más de las veces no valen la molestia que se da por tomarlas; en lugar que con llaves se puede uno hacer dueño de todo el contenido de un cofre. Estoy satisfecho de poderles poner al corriente de una noble ambición, dándoles los medios de trabajar en grande. Yo quiero mucho a los artistas de todos géneros, y me considero muy feliz de hallar la ocasión de serles útil.

Pero no deben lanzarse en la alta esfera que he indicado en esta sección más que después de haber pasado por todos los grados del arte, es decir cuando se sepa hacer con propiedad el pañuelo de bolsillo, la petaca, el reloj, etc. Tomando esta sabia precaución, se tendrá la ventaja de no ser ahorcado más que un poco más tarde.

Efecto. Pídense cuatro llaves, que se recogen en una copa que se deja sobre la mesa. Tómanse tres panes largos, que se presentan a la persona que tiene el cuchillo, invitándole a escoger uno. Estando hecha la elección, córtanse los otros dos panes para hacer ver que no están preparados. En seguida, se toman las llaves de la copa donde están, para colocarlas en un pequeño plato que se cubre con una cubierta que lo tapa enteramente. Se hacen sonar estas llaves sacudiendo el plato con la cubierta, lo que prueba que están allí siempre. Se finge tornarlas invisiblemente una después de otra y mandarlas al pan. Se descubre el pequeño plato: ya no hay llaves; se corta el pan por la mitad y aparecen todas en el interior de este pan

Explicación. El prestidigitador avanza a hacia la reunión para pedir las llaves. Tiene una copa en una mano y un pañuelo en la otra. Pero en este pañuelo tiene ocultas cuatro llaves.

Habiendo recogido las cuatro llaves que había pedido, bajo pretexto de contarlas en la copa, coloca diestramente las suyas, quitando las otras que tiene también ocultas en su pañuelo. Entonces es cuando pide un cuchillo para entregarlo a la persona que le ruega que suba con el al lado de su mesa. En seguida va a buscar un plato con su cubierta y al tomarlo, deja las llaves pedidas que tenía siempre ocultas en su pañuelo. Trae el plato que deposita sobre la mesa, y coloca las llaves que retira de la copa. Durante este tiempo, el compadre toma las otras llaves que el prestidigitador le ha llevado, las coloca prontamente en un pan ya preparado para recibirlas y va rápidamente a dejarlo con los otros dos panes que están al lado opuesto a aquel donde dejaron las llaves, a fin de desorientar mejor al espectador. Termínase el juego como se ha dicho en la explicación de su efecto.

NOTA. Ya se sabe cómo se hace recaer a elección sobre un objeto preparado. Es inútil repetirlo respecto al pan. Hállase el modo de preparar este pan en la sección IX capítulo III.

Los pequeños platos que sirven en este juego son de hojalata, tienen de catorce a quince centímetros de diámetro. Digo los pequeños platos, porque hay dos, el uno sobre el otro, pero tan bien unidos que no forman más que uno. El de encima debe poder quitarse juntamente con la tapadera hecha en forma de solideo o media esfera. La concavidad de esta cubierta permite colocar sobre el plato objetos bastante voluminosos y los quite con el plato de encima que debe ser un poco mayor de los bordes que el segundo, para que pueda ser cogido por la cubierta que no debe tocar el de debajo, que se toma siempre por el mismo y que se cree solo.

Este pequeño aparato, tan sencillo, es uno de los más útiles y puede servir en muchas ocasiones.

Observación. Cuando, para hacer ver que las llaves han desaparecido, se levanta la cubierta que s, las lleva juntamente con el plato de encima, y se coloca sobre la mesa, es necesario guardarse muy bien de menear estas llaves, porque por poco que se oyesen, el juego se descubriría completamente y quedaría destruido.

SECCIÓN XX
El tiro de alfileres.

A excepción de un solo prestidigitador que ya no existe no creo que este juego sea conocido de nadie. Lo he visto ejecutar en un colegio, donde ha causado una gran sorpresa.

Preséntase un número cualquiera de alfileres clavados en un pedazo de papel. Los espectadores toman el número que quieren. Se hace cargar una pistola con estos alfileres, en seguida se hace tomar una carta que se mezcla en la baraja. Se echa en el aire esta baraja, dispárase la pistola y se hallan los alfileres clavados en la carta que habían elegido.

Explicación. La persona que ha tomado los alfileres devuelve el papel al prestidigitador, que ve de un golpe de vista, por los que quedan el número que acaban de tomar. Por una palabra convenida entre ellos, da a conocer este número al compadre, que tiene cerca de él preparados alfileres y una carta igual a la que deben tomar forzadamente. Estos alfileres y esta carta son de antemano quemados a la llama de una bujía, para que parezcan haber sufrido la impresión de la pólvora quemada. Esta preparación tiene además la ventaja de impedir que caigan los alfileres de la carta cuando se clavan.

Tan luego como el compadre conoce el número de alfileres tomados, pone otros tantos en la carta, mientras que el prestidigitador hace tomar una igual y la hace mezclar en la baraja que toma después.

Habiendo vuelto a tomar las cartas, el mago va a buscar una pistola; pero haciendo camino retira de la baraja la que tomaron y mezclaron. Lo cual es muy fácil porque esta carta es más larga que las otras, la cual se llama una llave. Toma en su lugar la carta con los alfileres que mete en la baraja y deja la otra. Vuelve con la pistola, la entrega a la persona que ha tomado los alfileres, y la invita a cargar el arma. Cargada el arma vuelve a tomarla, echa la baraja en el aire o la hace echar, y dispara.

Habiendo caído la baraja, se busca la carta en cuestión, y se halla un poco chamuscada y pasada con el mismo número de alfileres que se habían metido en la pistola.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN XXI
La columna triunfal.

La columna es una varita, pero una varita un poco elegante. Se la hace de ébano guarnecida de marfil o de plata, y si se quiere de oro; nada se opone. Esta varita está hueca de un extremo a otro. A la una de sus extremidades se hace una pequeña espiga que entra en un agujero hecho en el centro de un plato torneado a propósito, o sobre un pie al cual se dará una forma agradable. La extremidad opuesta, que será la parte superior, está guarnecida de una verola la cual tendrá un pequeño agujero para dejar pasar un hilo. Se hará todavía a la varita, a uno o dos centímetros encima del espigón, un agujero igual al que hay sobre la verola. He aquí nuestra columna establecida.

Para servirse, se hará pasar en la varita un hilo que saldrá por los agujeros hechos a esta varita. A la extremidad del hilo que sale por la verola, se atará por el centro una carta que supongo ser el rey de oros. Ocúltase esta carta así preparada debajo del pie de la columna. El otro extremo del hilo que pasa por el agujero que está debajo, va a parar a manos del compadre. Este hilo es de seda negro.

Se hará tomar forzadamente el mismo rey de oros, que se hará mezclar en la baraja, de la cual se quitará el rey de bastos que se enseñará al dejarlo sobre la mesa.

Se colocará esta baraja derecha contra la columna, retrocediendo el pie, se tendrá cuidado de meter entre las otras cartas la que está preparada debajo.

En seguida, en presencia de la reunión, se coloca sobre la columna el rey de bastos que se había separado de la baraja.

Para evitar la fatiga a este, no se coloca sobre sus pies, sino del dorso: estando acostado se está siempre más descansado..

En fin, el prestidigitador anuncia a la reunión que el rey de oros, que tomaron,

se ha quejado de la preferencia dada al rey de bastos, colocándolo sobre la columna pretendiendo merecer este honor al menos tanto como su rival. "En consecuencia", continúa él, "Este rey os pide por mi mediación, el permiso de disputar esta preeminencia al rey de bastos."

La demanda, bien entendido es acogida. Y al momento por intermediación del compadre, se ven agitarse todas las cartas, y el rey de oros subir a la columna, echar el rey de bastos y colocarse en su lugar.

Se puede al enseñar esta carta, desatarla fácilmente porque no está sostenida más que por un pequeño nudo hecho al extremo del hilo

Lo que hace aparecer las cartas en movimiento es que antes de tirar, para hacer subir el rey de oros, el compadre da algunas sacudidas secas y rápidas que las hacen remover. Esta fineza es de un buen efecto, porque la carta parece resistirse y apresurarse para llegar más pronto.

Como en el teatro el lujo es necesario, se hacen columnas de estas ricamente adornadas. Hay de ellas que están rematadas de un pequeño Mercurio dorado, y es a sus manos donde viene a fijarse la carta; pero el medio es el mismo, y el juego no es por esto más sorprendente.

A todo esto yo preferiría una botella ordinaria que haría pensar menos la preparación No se trataría más que de hacer un pequeño agujero a la botella, a alguna distancia a la parte superior del fondo como se hace a la varita.

Se podría también poner vino en la botella y servirlo, pero sería precise tapar con un poco de cera el agujero por donde pasa el hilo; se quitaría esta cera en el momento de hacer el juego, y cuando después de haber echado vino, no quedase más que por debajo del agujero en la botella.

SECCIÓN XXII

Hacer salir de una botella llena de vino, cintas de todos colores que se piden.

Se tomará la botella de embudo descrita en la página correspondiente. Después de haber echado vino para probar que está llena, se pone sobre la trampilla.

El compadre esta colocado dentro de la mesa ó debajo provisto de largos pedazos de cinta de todos los colores conocidos y dispuestos de modo a poder hallar en seguida y sin confusión, el que pidan.

Tiene una varita delgada, a la extremidad de la cual hay clavada una punta que sirve para coger las cintas, meterlas por el embudo que está sobre la trampilla, hasta el cuello de la botella. El extremo de la cinta llega allí, el prestidigitador lo coge, lo saca totalmente y lo entrega a la persona que lo ha pedido.

De tiempo en tiempo, se echa vino para hacer ver que hay siempre; pero el compadre debe estar atento a cerrar la trampilla tan pronto como conozca que el físico va a tomar la botella. Este juego es muy agradable y uno de los más sorprendentes.

SECCIÓN XXIII
El limonero mágico.

He aquí todavía un juego que no es conocido, y que no se encuentra en ninguna repertorio de prestidigitador. Un pequeño árbol, donde cuelgan una media docena de limones atados con cintas de diferentes colores está colocado sobre la mesa. Se hacen tomar cuatro o cinco cartas a otras tantas personas; en seguida se presenta el pequeño árbol a estas personas, cortan cada una un limón, y en este limón se halla la carta que tomaron y mezclaron en la baraja.

Explicación. El prestidigitador ha introducido de antemano en los limones las cartas que se propone hacer tomar. He aquí el modo de meterlas. Se toma una pluma fuerte, se corta uno de los extremos redondamente. Introdúcese este tubo en el limón, se quite lo suficiente para dejar entrar una carta rollada fuerte. Lo que ha sacado del limón queda en la pluma, se quita y con la corteza que queda dentro de la pluma se tapa el agujero que se ha hecho después de haber metido la carta.

Preparados así los limones, se atan con cintas de diferentes colores, y se cuelgan al árbol con las mismas.

La diversidad de colores de cintas sirve para reconocer las cartas. Se tendrá presente, por ejemplo que el limón suspendido con la cinta encarnada contiene el rey de copas; que el limón de la cinta azul contiene la sota de bastos, etc., etc. Estando todo así dispuesto, se hará a sacar las cartas iguales a las que están en los limones, acordándose de la carta que cada persona ha tomado.

Será muy bueno hacer este juego con una baraja cortada a bisel, porque todas las cartas que vayan tomado, vueltas a colocar eh la baraja, y después de haber hecho ver que han pasado a los limones, deben quitarse de la baraja, para que al darla a reconocer después de finalizado el juego no se encuentran. (Ver, para las cartas cortadas a bisel la Sección XVIII del artículo II, primera parte.)

Se colocarán sobre la baraja, y por orden para acordarse (lo vuelvo a repetir),

todas las cartas iguales a las que se deben hallar en los limones. No se harán meter en la baraja hasta que las hayan sacado todas y se comprende bien que deben ser forzadas. El número de cartas que se harán tomar será uno menos que el número de los limones suspendidos, por una razón que voy a explicar al momento.

Habiendo hecho colocar de nuevo las cartas en la baraja por las personas que las tomaron, se mezclarán o se harán mezclar, habiendo tenido la precaución de haber hecho colocar el extremo ancho de estas cartas al extremo estrecho del resto de la baraja.

Se escamotearán pues estas cartas, lo que es fácil como se sabe, con un juego cortado a bisel, y se entregara la baraja a cualquiera de la reunión.

Se tomará el pequeño árbol, y se presentará a cada persona que ha tomado carta, de modo a que no pueda tomar más que el limón que encierra la carta igual .a la que tomó, lo cual es más fácil de lo que se piensa; solamente se tendrá cuidado de no dejar ver afectación.

Estando los limones entre las manos de las personas que sacaron las cartas, se hace nombrar la suya a cada uno; corta el limón y encuentra su carta. En seguida hace reconocer la baraja que se había confiado a uno de los espectadores y ya no se hallan las cartas que había tomado, metido en la baraja y mezclado.

Como se hace sacar una carta menos que el número de limones que había, queda uno en el árbol todavía. Uno de los espectadores que está de inteligencia con el prestidigitador lo hace notar; toma el tono de un trapacero y pregunta si puede tomar una carta también, puesto que queda todavía un limón. El prestidigitador contesta que es tan dueño como los otros y se avanza para hacerlo tomar una. Pero el compadre dice que él quisiera que le entregara la baraja para escogerla a su gusto. El físico se la entrega y el otro vuelve una carta que enseña a sus vecinos, y la vuelve a meter en la baraja. El prestidigitador le dice entonces: "Ya veo caballero que Vd. desea hacerme quedar mal; ¡pues bien! para hacerle ver que esto no es tan fácil como Vd. lo cree, voy a hacerle una proposición: ¿quiere Vd. que se halle su carta como las otras en el limón, o quiere Vd. que no se halle más que el nombre de su carta escrito en un papel?"

Y se termina como se ha convenido. Pero si ambos han convenido que sería la misma carta la que se encontraría en el limón. entonces el compadre, fingiendo meter la carta que ha elegido en la baraja la escamotea y oculta para que no se

halle al terminar el juego, que este último incidente corona de una manera agradable.

Este juego tiene la doble ventaja que, aunque teatral, no tiene necesidad de ningún motor mecánico, y que pudiendo pasarse sin un compadre, se le puede ejecutar en el salón. Tiene además el mérito de no ser conocido. No ha podido propagarse porque el prestidigitador que lo imaginó, y del cual lo poseo, murió pocos días después de haberlo inventado; es el mismo que inventó también el tiro de alfileres. Este prestidigitador muy inteligente y diestro. Le he visto ejecutar este juego en el teatro; tenía el atrevimiento de hacer pensar las cartas en lugar de hacerlas tomar, y esto le salía bien siempre, lo que hacia maravilloso este juego.

NOTA. No es necesario advertir que en defecto de limones puede hacerse este juego con otros frutos.

SECCIÓN XXIV

Juego increíble. — Bala complaciente. — Descarga para reír.

El primero que hace el objeto de esta sección, es llamado por los prestidigitadores el gran robo de objetos. Es uno de esos juegos que se anuncian para remover el público, picar su curiosidad y atraerle al teatro. Lo imaginó un hombre a quien he conocido bastante particularmente; sabía muy poco de prestidigitación, pero poseía ese género de invención que vale más todavía que la ligereza. Es el mismo que tuvo la idea de hacer disparar sobre él un cañón cargado con una bala, que escamoteaba; él todavía, el que imagino una descarga hecha sobre él por una compañía de soldados. Esto en presencia de toda la platea, cargando sus armas con balas, que hacían el mismo efecto que copos de nieve.

Dos palabras bastarán para dar idea de estas dos últimas experiencias, que ofrecen muy poco interés.

Para el primer juego, un hombre diestro quitaba la bala, atacando el cañón con el instrumento que sirve para esto, y que estaba hueco al extremo de modo que cogía la bala. Tomábanse todas las precauciones para distraer la atención de los espectadores. En el momento de la explosión una bala preparada caía a los pies del prestidigitador.

En cuanto a la descarga, se hacían reconocer los cartuchos, que estaban bien condicionados; pero las balas estaban envueltas en papel muy flojo, y metiendo estos cartuchos en el fusil, por una ligera presión hecha con el dedo del medio, la bala se quedaba en la mano, sin que nadie lo apercibiese. Escogíanse para esto, entre los soldados, los hombres más discretos , inteligentes.

Relativamente a este juego, el prestidigitador, que era un hombre determinado, me ha confesado que experimentaba una viva emoción en el momento de la descarga que era mandada en toda regla por un jefe. En el hecho, un error al

tomar las disposiciones, la poca destreza o la malevolencia de un soldado, podían serle funestas.

Volvamos a nuestro juego, que no amenaza estos peligros.

Efecto. Se pide un mantón o un sombrero de señora. Supongamos un sombrero: se envuelve en una servilleta, colócase este paquete sobre la mesa y se cubre con una copa.

El prestidigitador anuncia que va a escamotear el sombrero, para hacerle hallar, sea en el teatro, sea en la ciudad, en el sitio que se quiera, sin excepción alguna, y que para evitar toda contestación la suerte lo decidirá; que en su consecuencia todos los espectadores que quieran tomarse este trabajo, pueden escribir cada uno una indicación a su elección en un pedazo de papel, el cual se rollará luego.

Hecha esta operación, reúnense estos papeles, se meten en un saco, y un niño saca uno, el cual se lee en alta voz. A la puerta del teatro hay algunos coches, para aquellos que quieran ir en busca del sombrero escamoteado.

El prestidigitador vuelve a su mesa, hace ver el objeto prestado desenvolviéndole, lo envuelve de nuevo, y lo cubre como estaba. Va a buscar su varita mágica, toca con ella la copa, ordenando al sombrero el transportarse al sitio designado. Descúbrelo, pero nada, ha partido; los espectadores vuelven a ver el mismo paquete. Oyese un rumor y como dice Basilio al doctor Bartolo: "camina y rinforzando va el diablo. El ruido aumenta, avanza, extiende su vuelo, estalla, y se populariza en un grito general, un crescendo público, un coro universal de odio y de proscripción." El mago ha faltado a su palabra, es un farsante un presuntuoso. Le gritan, se le ríen, le silban, le aplauden; es un alboroto para hacer temblar al diablo, para espantar el brujo.

Pero él no se desconcierta. Impasible en medio de aquel tumulto, avanza, tranquilo como una buena conciencia; extiende el brazo para calmar la tormenta y reclama por señas el silencio.

Curiosos por saber lo que quiere decir se callan. El físico pregunta en qué ha podido disgustarles. Le aconsejan que dirija su pregunta al paquete que ha quedado sobre la mesa.

-¿Pero por qué?

-Para reprocharle de encontrarse allí.

-Pero, señores, si no incomoda a nadie.

-¿No habéis prometido mandarle al sitio designado por el billete?

-Señores, al anunciar este juego he prometido, que escamotearía el sombrero que se me prestaría, pero yo no he dicho que escamotearía la servilleta que lo cubría.

Y desarrollando la servilleta, el prestidigitador la extiende, la sacude, y hace ver que el sombrero está en camino como se había anunciado.

Entonces los aplausos irónicos se convierten en aplausos de buena ley, y el público felicita al mago de haberle chasqueado.

Los genios más vivos se ponen en camino para ir a ver si el sombrero ha llegado a su destino donde el diablo parece haberlo llevado.

Explicación. Para describirlo voy a explicar un juego tal como le he visto hacer a su inventor. Estaba desde luego de acuerdo con el criado de un negociante de los más notables de la ciudad, que era viudo y conocido como hombre honrado y galanteador. Propuso a este criado colocar un sombrero de señora en la cama de su señor, haciéndole saber que no era más que una burla inocente, que no podía comprometerle de ningún modo, y de la cual su señor sería el primero que reiría, si llegase a saberlo. Nuestro hombre no viendo nada, a la punta de los dedos del demandante, ponía algunas dificultades; pero para salvarlas el prestidigitador le dio una moneda de veinte reales por su complacencia y otra por su discreción. El negocio se hizo. Para el teatro una señora elegante estaba sentada en las primeras lunetas y llevaba puesto un sombrero igual al que había en la cama caballero.

Al momento de hacer el juego, cuando el prestidigitador hace la demanda de un sombrero, las señoras no se dan mucha prisa casi generalmente; cada una cuenta con su vecino para hacer este servicio al que hace el empréstito. En fin, la comadre, más complaciente, se quita el suyo, y lo da con la más amable sonrisa de coquetería.

El sombrero es colocado en una servilleta, que se ata un poco fuerte, se coloca el paquete sobre la trampilla de la mesa, y se le cubre con uno de esos grandes vasos cónicos de los cuales ya he hablado.

Ahora, es necesario decir que el compadre, que está debajo de la mesa, tiene

una apariencia de paquete que se le parece al que el prestidigitador ha hecho envolviendo el sombrero. Es una servilleta atada lo mismo, y mantenida en una forma redonda por medio de dos pedazos de alambre muy delgado, doblados y cruzados. Entonces es cuando el físico anuncia el uso que va a hacer del sombrero. Se hacen escribir las indicaciones en pequeños pedazos de papel cuadrado que se distribuyen.

Estando ya escritas las indicaciones, y los papeles bien rollados, se hacen meter en uno de los dos bolsillos del pequeño saco descrito en la Sección VIII, capítulo II de esta tercera parte. El otro bolsillo contendrá una cierta cantidad de papeles rollados sobre cada uno de los cuales se escribirá la indicación valedera: En la cama del Señor.....

Preparado este bolsillo, se hace sacar un papelito a un niño. Desarróllase el billete y se lee en voz alta su contenido. En seguida el prestidigitador procede al escamoteo. Enseña de nuevo el sombrero y lo envuelve. En este momento es cuando y a buscar su varita mágica, y el compadre abre la trampilla, toma el paquete con el sombrero y deja en su lugar el que no es más que un simulacro. Este último que ocasiona la equivocación del público es el más bello incidente del juego. Se conoce el desenlace y no tengo más que decir.

Para hacer conocer el efecto de este juego a esas buenas gentes que toman las cosas al pie de la letra, no puedo pasar por alto un acontecimiento del cual salgo garante de la exactitud.

Para asegurarse de la verdad del hecho muchas personas subieron en un coche a fin de ir al punto donde debía hallarse el sombrero. Entre estos señores, había un hombre al cual conocía. La vista de este sombrero, hallado efectivamente en el punto indicado, produjo tal impresión que cayó al momento sin conocimiento y tardó mucho tiempo en volver en sí.

SECCIÓN XXV

Caja inagotable, sombrero cambiado en cuerno de abundancia.

Se sabe que la mitología no nos dice más que fábulas. Fábula, cuento y mentira todo es lo mismo. El cuerno de Amaltea no ha existido nunca más que en la imaginación de los poetas. Pero ¿queréis tener el verdadero cuerno de la abundancia? dad vuestro sombrero a un prestidigitador; tan pronto como lo haya tomado ¡crac! he aquí que sale todo lo que se quiere; cigarros para los hombres, flore para las señoras, juguetes y dulces para los niños.

Un día un avaro había prestado su sombrero; después que se hubieron sacado una infinidad de cosas, le fue devuelto por el prestidigitador lleno de billetes de banco. El prestidigitador había adivinado la flaqueza del avaro. El avaro estaba en el colmo de la dicha. ¡Pero que, contratiempo! Llegando a su casa no halló en sus bolsillos más que epigramas y motes.

La anécdota sería increíble, si no me hubiese sido certificada por una persona que me merece mucha confianza.

Todo lo que acabo de deciros es sin duda maravilloso; pues bien; es necesario confesarlo, todo es pura ilusión. Yo quisiera dejaros con esta ilusión, pero estoy obligado, y es mi deber descender a la triste verdad .

Los prestidigitadores están sin embargo, en el caso de dar con profusión todos los objetos de que acabo de hablar, a excepción de los billetes de banco cuya distribución debe hacerse raramente, pues yo no lo he visto nunca.

Cuando el prestidigitador va a pedir un sombrero, tiene en la mano derecha diferentes objetos que están ordinariamente envueltos en una peluca. Para no dejar apercibir nada, se tiene el brazo colgando, el puño sobre el muslo y un poco oculto por el traje, Tomando el sombrero con la mano izquierda, que se transporta ligeramente a la derecha, es fácil introducir los objetos sin ser visto.

Se saca primero la peluca y se distribuyen los objetos que contenía. Algunas veces son cubiletes de escamoteo encerrados unos en otros. Como estos cubiletes no tienen bordes, se pueden reunir más de una veintena que no tienen más que el volumen de uno solo. Se les saca del sombrero uno a uno, y cuando están todos separados, parecen una multitud. Teniendo siempre este sombrero, se pide un segundo, y al volver a la mesa el compadre que está dentro arroja en el uno un paquete de flores bien apretado. Esta introducción se hace con tal ligereza que no es apercibida. Colócase este sombrero en la mesa al mismo tiempo que el compadre mete en el otro un paquete de juguetes de niños. Parece disponerse a hacer un juego con estos sombreros, como por ejemplo el del gran dado; pero el prestidigitador mirando en uno de los dos sombreros, dice que y, algo que le incomoda; toma este sombrero y hace una nueva distribución, y como si hubiese olvidado alguno de la reunión, toma el otro sombrero y continúa la distribución. Hace en seguida el juego que había preparado, en el cual se necesitan los sombreros.

Habiendo terminado el juego, el físico pregunta a quién pertenecen estos sombreros, y haciendo el movimiento de quererlos llevar, el compadre los vuelve a llenar de nuevo. Fingiendo entregarlos el prestidigitador parece admirado de ver todavía alguna cosa y hace una nueva distribución.

Se puede aprovechar de esto último para hacer un juego de invención muy reciente y que es muy bonito; es verdaderamente una sorpresa.

La multiplicación de los cubiletes, de la cual he hablado hace un momento, es de la antigua prestidigitación; este ingenuo procedimiento, no tiene en realidad, nada de admirable; el medio no es difícil de adivinar. He aquí el que yo propongo.

Se hará tomar una bola cuyo diámetro será de dos terceras partes próximamente de el de un sombrero ordinario. Esta bola estará hueca lo más posible. Se dejará una abertura circular bastante grande.

Se harán hacer una veintena de resortes en espiral a los cuales se dará una forma esférica. Su diámetro será próximamente el de una bola de billar. Estos resortes recubiertos de tela, representarán perfectamente una pelota; comprimiéndolos, su volumen disminuirá una tercera parte lo menos. Se meterán todas estas pelotas en la bola, comprimiéndolas.

El compadre mete esta bola en el sombrero, y puede también añadir otros objetos que se distribuirán primero. En seguida se sacan una a una las pelotas que hay en la bola. Estas pelotas vuelven a tomar al salir, su esfericidad. Se

acaba por sacar la bola grande, teniendo cuidado de no dejar apercibir la abertura. Se concibe que los espectadores deben estar sorprendidos de ver esta cantidad de objetos, que parecen de un volumen más del doble de lo que puede contener el sombrero.

La caja doble, descrita bajo el núm. 3, Sección XXI, capítulo II, sirve principalmente para esta clase de distribuciones. Algunas veces se ponen dulces en el fondo del cajón y flores por encima. Distribúyense las flores a las señoras. En seguida, como si se quisiera hacer un juego en favor de los niños, se hace la evocación mágica de los bombones, y se les distribuyen.

Si se tienen dos cajas iguales, se hace este juego más sorprendente. Una, que esté llena de flores u otros objetos está colocada detrás de cualquier objeto para que no se vea. Cuando se ha vaciado la primera se lleva esta como si se hubiese acabado el juego; pero fingiendo oír quejarse algunas personas, de no haber recibido nada, se cambian diestramente las cajas, y se vuelve con la que está llena que los espectadores toman siempre por la misma. Se hace ver que no contiene nada, enseñando el compartimiento vacío. Se cierra y al volverla a abrir de nuevo se ve el cajón lleno. Si se ha decidido por flores, cuando se meten en el cajón, es necesario apretarlas, y distribuyéndolas de tiempo en tiempo se remueven para separarlas un poco. Como por este movimiento se aflojan y separan parece que se aumentan a medida que se sacan.

Se comprende que es fácil variar la manera de hacer esta distribución.

Los que no tienen compadre para el servicio del sombrero, disponen en paquetes, sobre la tabla de la mesa, todos los objetos que quieren distribuir; se introducen en el sombrero al pasar este; pero es necesario para esto mucha ligereza y destreza.

SECCIÓN XXVI
Cartera muy conveniente a todos.

Si la caja del juego anterior y esta cartera pudiesen ser en realidad lo que aparecen ser en las manos de un prestidigitador, el que las poseyera no tendría nada que desear, ni aquel sombrero de Fortunatus. El uno se emplearía para el mueblaje de una casa y el otro para las provisiones de mesa. Desgraciadamente todo esto no es más que un artificio: este es el defecto de la magia blanca. ¡Es una lástima!

He colocado este juego, a continuación del que antecede como pudiendo ser su segunda parte.

Nuestra cartera no es otra cosa que lo que se llama impropiamente cartera de dibujo, y la cual se gasta para encerrar y conservar los dibujos.

La propiedad especial de esta es de contener sin que lo manifieste, otros objetos que no sean papel. Se sacan mesas, butacas, cajas, sillas, pupitres, etc., etc., etcétera.; es para hacer morir de desesperación a los tapiceros. Se han sacado hasta niños vivos; estos no son los muebles más raros.

Para la explicación, tengo muy poco que decir: es negocio de un ebanista mecánico. Todos los objetos que acabo de nombrar están tan ingeniosamente hechos, que pueden doblarse, sin ocupar casi sitio y rápidamente establecerlos a su forma natural al sacarlos del cartón. En este estado parecen exactamente construidos. Me parece que es imposible y hasta inútil entrar en los detalles de uniones tan minuciosas. Los aficionados que deseen estas piezas las hallarán en casa de los constructores de instrumentos para el uso de la prestidigitación.

Al hacer el juego, se coloca esta cartera sobre una especie de caballete. Uno de sus lados está de cara al público, oculta los objetos que están en el cartón, impide ver la maniobra ejecutada para restablecer las piezas a su primitiva forma.

Para enriquecer el juego se hace uso de una trampa de prestidigitación. Se añaden a las piezas que están en la cartera diversas cosas que lleva colgadas el físico detrás u ocultas en su traje. Como todos los objetos y movimientos están ocultos a los espectadores por el mismo cartón que es bastante grande, se esta perfectamente libre para operar.

Se termina la exhibición de las piezas por la de un niño, que parece salir de la cartera, pero que en realidad, sale de un pequeño escotillón hecho en el piso del teatro: todo dispuesto (como debe ser) para que los espectadores solo vean lo que deben ver.

SECCIÓN XXVII

Conversación de una moneda con las personas que se dignen interrogarla. — Parodia metafísica. — Disgresión extravagante que aconsejo pasar por alto.

Se trata de una moneda que debe contestar a las preguntas que se le hagan. Esta moneda hace el efecto de los autómatas que se encuentran en los gabinetes de prestidigitadores, de modo que se puede hacer sin ningún gasto lo que cuesta muy caro, si se hace uso de un autómata. Puede también decirse, que este último, si es más agradable, es menos sorprendente, porque anuncia el mismo un mecanismo y todo el mundo conoce los efectos; en lugar que cuesta trabajo concebir. cómo una moneda puede moverse sola, aislada, dentro de un vaso.

Se han empleado diversos procedimientos para este juego. En primer lugar era un hilo que pasaba por un pequeño agujero hecho en una moneda de veinte reales; este mismo hilo pasaba también por entre dos pequeños anillos fijos en La mesa. La moneda atada podía colocarse en media de estos anillos, porque era entre ellos donde se ponía el vaso. Los dos extremos del hilo se prolongaban baste las manos del compadre, que hacia maniobrar la moneda.

Otros se servían de un vaso agujereado en el fondo, que se colocaba sobre el agujero por donde pasa la punta de uno de los pédalos de la mesa. Esta punta de pédalo, dirigida por el compadre, podía entrar en el agujero hecho al vaso y salir. Se comprende que era muy fácil hacer mover la moneda. Por este último se hacía uso de la moneda prestada. En el otro, se sustituía a esta moneda por la que se tenía preparada, y que se había tenido cuidado de ocultar con alguna cosa, al lado del vaso.

Hay un media más sencillo por el cual no se necesita ni vaso agujereado, ni pédalo, ni moneda pasada.

Un largo pedazo de hilo de seda negro, una bolita de cera blanca, y un pequeño gancho doblado en forma de anillo y sujeto a la mesa, he aquí todo el aparato. Se hace pasar el hilo por el gancho o anillo; a uno de los extremos de este hilo se fija la bolita de cera que se deja sobre la mesa. El otro extremo del hilo va a parar manos del compadre. Se hace reconocer el vaso, que se vuelve a dejas sobre la mesa, contra el anillo.

Se pide una moneda de veinte reales, la cual se toma en la mano izquierda. Se hace ver que no se escamotea teniéndola siempre en la punta de los dedos. Hablando se toma con la mano derecha la boa de cera de la mesa, y transportando la moneda de la mano izquierda a la derecha, se pega la cera a la moneda, apretándolas fuertemente una contra otra, y se echo la moneda en el vaso; no haya miedo de que la cera se despegue.

Cuando el compadre tira del hilo, la pieza se levanta; si lo suelta vuelve a caer: a, aquí todo el mecanismo. Y como de la mesa al borde del vaso, el hilo tira verticalmente, a causa del anillo que lo mantiene, el vaso que esta contra este hilo no puede menearse.

Cuando se han acabado ya los ejercicios con la moneda, para devolverla, se da vuelta al vaso a fin de hacerla caer en la mano, se le quita lacera y se entrega a quien pertenezca

Los juegos que se hacen con esta moneda son los mismos que se hacen con el autómata. Para decir: Sí, da un golpe; para decir: No, queda inmóvil. Para contar da tantos golpes como unidades tiene el número que quiere expresar. Para saludar, da dos o tres golpes, poniendo más intervalo entre sus golpes, y haciendo oír un ligero temblor, porque es decente y gracioso, al sexo, mostrar un poco de timidez.

He aquí una serie de preguntas que los prestidigitadores tienen costumbre de dirigir a sus adivinos.

-¿Es verdad que estáis dotada de perspicacia?

-Sí.

-¿Qué conocéis las cartas que toman o quieren tomar?

-Sí.

-¿Qué decís de antemano el número de puntos que una persona debe sacar con dos dados?

-Sí.

-¿Qué conocéis la más enamorada de la reunión?

-Sí.

-¿Y el mayor bebedor?

-Sí.

-¿La señora más contrariante?

-¿La señorita que tiene más deseos de casarse?

-Sí.

-¿Sois pues hechicera?

-No.

-¿Hay hechiceros?

-No.

-¿Y hechiceras?

-Sí.

-¿Son las niñas de nueve a diez años?

-No.

-¿Las señoras de sesenta a ochenta?

-No.

-¿Las jóvenes de quince a veinte y cinco.

-Sí.

-¿Es porque tienen el poder de encantar a los hombres?

-Sí.

-¿Quieres hacerme un saludo?

-No.

-¿Y a las personas que os honran con su presencia?

-Sí, sí, sí.

-He aquí tres saludos. ¿Hay uno sin duda para las señoras, uno para las señoritas y otro para los caballeros?

Podrán imaginarse estas preguntas, según los juegos que se quieran hacer Se hallarán en esta obra muchos juegos que puedan aplicarse a esta recreación.

En cuanto a las cartas se convendrá con el compadre del número que se hará tomar sobre el paquete, de la que se hará tomar forzadamente, como también de los puntos que se preparan en la caja de los dados, del número de monedas que se harán tomar, etc. etc.

En cuanto la moneda ha dado a conocer al más enamorado, se le pregunta cuántas novias tiene este caballero. La moneda empieza a sonar lentamente: 1....2....3, enseguida suena precipitadamente, sin pararse. El prestidigitador que está entre la reunión haciendo sus comentarios, quiere poner término a esta indiscreción; pone la mano sobre el vaso, y la moneda sigue siempre sonando, pero en fin, para, y el físico da sus excusas al caballero por la imprudente moneda que ha dado a conocer públicamente su inconstante amor.

Cuando la moneda es interrogada sobre el más gran bebedor, indica un hombre de mezquina apariencia, delgado y pálido, si lo hay. Pero acaba por dar a conocer que no bebe más que jarabe y limonada Estas escenas sirven para divertir a la reunión.

El prestidigitador hace recaer la elección sobre la persona que él quiere, por una palabra convenida con el compadre, tal como la pregunta que seguir a las palabras: es este pues:

-¿Es este caballero?

-No.

-¿Sin duda es éste?

-No.

-¿El señor?

-No.

-¿Es este pues?

-No.

-¿Este?

-Sí.

Se ve pues que el compadre ha sido advertido por estas palabras es este pues, y que ha debido dar una contestación afirmativa a la pregunta siguiente a estas tres palabras.

Podrá servirse ventajosamente en este juego de los principios que se conocen bajo el nombre de Segunda vista. Mi intención al empezar este tratado, era de extenderme mucho sobre esta ingeniosa invención; pero después he sabido que existe una obra consagrada a la explicación muy detallada de este descubrimiento titulada: *La Seconde vue de devoilée*, por Mr. Gaudon, París, 1849.

Esta circunstancia me ha hecho renunciar al deseo que tenía de ocuparme de este objeto, después de la terminación que he tomado de no insertar nada en esta obra de lo que estuviese ya publicado a menos que no pueda presentarlo bajo un aspecto enteramente nuevo, o introducir mejoras notables.

SECCIÓN XXVIII

Modo de componer un vestido hecho pedazos.

Como se ha podido notar la ventaja más preciosa de la magia blanca, es la prontitud en la ejecución. Llevad a un sastre un traje hecho pedazos dándole una hora de tiempo para arreglarlo: me parece ya verle sentado delante de la mesa, las piernas cruzadas, la aguja en la mano, mirándoos azoradamente, con la boca abierta, deciros que él no tiene hilo para componer aquello, y que aun cuando el diablo se encargara de esta ocupación no se podría hacer.

Llevad a un prestidigitador estos mismos fragmentos de tela; sóplales encima, o los toca con su varita, y no tenéis más que tomar en seguida vuestro vestido. Ya veis cuan cómodo es esto para las personas que tienen prisa.

Pero como no se tiene siempre un mago dentro de la manga, voy a daros el medio de pasaros sin él, comunicandoos su secreto.

Los prestidigitadores comprenderán bien al anunciar este juego, que se puede hacer por los procedimientos ordinarios, es decir por las trampillas, escamoteos, etc. Pero yo voy a proponerlo bajo una forma enteramente nueva y que podrá desorientar a algunos de los que están versados en la magia blanca. El prestidigitador pregunta si alguno de la reunión tendría la amabilidad de prestar un vestido. No se dan prisa casi nunca de contestar a esta pregunta; en fin se encuentra casi siempre algún hombre de genio alegre, sin cumplimientos, al cual le es indiferente quedarse en mangas de camisa, el cual acaba por hacer este servicio al mago, que por reconocimiento, le ayuda a quitárselo en detall, es decir cortando los faldones, las mangas a medida que se sacan lo que no deja de admirar al propietario del vestido, que promete al oficioso camarero no tomarle nunca a su servicio.

Todos los pedazos se colocan en una cestita que se deja al azar sobre el suelo. El prestidigitador entretiene entonces a la asamblea, haciéndole un discurso en

relación de las circunstancias, según lo que su imaginación le sugiera, y siempre sacando y metiendo las piezas una después de otra y buscando en su imaginación el partido más ventajoso que se pueda sacar.

En fin, saca una última pieza; que le parece, dice él, muy a propósito para hacer un chaleco a su ahijado. La vuelve a meter en el cesto, y al mismo instante retira todo el vestido perfectamente intacto y lo devuelve a su dueño.

Podrá hacerse proceder esta recomposición al toque de la varita mágica que pasar por haber operado el milagro.

Explicación. En el fondo de la cestita, se hará colocar una trampilla, a un cestero hábil. Esta trampilla deberá abrirse y cerrarse fácilmente, las charnelas serán como todo lo demás de mimbre.

Se hará hacer también un escotillón circular en el piso del teatro, que pueda estar oculto por el fondo de la cestita, pero la trampilla de este canastillo debe poder entrar fácilmente, al abrirla, en el escotillón del piso.

La persona que ha prestado su traje esta de inteligencia con el prestidigitador. Si este hombre hace bien su papel, se sospechar tanto menos, porque no se ofrecer que después de haber rehusado otras muchas personas, que, seguramente no consentirán en quitárselo y dar un espectáculo al público.

Habiendo sido ya prestado el vestido, como ya lo he dicho, se corta a pedazos, que se meten en el canastillo preparado para esto, y que se cambia muchas veces de sitio hablando a los espectadores a fin de no dejarles sospechar ninguna disposición hecha en el piso. Continúase este manejo hasta que se ha llegado al escotillón, que se cubre con el canastillo.

En el momento en que el prestidigitador parecer hacer el inventario de las partes del traje, es cuando el compadre, que esta debajo del teatro, con traje igual al que se corto, abre los escotillones, coge las piezas que hay en el canastillo, y pone en su lugar el traje que tenía preparado; es ayudado en esta operación por el físico que tiene una mano sobre el canastillo, para prevenir todo movimiento que pudiera hacer el canastillo, por falta de precaución por parte del compadre.

Hecha la sustitución y vueltos a cerrar los escotillones, se cambia nuevamente de sitio, se hace una pequeña pausa, y se saca todavía una pieza. Pero esta se ha dejado a propósito, para hacer creer que solo hay pedazos. Al volver a meter esta pieza en la cesta, se mete en uno de los bolsillos del vestido, el cual al

mismo momento se saca todo entero.

SECCIÓN XXIX

Juego de la "houlette." — Carta bailarina.

Los prestidigitadores llaman así este juego porque el pequeño instrumento en el cual se meten las cartas se parece a una pala. Conócese el efecto de este juego. Se hacen tomar tres o cuatro cartas, se hacen mezclar en la baraja; se mete esta baraja en la "houlette," la cual está colocada sobre una botella que hay en la mesa: las personas que han sacado las cartas son invitadas a ordenarlas salir. Se las ve al momento subir y salir de la baraja.

Esta "houlette" es simplemente una caja de hojalata del tamaño de la mano a la cual se le hacen dos lados doblando los bordes. Pónesele una traviesa arriba sobre la parte delantera para mantener las cartas y un pequeño fondo debajo para sostenerlas. Como es necesario que esta "houlette" tenga dos divisiones, se divide en dos partes por medio de una separación que se coloca paralelamente al dorso del instrumento. La división de detrás debe ser más estrecha que la de delante, en la cual se coloca la baraja. En fin, añádese un pequeño mango a esta especie de paleta, para poderla colocar en una botella. La parte de delante o primera división estando abierta se ve la baraja cuando está allí colocada.

En rigor, no teniendo este aparato, se puede hacer el juego en un vaso, pero no es tan cómodo.

Este juego aunque ya antiguo, siempre se ha visto con placer y se verá siempre. Cuando no se hace en una reunión, parece a los espectadores que alta algo.

De este juego es el que Decremps habla en su Mágie blanche; y en el cual nos da el mezquino medio de servirse de pequeños corchetes para hacer salir las cartas. Nos habla también de otro medio más sutil y más ingenioso; pero como le ha sido confiado bajo secreto, anuncia que no es dueño de publicarlo, y en el hecho jamás este medio lo ha sido. Por lo demás, el que le hizo esta confidencia, había hecho muy bien en escoger a Decremps por su depositario, pues era uno de los más honrados hombres de Francia.

Después he tenido ocasión de conocer este medio que estaba entonces a la disposición de muchos prestidigitadores y como yo lo he comprado y pagado muy bien, no tengo el mismo motivo que Decremps para privar a mi lector de él, al cual, a mi vez voy a hacer la confidencia.

Primeramente, sepárense de una baraja las cartas que se quieran hacer salir. Pongamos por ejemplo, un rey, una sota y un caballo. Tómense cinco o seis cartas y un hilo a lo menos de una brazada de largo, a la extremidad del cual se hará un nudo. Al extremo y centro de este extremo de la primera carta del paquete que se acaba de tomar, se hace un pequeño corte con un cuchillo o tijeras y pásase la parte del hilo donde esta el nudo; este nudo tropezará en la carta.

Esta preparación solo se hace para fijar el hilo; sin embargo se podría pasar sin esta precaución con tal que no se desarreglasen las cartas preparatorias al colocarlas en la división. Sobre este hilo colocado a lo largo de la carta, colócanse un caballo. Súbase el hilo, colóquese encima otra carta cualquiera. Vuélvase a bajar el hilo, colócase la sota Vuélvese a subir otra vez el hilo y colóquese otra carta indiferente. Bájase nuevamente y póngase el rey. Súbase el hilo por la última vez y colóquense tres o cuatro cartas encima, y también por última vez bajaréis el hilo.

Vuélvase el paquete de cartas tal como está en un vaso de cristal un poco grande, si no tenéis todavía el aparato. El hilo que sobra, debe estar fuera del vaso. Si tiráis de este hilo el rey, que se ha colocado el último saldrá el primero; en seguida la sota y después el caballo.

He aquí como ejecutan el juego los prestidigitadores. Esta manera de presentarlo es tradicional entre ellos. Se le puede cambiar, variar, modificar. Pero se me permitirá no separarme por respeto de los antiguos usos, pues la veneración por las costumbres de nuestros padres es una virtud.

A las tres cartas de las cuales acabo de hablar, se añadirá una segunda sota del mismo palo que la otra. Esta segunda debe salir después de la primera carta que es el rey; pero es necesario que esté colocada de modo que salga con los pies hacia arriba. Introdúcense estas cartas así preparadas en la división de detrás del aparatito, el cual se coloca ordinariamente en una botella. Estas cartas están ocultas a los ojos de los espectadores por la separación que forma la segunda caja. No olvidemos que el hilo corresponde a las manos del compadre que está oculto.

Tómase una baraja completa, y se hacen tomar forzadamente por diferentes

personas, las tres cartas iguales a las que están preparadas El compadre dirige lentamente el hilo, y el rey, que se digna prestarse a la invitación, sale con la gravedad de un potentado, y obedece a la invitación con toda la popularidad de un buen príncipe.

La segunda ha debido tomarla un caballero; le manda salir pero no obedece. Se reitera el mandato: la misma negativa. El mago parece turbado. Empieza a gritar: "¡Sal, sal pues!" nada, no sale. Mírase el juego como fallido. En fin, el prestidigitador, como para buscar un medio de salir de este compromiso, pregunta al espectador que carta tomó. Contesta supongamos: la sota de copas. Entonces el físico dice:

"¡Oh! ya no me admiro. ¿Cómo, es una señorita? ¡y le habláis tan bruscamente! ¿Pero Vd. no sabe, caballero, que las señoras exigen que los hombres sean más respetuosos y corteses con ellas?"

El caballero, llamado al orden, toma un tono más gracioso y ruega galantemente a la señorita que tenga la bondad de salir. Esta sale, pero con las piernas hacia arriba como para justificar su resentimiento del modo con que acaban de tratarla. El físico la hace volver a entrar rogándole que no guarde ningún rencor al caballero que se ha permitido con ella tanta familiaridad, pero que le expone humildemente sus excusas; le ruega por su cuenta de presentarse en una postura más decente. Entonces la sota sale en una posición natural, y parece satisfecha de la reparación que acaban de hacerle.

Como ha llegado el momento de hacer salir la tercera carta, que es la última, el prestidigitador, fingiendo tener un contratiempo igual al anterior, pregunta si por casualidad, sería esta carta alguna sota. La persona que la ha tomado contesta que es un caballo. El físico dice entonces: "Si es un caballo, no hay que tomar ninguna precaución. No tenéis más que decirle: ¡Salta, bribón! y le veréis obedecer." Tan pronto como se ha pronunciado esta palabra, el compadre tira bruscamente del hilo, y se ve la carta saltar por el aire.

Observación. En cuanto a la sota que sale con las piernas hacia arriba, una vez que ha salido del todo se saca del aparato; y se vuelve a colocar en la misma posición, en la división de delante donde está la baraja entera, rogándole salir en una posición más conveniente. Este cambio es inapercibido, parece que se mete en el mismo sitio de donde ha salido y entonces es la segunda solo la que sale. Retírase como ha debido hacerse con el rey a fin de que no impida la salida de la otra carta.

Otra manera de hacer este juego. — La carta bailarina.

Esta última manera es la que está más en uso ahora. En esta se hará salir la sota la última. Se conservará el incidente de la carta que sale con los pies hacia arriba. El prestidigitador la vuelve a meter en la caja de delante, rogándole como ya hemos dicho de no guardar ningún rencor. Vuelve a salir como conviene, según la honestidad y hace tres encantadores saludos a la reunión. Para estar seguro de que ya no está incomodada, se la invita a bailar, y consiente, lo que hace ver que tiene mejor corazón que cabeza. La música se deja oír, y ella sigue el compás como mujer que tiene el oído muy fino. Acaba por saludar de nuevo y se retira modestamente entre sus compañeras, que sin dada la colman de cumplimientos y lisonjas, como sucede entre señoras.

Hay muchos procedimientos para preparar una carta que pueda subir y bajar, a fin de darla un aspecto de baile. El más sencillo y seguro es fijar a la parte de abajo de la carta y entre las dos hojas que se despegan, una hoja delgada de plomo, que no se ve, puesto que está cubierta con el papel de la carta, que se vuelve a pegar sobre el plomo. El hilo esta sujeto debajo donde está el plomo y en el centro de la carta.

En general los prestidigitadores se sirven de dos hilos, uno, para hacer las cartas según el método que se ha explicado, y otro para hacer bailar la carta; ellos no han reflexionado que este doble hilo no solo es inútil sino totalmente embarazoso para la maniobra de las otras cartas. Esta carta bailarina no necesita ningún cambio en el arreglo que he descrito. Está sencillamente considerada y colocada como la última que debe salir; no incomoda a las otras, ni las otras a ella.

Es necesario sobre todo procurar que esta carta no esté algo oprimida por sus vecinas, en la sala de baile, porque le quitaría la libertad del movimiento, se opondría a los graciosos movimientos de los brazos, cuartas y tercias, en el caso que nuestra Terpsícore quisiera entregarse a estos brillantes ejercicios del arte. En fin, es necesario preservarla de toda incomodidad que tendiese a hacerla bailar como una paralítica.

SECCIÓN XXX
La suspensión.

Es una invención muy ingeniosa, lo cual no admirará, cuando se sepa quien es su autor (Robert-Houdin). Desgraciadamente el principio se deja adivinar demasiado. Yo he visto muchos mecánicos que, sin pensar mucho, han comprendido el mecanismo.

La persona escogida para es la experiencia está vestida, debajo de su traje, con un corsé arriba del cual hay fijada transversalmente una tira de acero colocada sobre la región de los omoplatos. Esta tira de acero esta terminada al extremo exterior por un dentellón llamado roquete. Una segunda tira del mismo metal hay al otro extremo colocada por medio de unos clavos remachados, en el sitio donde está el dentellón. Este clavo remachado deja a esta última tira la libertad de moverse; lo que forma en el punto donde se unen estas dos tiras, una articulación parecida a la del antebrazo con el brazo. Sobre esta misma segunda tira hay una estrella móvil, la cual dirige el movimiento por medio de un brazo sirviendo de mango, y que forma cuerpo con la estrella. Esta estrella se une al dentellón apretando el mango, cuando se quiere parar la posición de la persona suspendida; de modo que en este estado, la tira de delante forma un ángulo recto con la otra parte de esta armadura que esta fijada sobre el corsé. No olvidemos decir que la de delante está terminada a su extremidad por una hebilla o anillo en forma de verola.

Sobre un montante elevado es donde se ejecuta esta suspensión. Este montante entra en el piso del teatro, sobre el cual está sólidamente asegurado. El anillo o verola del cual acabamos de hablar se mete sobre la parte superior del montante y constituye todo el punto de apoyo. La persona suspendida extiende su brazo paralelamente a la tira, cuyo extremo está fijado a la extremidad del montante, y parece sostenerse solo en la mano.

Los prestidigitadores fingiendo atribuir el efecto de esta experiencia a la propiedad narcótica del éter, han verdaderamente abusado demasiado de la credulidad de las gentes, y se han inquietado muy poco de la sagacidad de los

espectadores; porque ¿quién no sabe, que el estado del sueño, de cualquier causa que provenga no da a los cuerpos animados la ligereza del céfiro, y no puede perturbar las leyes de la gravitación?

Yo suplico a estos señores se respeten más, renunciando a estas pobres y mezquinas astucias. Daré el mismo consejo a los que haciendo el juego de la segunda vista, son bastante sencillos para imaginarse imponer, pasando un excitador de electricidad sobre el pecho de un individuo, bajo pretexto de procurarle un sueño magnético y dotarle de la segunda vista. Estos señores deben siempre pensar, que pueden tener por espectadores verdaderos físicos, y sabios de toda especie, en el concepto de los cuales se exponen a pasar no solamente por desvergonzados, sino por saltimbanquis ridículos, lo que es todavía más humillante

¿No, vale más atenerse en semejante caso, a esta suposición generalmente adoptada por el público, que todo se hace por el poder de la varita cuya misteriosa virtud queda desconocida a los profanos que no deben más que inclinarse, creer y admirar?

Con este chiste oportuno el prestidigitador queda siempre en su papel y no se compromete en nada. No hay pues otra cosa que hacer que tocar sus agentes con su varita mágica y todo está en orden.

SECCIÓN XXXI
La marmita del diablo.

Efecto. Una especie de caballete móvil, compuesto de tres largos montantes de madera unidos por medio de tornillos en sus extremidades superiores, está colocado en el centro del teatro.

Entre este asamblaje hay un gancho, al cual se suspende una gran marmita, en la cual se echan tres o cuatro cubos de agua.

Se despluman muchos pichones, muertos, bien entendido, que se echan en la marmita, y se cubre con su tapadera. Se colocan dos o tres bujías debajo de esta cocina ambulante Desde luego se creerá que es con la intención de cocer los pichones; nada de esto: este calor produce un efecto contrario, porque al quitar la cubierta, se ven salir los pichones vivos de la marmita, que se descuelga para enseñar el interior y hacer ver que de los cubos de agua que se habían echado dentro no queda ni una gota.

Explicación. Uno de los tres montantes del caballete está agujereado interiormente en toda su longitud y entra por su extremidad inferior en un agujero hecho en el suelo del teatro: está sostenido por una espiga practicada a esta misma extremidad del montante hueco. El gancho colocado en la parte superior esta hueco también.

El cuerpo de la marmita es doble. Entre las dos partes hay un vacío de cuatro a cinco milímetros. La parte que entra en la otra no tiene fondo y no baja del todo sobre el fondo exterior, a fin de que el agua que se pone en la marmita pueda subir en el vacío que existe entre las dos partes que componen esta marmita. El asa de esta misma marmita está hueca como el gancho, y el vacío comunica al que reina entre los dos cuerpos, por medio de un pequeño tubo ajustado a una de las asas de la marmita. Esta asa está agujereada en el centro, por abajo y en esta abertura es donde se hace entrar el gancho que está en el caballete, cuando se suspende la citada marmita

La cubierta es bastante profunda para contener por lo menos tres pichones vivos en su concavidad; estos pichones están sostenidos por un fondo de metal que está mantenido por dos resortes, adheridos a dos alambres que corresponden interiormente al botón colocado sobre la cubierta. Dando un poco de vuelta a este botón, el alambre aparta los pequeños resortes, y el fondo, que nada lo sostiene entonces, cae en la marmita con los pichones.

El efecto de este aparato es el de un sifón de tonelero cuando traspasa una pipa de vino. Estando la marmita llena de agua y suspendida al gancho hueco que corresponde al asa de la marmita y al hueco el montante agujereado del caballete, si una persona, que estuviese debajo del teatro, aspirase un poco con la boca la extremidad del montante que pasa a través del piso, se establecería entonces una corriente que no cesaría hasta no quedar una gota de agua en la marmita, porque el aire atmosférico, haciendo presión sobre el agua, la fuerza a subir entre las dos paredes hasta el asa y de allí al gancho que la hace pasar al hueco del montante, para caer en un depósito colocado expresamente debajo del teatro, en el punto donde pasa el extremo del montante por el cual se escapa el agua.

Para dar el tiempo al agua para salir es por lo que los prestidigitadores hacen una especie de parada, que tiene todavía la ventaja de recrear a la reunión. Dicen a dos muchachos que suban al escenario. Visten a uno de cocinero y al otro de cocinera, y este disfraz, que cuesta bastante tiempo, distrae a los espectadores.

Se comprende que el doble fondo de la tapadera al caer en la marmita, oculta enteramente los pichones muertos que hay allí.

SECCIÓN XXXII
Servicio de café al minuto.

Se convendrá que es muy agradable, después de comer, ir a un espectáculo de prestidigitador, porque independientemente de los milagros con que nos regala la vista, se puede esperar gozar de algunas sorpresas agradables al paladar.

En el momento que menos se espera, se os ofrece excelente café de un aroma digno de un príncipe. ¿Queréis otra cosa? el mago toma una botella y hace salir todos los licores que se desean, según el gusto de cada uno. El sabor y perfume de estos licores son talmente deliciosos que el néctar no es nada en comparación de ellos; al menos esta es la opinión de los que han probado este brebaje de los Dioses.

Nuestro hechicero, que siempre es galante, mete una peluca en una caja, y en favor de las señoras la metamorfosea en una multitud de lindos ramilletes. No contento con esto mete pelotas de goma debajo de los cubiletes, y con un golpe de varita, las cambia en naranjas de Portugal. Habiendo hecho la distribución pide un sombrero, mete la mano, y he aquí una lluvia de dulces que cae sobre la reunión.

En fin, el teatro de un prestidigitador es una verdadera Jauja, y los que lo visiten pueden contar que una magnifica comida les aguarda. Y que no se crea que el poder del prestidigitador no se extiende más que a los licores, flores y dulces: he aquí lo que va a probarnos que puede todavía más.

En una soirée de magia blanca, a la distribución de los licores, un caballero rehusó diciendo, que no bebía sine después de comer, y que no habiendo comido todavía le daba las gracias. El físico respondió: "Eso no importa, caballero; usted no ha comido a la hora que es; pues bien, a fin de que su estómago no padezca voy a ofrecerle algo sustancioso." Tomó un pavo, lo cubrió un momento, puso en juego su varita y descubrió un soberbio pavo trufado que daba envidia a todo el mundo. E1 caballero se puso a comer, y la botella mágica le procuró todos los vinos y licores que él prefería.

Pero puede que digan, después de esto, no es necesario cantar muy alto la generosidad del prestidigitador y creerle dotado de un humor prodigo: lo que el ofrece tan graciosamente no le cuesta nada más que un golpe de su varita mágica. Por otra parte vemos que con guijarros o ladrillo picado prepara un café que no le cede en calidad al de Moka; con cáscaras de huevo, hace azúcar, y para procurarse leche, no necesita más que un puñado de salvado. Los fondistas y dueños de cafés debían comprender que les sería muy útil estudiar un curso de prestidigitación.

Un momento: antes de dar un juicio definitivo sobre estos efectos milagrosos, que se escuche la confidencia y explicación de este secreto, ya se pensará en seguida lo que se quiera.

Explicación. El aparato que sirve para este juego es una copa de una forma cilíndrica, compuesta de tres piezas, por el sistema de la que está descrita con el núm. 1, en la sección XXI del capítulo II.

La dimensión que se da a este aparato para el salón, es sin comprender el pedestal, 22 centímetros próximamente de altura; sobre 9 de diámetro. Para el teatro se hace mucho mayor.

En cuanto a su construcción, la diferencia que hay con la copa de las cajas, es que se añade a la de que se trata ahora, una pequeña pieza hecha como una tapadera de caja redonda.

A esta pieza hay soldado, debajo, un hilo de hierro, que pasa por un resorte en espiral, y que se prolonga hasta el fondo del pedestal que está agujereado, y al cual esta sujeto porque la extremidad de este hilo de hierro; está doblado en forma de gancho que señala el mismo al borde del fondo del citado pedestal.

Este hilo de hierro tiene dos empleos: mantiene la pequeña pieza en el fondo de la copa por medio del gancho y mantiene también el resorte de espiral en su movimiento. Si se hace correr el gancho que hay en el fondo de la copa, entra en el agujero hecho al pie; el resorte se deshace, y esta cubierta cuya abertura está arriba viene a presentarse al nivel de la embocadura de la copa; y aparece ser la suya propia.

En el fondo de la tapadera en forma de cúpula que corona la primera pieza que cubre las otras dos, en este fondo, digo, hay practicado un pequeño mecanismo que consiste en hacer mover tres corchetes llanos que se separan o se cierran, dando vuelta al botón en que se remata la tapadera. Cuando estos ganchos se

separan entran en una ranura hecha al borde de la pieza del centro, rebajando este borde hacia dentro, de modo que cuando los extremos de estos tres ganchos han entrado en la ranura, se puede cogiendo del botón, quitar junta la pieza de encima y la de enmedio. Esta pieza del centro es a doble cuerpo, como en la copa de las cajas y está igualmente entre los dos cuerpos que entra la tercera parte que es la que soporta el pedestal. No olvidemos decir que el borde de esta tercera parte está remachado hacia dentro para retener el círculo en forma de cubierta, cuando sube impelido por el resorte en espiral. Cuando este círculo o falsa abertura ha subido metiendo la pieza del centro, es apretada por el fondo de esta pieza hasta debajo y el corchete que debe sujetarla en el fondo de la copa, como ya lo he dicho, se coloca el mismo y se engancha en el fondo del pedestal.

Es imposible describir claramente una pieza mecánica compuesta de muchas partes y de muchos casi nada, que es necesario por tanto conocer. Los grabados mismos nos serían insuficientes para hacerse comprender bien. Estas descripciones no pueden ser más que oscuras para las personas que sean extrañas a las artes mecánicas; los trabajadores inteligentes solo podrán entenderlas.

Lo que podrá probar cuan fastidiosas son las descripciones de estos instrumentos de física recreativa es que ninguno de los que han escrito sobre la prestidigitación han tenido el valor de emprenderlo seriamente. Ozanam, Guyot y Decremps que son los únicos, al menos en Francia, no dan sobre este objeto más que muy pocos detalles, y nada que pueda satisfacer al autor, no obstante las láminas de las cuales se han servido.

Yo no he tenido, pues, otra esperanza entregándome a este ingrato trabajo, que el de dar una idea de todas estas piezas, y hacer conocer los medios empleados para provocar la admiración. Cómo ya lo he dicho, estos instrumentos se encuentran ya hechos; lo esencial es saber usarlos y hacerlos valer; esto es lo que yo me he propuesto enseñar.

Manera de hacer el juego. Se necesitan tres copas como la que acabo de describir. La pieza móvil que debe representar la abertura de la copa está en el fondo sostenida por el pequeño gancho que está en el fondo del pedestal.

A cada uno de estos aparatos, se llenará la pieza del centro, la una de café en liquido, caliente; otra de leche, también caliente, y la tercera en azúcar. Se dará un poco la vuelta al botón con que remata la cubierta, a fin que los tres ganchos que hay sobre esta cubierta se introduzcan en la ranura hecha sobre los bordes de la pieza del medio de la citada copa.

Se tendrán tres cajas medianas que se llenarán hasta la tercera parte próximamente, la una de café en grano, si no se quieren poner guijarros, otra de habichuelas, y la tercera de salvado.

Se quita por medio del botón de cada copa la pieza de arriba y la del centro, que está llena, que viene con la primera, porque se sostiene por medio de los tres ganchos de arriba. Enseguida se toma la tercera pieza que representa la copa propiamente dicha; en fin, la que está sobre el pedestal, y que contiene la pequeña pieza móvil en forma de tapadera de caja de la cual se ha hecho mención.

Se oculta el vaso que debe contener el café en la caja donde esta el café en grano. Se le llena primero totalmente y se vacía de alto en la caja para hacer ver que está realmente lleno, y dar una idea de la cantidad de café que contenía. Pero fingiendo llenarla lo mismo la segunda vez se suelta el gancho que hay en el pedestal. La pequeña pieza sale, se ponen algunos granos de café fingiendo poner mucho, y se coloca la copa sobre la mesa. Esta copa parece llena completamente de café cuando no hay más que un poco en la superficie.

Se vuelven a poner sobre este vaso las dos partes que se habían quitado juntas, se da vuelta al botón a fin que la pieza de encima no tenga más que la del centro que está llena de café líquido caliente. Se acordará que metiendo estas dos piezas sobre la tercera, el fondo de la parte del centro vuelve a empujar la falsa abertura de la copa, cuyo gancho se coloca el mismo sobre el pedestal.

Ahora si se retira por el botón la pieza que cubre las otras dos, la parte del centro aparecer toda llena de café hecho. Se opera lo mismo con las otras dos copas. Para el azúcar, se toma la caja de las habichuelas, y para la leche se toma la que está el salvado. Se comprenderá fácilmente que se puede servir de otras sustancias que las que acaban de designarse; esta elección es del todo indiferente. Retírase la primera pieza de cada copa y se hace la distribución del café, del azúcar y la leche.

Como todas estas cosas se ofrecen a la reunión es necesario que las copas tengan la mayor propiedad. Si no se procuran todas de plata es necesario al menos que estén sólidamente plateadas. Las que los constructores de física recreativa abastecen no dejan nada que desear bajo este punto de vista.

FIN.

SUPLEMENTO

Ofrezco por fin a los aficionados a la prestidigitación el suplemento del cual he hablado al fin de mi Hechicería antigua y moderna explicada. Como este suplemento solo esta compuesto de juegos que yo me había reservado, porque la mayor parte de ellos no eran conocidos de nadie; porque yo mismo he imaginado muchos y perfeccionado otros, no pensaba publicarlos; de modo que no pudiendo decidirme, he acabado por no pensar más en ello.

Sin embargo, recibiendo a menudo cartas de todas partes pidiéndome este suplemento, he tomado por fin la resolución de componerlo y publicarlo, animado por ese sentimiento que hace experimentar un vivo placer, cuando se pueden satisfacer los deseos de los que reclaman algún servicio de uno.

En la explicación de estos juegos no hay orden ninguno porque todos son de un género diferente. Así, pues, los describiré tomándolos como se presenten a mi vista al echar una mirada sobre la lista que he formado de ellos

Ya lo he dicho en la Introducción a mi Hechicería, la prolijidad que es un defecto en cualquiera otra parte es a menudo necesaria en la explicación de los juegos. Siendo lacónico sería necesario pasar por alto muchos pequeños detalles, minuciosos en apariencia, y cuya omisión de uno solo sin embargo podría dejar en la oscuridad o dada al lector, al cual no se le debe dejar adivinar nada; aquí viene bien el caso de decir que es necesario no olvidarse de poner el punto sobre la i.

De todos estos juegos solo he hallado dos o tres que necesitaran algunos pequeños aparatos, pero son tan sencillos, que algunas palabras serán suficientes para hacerlos comprender. Estos aparatos están siempre ocultos a la vista de los espectadores en los juegos en que son necesarios; así, por es, estos juegos pueden pasar por ser de pura prestidigitación.

SECCIÓN I

Sacar varias cajas que se dejan sobre la mesa, pedir en seguida varios anillos y hacer pasar estos anillos a las cajas estando muy alejados. Los citados anillos son reconocidos al momento por las personas que los han prestado.

Algunos prestidigitadores han ejecutado algunas veces el juego de hacer pasar una sortija dentro de una caja, se hace de muchos modos, pero este juego es de muy poco efecto comparativamente con el que voy a describir: lo doy como una de las mejores composiciones que se pueden hacer, y porque además tiene el mérito de no ser conocido.

Para ejecutarlo, es necesario proveerse de esas sortijas de cobre o doblé que se parecen perfectamente a las sortijas sin adornos o alianzas: estas sortijas se hallaran en todas las quincallerías. De antemano se hace la siguiente preparación: Unanse dos de estos anillos falsos por medio de una cinta estrecha. Es necesario tener dos preparaciones así. Para atarlos se hacen dos nudos y se corta la cinta de modo que solo quede a los extremos formados por la atadura, aproximadamente un centímetro de longitud.

Ahora ocupémonos del modo de hacer el juego.

Al empezar se tendrá en la mano derecha, un paquete de estos anillos falsos, pero de modo que no se aperciban de que tenéis algo. El otro paquete lo tendréis en el bolsillo.

Cójase una caja que se tomará en la mano izquierda cuando se enseñe. Al volver a la mesa por un movimiento natural se transporta de la mano izquierda

a la derecha como más a propósito para dejarla sobre ella; pero haciendo este movimiento se entreabre ligeramente la caja, levantando un poco la cubierta con el pulgar de la mano izquierda, y tomando con la mano derecha la caja se introducen diestramente los anillos por la abertura que acabáis de hacer y la colocáis sobre la mesa. Estos movimientos manuales son fáciles de operar y deben ejecutarse en un momento.

Pero podría, en esta circunstancia, presentarse un contratiempo que es prudente preveerlo para prevenirlo.

Cuando se pide una caja, podría suceder que fuese bastante fuerte de abrir la tapadera. Entonces he aquí lo que es necesario hacer para evitar este inconveniente. En el momento de tomar la caja se pregunta al prestamista si hay tabaco dentro. Haciendo ésta pregunta y por un movimiento imperceptible de ambas manos se levanta un poco la tapadera. Si la caja es difícil de abrir la dejáis un poco entreabierta a fin de que no ponga resistencia a vuestro pulgar; en el caso contrario no hay nada que temer.

Cuando habréis colocado sobre la mesa la caja que acabáis de pedir y en la cual habréis introducido los anillos falsos, pediréis una sortija sencilla o alianza, diciendo que no os atrevéis a hacer esta experiencia con sortijas de piedras desde que os ha ocurrido romper una a causa de la dificultad que tienen para entrar invisiblemente en las cajas sin abrirlas.

Esta razón por inverosímil que sea, siempre será aceptada sin titubear, como de buena ley, por los espectadores; tanta confianza tienen en la veracidad del escamoteador.

Se comprenderá fácilmente que el juego de que nos ocupamos sería imposible hacerlo con otros anillos que los que se piden a causa de la infinita variedad de formas que existen en los otros; por lo demás todas las señoras llevan sortijas sencillas o alianzas y no es difícil procurarse.

Habiendo recibido la sortija de la cual acabamos de hablar decís: "A propósito, si se me quisiera confiar todavía una segunda sortija el juego sería mucho más bonito." Esta segunda sortija se halla bien pronto; la hacéis atar con la primera presentando un pedazo de cinta igual al que os ha servido para atar las otras, tendréis cuidado de explicar el modo de atarlas, a fin de que esta atadura sea igual a la de vuestras sortijas falsas.

Mientras que se ocupan de esta unión, tómense secretamente con la mano izquierda las dos sortijas falsas, también atadas, que tenéis reservadas en

vuestro bolsillo. Os entregan las dos verdaderas que acaban de atar; las tomáis con la mano derecha y fingiendo colocarlas en la mano izquierda, dejáis aparecer las que tenéis en esta mano reteniendo los dos anillos de oro en la mano derecha.

Preséntense a cualquiera estos anillos falsos que se creen ser los verdaderos, rogándole a esta persona que los guarde un momento. Téngase cuidado de no escoger esta persona muy próxima a las que han prestado las sortijas, por no exponeros a la casualidad de un falso descubrimiento, aunque sin embargo esto es muy poco de temer.

Continuando el juego decís: "Como tenemos dos sortijas, esto me hace pensar que podíamos también tener dos cajas y el juego sería todavía más curioso.

Os entregan una segunda, y al irla a dejar sobre la mesa introducís los verdaderos anillos que tenéis en la mano derecha, del mismo modo que habéis introducido las falsas en la primera caja. En las dos cajas que hay pues sobre la mesa, la una contiene las sortijas prestadas y la otra las falsas que representan las verdaderas.

Ahora, tomáis los anillos que se han dado a guardar a una persona. Estas sortijas falsas, son bien entendido tomadas por los verdaderos anillos que os han entregado. Anunciáis que vais a hacer pasar estos anillos que os han confiado, en una de las dos cajas que designen. Si os indican la caja donde se encuentran las sortijas de oro, que habéis pedido, entonces fingís colocar en la mano izquierda los dos anillos que tenéis en la mano derecha, escamoteándolos en el hueco de esta misma mano, como se ha explicado en la Hechicería, al fin del artículo titulado: Modo de escamotear la moneda.

Hacéis tomar y abrir la caja por uno de los concurrentes, y se hacen reconocer las sortijas por las personas que las han prestado.

Pero como es necesario sacar partido de las sortijas que hay en la caja que esta sobre la mesa, vuélvense a tomar las sortijas de oro que acaban de sacarse de la primera caja y decís: "Algunas personas pensarán sin duda que ha sido una casualidad el designar aquella caja y que me hubiese hallado muy turbado si hubiesen designado la otra. Para probarles que se engañan y que me era tan fácil hacerlas entrar en una caja como en la otra, voy a mandar estas mismas sortijas a la caja que no se ha elegido." Escamoteáis estas sortijas como se acaba de hacer. Se invita todavía a tomar y abrir esta última caja y se encuentran las sortijas.

El juego parece así terminado, pero os quedan en la mano las verdaderas sortijas, y no mostrando más preocupación que el cuidado de devolver a las personas los objetos que os han prestado, tomáis la caja que ha quedado vacía, y yendo hacia la persona a quien pertenece, introducís las verdaderas sortijas, Siempre del mismo modo, devolvéis esta caja, y en seguida vais a tomar las últimas sortijas que acaban de sacarse de la caja, y aproximandoos a la persona a la cual acabáis de entregarle su caja, le preguntáis si quiere tomarse la molestia de entregar ella misma las sortijas a las personas que las han prestado. Esta persona, aunque admirada de la comisión contesta naturalmente que consiente. Quiere tomar de vuestras manos las sortijas que tenéis, pero le decís: "Puesto que usted lo quiere, caballero, voy a volver a mandar estas sortijas a vuestra caja y dejaros el cuidado de devolverlas a sus señoras." Conduciendo vivamente esta maniobra, no se da tiempo a la persona de abrir su caja caso de que por casualidad quisiera efectuarlo.

En el segundo caso, es decir si os indican para la introducción de los anillos, la caja donde están las sortijas falsas, entonces, con estas sortijas falsas que volvéis a tomar a la persona que las tenía, hacéis el mismo escamoteo que acaba de explicarse para el caso en que hayan designado la caja que contiene las verdaderas. Hacéis lo mismo abrir la caja por uno de los espectadores, que enseña a la reunión las sortijas que siempre creen que son las prestadas. Vuélvense a tomar estas sortijas falsas de manos de la persona que acaba de sacarlas de la caja y empleáis la misma estratagema que en el primer caso, para tener ocasión de hacer tomar las sortijas verdaderas que están en la caja que ha quedado sobre la mesa, diciendo por ejemplo: "Señores voy a mandar estos mismos anillos que acaban de salir de esta caja, a la caja que se encuentra sobre la mesa para dar al poseedor de esta caja el placer de devolverlas a las señoras que han tenido la amabilidad de prestarlas." Escamoteáis las sortijas como ya se ha dicho. Abrese la caja para sacar las sortijas y devolverlas a las personas que las han prestado.

SECCIÓN II

Modo de hacer con toda la baraja, el juego descrito en la hechicería explicada: sección III del capítulo II.

Este juego que se halla donde acabo de indicar, es tanto más agradable cuanto que con la sorpresa que produce, puede divertir largo tiempo a una numerosa reunión estando de sobremesa.

Se ve que después de haber enseñado un pequeño juego a la reunión y haberlo dejado hacer muchas veces, se hallan de repente impedidos de lograrlo por la voluntad del prestidigitador, pero que se puede hacer de nuevo, si este último os da su permiso.

Los que han leído la explicación de esta recreación saben que el pequeño juego que se enseña a la reunión no puede hacerse más que cuando se retiran secretamente cuatro cartas de la baraja, una de cada palo, y que cuando se quiere que no se haga, es necesario colocar diestramente en la baraja, las cuatro cartas que se hablan retirado.

Un día me dio el deseo de buscar si había algún medio de hacer este juego con todas las cartas de la baraja, y he hallado este medio que aturde de una manera muy cómica a los que sabiendo el juego tal como es, lo ven hacer con toda la baraja. Su sorpresa es tanto mayor, que los que se sirven del medio del cual se trata, fingen ignorar del todo el juego, de lo cual he sido testigo por casualidad como lo contaré al fin de este artículo. He aquí nuestro medio, que no explico más que para los que saben el juego descrito en la Hechicería explicada, los demás no pueden comprenderme .

Se sabe que las columnas verticales de las cartas, una vez formadas, es necesario recogerlas empezando por la derecha. Se toman estas cartas colocándolas unas sobre otra de arriba abajo. Habiendo recogido la primera

columna, se coloca el paquete sobre la última carta de la columna del lado a la izquierda y se recogen las cartas de esta segunda columna, siempre de la misma manera, es decir tomando las cartas por arriba y haciéndolas correr la una sobre la otra hasta a abajo, y así sucesivamente en las otras dos columnas. He aquí cómo es necesario operar, para que el pequeño juego demostrado se pueda hacer con veinte y ocho cartas, pero que no se podrá hacer si la baraja esta completa. (El juego tal como esta descrito debe hacerse con una baraja francesa de piquet de 32 cartas. N. del T.)

Para lograr hacerlo con las treinta y dos cartas se sigue la misma marcha; toda la diferencia que hay es que al recoger las cartas, es necesario lo más diestramente posible, colocar la primera carta que esta a la cabeza de cada columna, sobre el montón que se acaba de formar juntando las cartas de la columna. Colócase siempre lo mismo este primer paquete sobre la última carta de la segunda columna que se recoge siempre del mismo modo; pero colocando también siempre la primera carta de la columna que se recoge encima del montón que se forma por la reunión de los paquetes. Habiendo procedido así hasta la cuarta columna inclusivamente, se hace cortar la baraja tantas veces con o se quiere. Descúbrense las cartas formando cuatro paquetes y se ve que todos los colores se han juntado como cuando se hace el juego con veinte y ocho cartas solamente.

Con este objeto, contaré que hace poco tiempo me hallaba en compañía de varios amigos; uno de ellos, hombre alegre y divertido, que sabía hacer con bastante frecuencia algunos juegos, nos hizo entre otros el que acabo de describir, pero por el método ordinario, dudando que se pudiese hacer con todas las cartas.

Demostró como era preciso tomarlas, para reunir los cuatro colores después de haber hecho cortar varias veces la baraja. Hizo ejecutar el juego por algunas personas que todas lo lograron fácilmente.

Por desgracia, uno de mis amigos que estaba presente, el cual sabía también hacer muy bien muchos juegos, y al que había yo enseñado recientemente el medio de hacer este con toda la baraja fingió ignorar totalmente el juego de que se ocupaban. Esperó el momento en que pudo asegurarse que la baraja estaba completa; en seguida dijo, con cierto aire de candidez: estoy muy contento de saber este juego y por mi parte os doy las gracias. Es tan sencillo, que no se puede olvidar, es inútil que lo haga, porque apostaría que si lo hiciese veinte veces no me fallaría una sola vez. La apuesta fue aceptada, era bastante considerable. El juego se hizo con gran admiración del que había aceptado la apuesta. Parecía tan consternado, que toda la reunión se puso a reír, excepto el que acababa de experimentar tal burla. La apuesta sin embargo fue anulada

porque se hizo observar que tanto de una parte como de otra sería malo, puesto que cada uno se creía cierto de ganar.

SECCIÓN III
Lindo juego con moneda.

Si yo supiese manejar el estilo florido, compararía este modesto juego al diamante cuya admirable brillantez no es visible más que de cerca. En efecto este juego no quiere enseñarse en una numerosa reunión, quiere para dejarse ver un círculo muy estrecho, de otro modo, concentra en si mismo todas las cualidades y pierde todos sus atractivos. Es necesario pues renunciar a ejecutarlo no solamente en un teatro, sino en un salón rodeado de mucha gente. En fin se encuentra a sus anchas y está en su elemento con un pequeño número de personas reunidas con objeto de pasar juntas un rato.

Si deseáis tener una idea más distinta y un conocimiento más formal de esta razón, escuchad la explicación que voy a dar.

Tómense monedas de una superficie diferente pero del mismo diámetro, como por ejemplo una moneda de cuatro reales y una de veinte y cinco céntimos. De estas últimas es necesario tener dos: pero hay una que no debe verse, esta se tiene oculta en el hueco de la mano o entre el índice y pulgar. Ya he indicado este último medio en la Hechicería explicada, segunda parte artículo I donde se explica el modo de escamotear la moneda. Tómase la peseta en la punta de estos mismos dedos. Se propone a una persona abrir la mano para recibir esta moneda de cuatro reales diciéndole que va a contar 1, 2, 3, y que al pronunciar la palabra tres, se dejará caer la moneda en la mano, la cual cerrará al momento.

Se hace pues lo que se acaba de convenir, y se deja caer la moneda en la mano de esta persona; pero al momento se queja uno de que no ha cerrado la mano con bastante rapidez, y que por falta de esta precaución se corre riesgo de que no salga bien el juego.

Se vuelve pues a tomar la moneda de cuatro reales y se empieza a contar de nuevo, pero esta vez a la palabra tres, se deja caer la moneda de dos cuartos oculta entre el pulgar e índice, reteniendo al mismo tiempo la moneda de plata

entre las falanges de los dedos.

Con la mano que está la moneda de plata se toma entonces la de cobre que se había dejado sobre la mesa y fingiendo meterla en la otra mano se deja caer la moneda de cuatro reales.

En este estado las cosas, la persona con la cual se ha hecho el juego, cree muy bien tener la moneda de cuatro reales: todos los concurrentes creen lo mismo y piensan igualmente que el físico tiene la de dos cuartos. Aproxímase la mano cerrada a la mano también cerrada de la persona que cree tener la moneda de plata, y se dice: "Que en virtud de un poder mágico que posee, manda a las dos monedas que cambien de mano." Se abre la mano y se hace ver la moneda de cuatro reales; la persona que creía tenerla ve con sorpresa que tiene la de cobre.

El físico termina diciendo a manera de confidencia intima: "Cuando voy de viaje y no tengo dinero, me lo procuro de este modo; y decir que, por la admirable virtud de la cual acabo de darles una muestra, sustraigo del bolsillo de mis compañeros todo el oro que llevan y lo reemplazo por monedas de cobre, y francamente les aseguro que esto lo hallo muy cómodo.

NOTA. Sin duda se habrá comprendido que es necesario hacer el ademán de colocar la moneda en manos de la persona a quien se dirige. dos veces. Primeramente se coloca realmente esta moneda, a fin de que la persona que la ve no sospeche de que se la quiere engañar. Enseguida, recomendándole la segunda vez de cerrar la mano con más rapidez, se le quita por esto todo medio de ver la moneda de cobre, lo cual podría suceder sin esta precaución.

SECCIÓN IV
La carta funámbula.

Hay muchos juegos en los cuales es necesario poner en evidencia sobre la mesa, una sola carta, a fin de que esté a la vista de los concurrentes: en este caso se coloca simplemente esta carta sobre la mesa. Pero para hacer esta circunstancia accidental un verdadero juego que no deja de sorprender, en lugar de colocar esta carta vos mismo sobre la mesa, invitáis a una persona que os haga este pequeño servicio. Naturalmente esta persona se presto gustosa, toma la carta y la deja sobre la mesa; pero le observáis que estando acostada no pueden verla todos los espectadores y que así le rogáis que coloque esta carta en una posición conveniente, es decir derecha. Esta persona lo ensaya un momento, pero renuncia viendo que no podrá lograrlo nunca. Entonces le decís: "Caballero, os aconsejo hacer un curse de ponderación para familiarizaros más con el equilibrio de los cuerpos. Tomáis la carta, la colocáis sobre el canto de abajo y se sostiene derecha sin que haya habido por vuestra parte el menor inconveniente. La volvéis a tomar para entregarla a la misma persona rogando que la reconozca, así como la mesa, para que se asegure que no hay superchería por vuestra parte, ni ninguna disposición secreta. Volvéis a dejar estacarla, siempre derecha sobre la mesa y la dejáis el tiempo necesario para el juego que tenéis intención de ejecutar.

Este pequeño intermedio ocasiona mucha diversión a la reunión que ríe al ver tenerse esta carta derecha sola.

Ahora, he aquí el medio que se emplea para ejecutar esta mágica recreación.

En una hoja de ese latón delgado que se gasta para hacer letras, cifras y adornos trepados, se corta una tira de cerca de tres centímetros y medio de largo y un poco más de un centímetro de ancha. Dóblase esta pequeña tira en forma de cartabón, como se ve en la figura de perfil. Se da un centímetro y medio solamente a uno de sus lados, este será el lado b. Sobre la superficie a, se pondrá un poco de cera. En el momento de la acción, se tiene en la mano izquierda este pequeño aparato, tómase en la mano derecha la carta y

transportándola a la mano izquierda, se le pega detrás la parte a, de modo que la superficie b, esté al nivel de la parte de abajo de la carta. Este movimiento de manos se hace en un abrir y cerrar de ojos y como es muy natural, es del todo inapercibido.

Colócase la carta derecha sobre la mesa. Es fácil comprender que, sostenida por la parte b que está de llano sobre la mesa y fijada por la cera sobre la superficie a, esta carta así apuntalada debe tenerse derecha fácilmente. Creo que es superfluo decir que cuando se toma la carta para entregarla a alguno por un motivo cualquiera, esta carta se despega fácilmente del pequeño cartabón, este último os queda siempre en la mano, pronto a llenar, si ha lugar, las mismas funciones a las cuales esta destinado. La carta no se mancha con la cera que se mantiene siempre adherente a la superficie del cartabón a la cual la habéis aplicado.

Yo he pensado que por la desemejanza de las circunstancias, se podría, por medio de estos pequeños cartabones hacer un juego que tendría alguna analogía con el baile de las figuritas pero que diferiría de él en el modo de presentarlo, y que por esta novedad le haría más chocante. Se dispondría un hilo muy fino de seda negra como se ha explicado en el capítulo 3, Sección XVI.

Este hilo es invisible aun a los ojos de los más perspicaces. Se coloca hacia la parte de atrás de la mesa a fin que la persona que se acerca a ella para probar a poner la carta derecha no pueda tocarlo.

Para este juego es necesario que el cartabón esté doblado al extremo superior del lado a (Véase la figura) y que esta superficie o lado mayor sea más alto que la de los pequeños cartabones descritos anteriormente a fin de que la carta suspendida no vacile. Hechas estas disposiciones, después de haber colocado varias veces la carta derecha sobre el borde de la mesa, y tomando cada vez para darla a reconocer se anuncia que esta carta (que debe ser una sota) tiene unas piernas tan sólidas que por poco que la compañía lo desee, podrá bailar una polka, si una de las señoras tiene la amabilidad de cantar. Fácilmente se encuentra una persona que acepte; entonces se coloca sobre el hilo el gancho que esta detrás de la carta y el compadre hace el oficio de maestro de baile marcando lo mejor posible el compás.

Después de este ejercicio coreográfico que no debe durar más que un momento, se vuelve a tomar la carta para hacerla reconocer de nuevo reteniendo el cartabón en la mano.

Sería bueno disponer el hilo de modo que el compadre invisible pudiera

retirarlo tan pronto como terminase el juego: entonces se podría invitar a los espectadores a que examinasen la mesa para asegurarse quo no había ninguna preparación.

Hay tantos medios fáciles para hacer este arreglo que sería inútil entrar en explicaciones con este objeto; por lo demás es necesario también abandonar algo a la inteligencia del lector.

SECCIÓN V

Adivinar de antemano cuál de dos paquetes de cartas o de dos cantidades diferentes de monedas se elegirá.

Me había reservado este juego, no solamente porque es muy poco conocido porque independientemente de su propio efecto, puede además servir para hacer valer y embellecer otros muchos juegos.

Algunas veces se han visto personas que queriendo pasar por prestidigitadores hacen uso de una pequeña juglería que no esta basada más que en un equivoco. He aquí en qué consiste; se propone colocar dos pequeños paquetes de cartas sobre la mesa. Se hace observar que son desiguales, que en el uno hay cuatro cartas y en el otro siete. Se anuncia que va a predecirse cual de los dos paquetes se escogerá, que se va a escribir en un papel de antemano, y dar este papel doblado a una persona. Efectúase esta convención, la reunión indica uno de los paquetes; desdóblese el papel y se lee: Se escogerá el de siete. Si se ha indicado el paquete donde hay siete cartas, queda hecho el juego y se encuentra admirable. Si se escoge el paquete donde hay cuatro cartas, el adivino ha cumplido igualmente su palabra, porque descubriendo las cuatro cartas, hace ver que son los cuatro sietes de la baraja.

El juego del cual voy a hablar es más serio que este; tiene también por objeto producir el mismo efecto que el anterior, pero en conciencia sin equivoco; y puedo deciros que lo doy por verdadera prestidigitación: en cuanto a los restantes os convenceréis bien pronto, porque voy a explicaroslo:

Después de haber propuesto a la reunión adivinar de antemano cual de los dos paquetes se va a elegir. se hacen dos pequeños montones que colocáis sobre una mesa un poco separada de los espectadores. Estos dos paquetes se colocarán a cierta distancia el uno del otro. Téngase cuidado de igualar bien las cartas que forman los paquetes. Estos dos montones se harán de siete cartas cada uno. Estando bien igualadas estas cartas no se puede juzgar del espesor de

los paquetes. Decís a los espectadores que los paquetes son desiguales; que en el uno hay diez cartas y en el otro siete. Escribiréis de antemano el número que se va a escoger y entregaréis el papel doblado a cualquiera. Supongamos que habéis escrito en el papel que designaran el paquete de diez, vais a recoger el montón indicado teniendo ocultas tres cartas en la mano, y al tomarlo le añadís estas tres cartas; contáis y se encuentran las diez cartas anunciadas. Si habéis escrito en el papel que se indicara el paquete donde no hay más que siete cartas, tomáis uno de los paquetes y añadiendo las tres cartas ocultas contáis diez cartas en el que no han elegido. Hacéis ver que el paquete designado no contiene más que siete cartas, tal como lo habíais predicho.

He notado que por si solo, este juego produce mucho efecto, pero se comprenderá que estando empleado como auxiliar, puede ser de una gran ventaja para ciertos juegos, tales como el autómata mágico, la moneda que contesta a las preguntas, el reloj que indica de antemano por la hora, el número de puntos que tendrá una carta que deben tomar, el número de monedas que se tiene en la mano, etcétera.

Puede hacerse con monedas lo mismo que se hace con las cartas; solamente será necesario encerrar estas monedas en unas cajitas sencillas, porque estando descubiertas los espectadores juzgarían más fácilmente de la cantidad de monedas que habría sobre la mesa, a causa del espesor que presenta una diferencia de volumen más sensible.

Si se quiere, pues, hacer uso de monedas en vez de cartas, se tendrán tres ocultas en el hueco de la mano, y abriendo la caja se vacían en esta misma mano, la siete monedas que contiene; entonces se pueden contar diez procediendo como con las cartas.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN VI

Hacer tomar una carta no forzada, hacerla mezclar en la baraja, tomar esta baraja, dividirla en pequeños paquetes sobre la mesa, y hacer que la carta tomada y mezclada sea la primera del montón que se formará en el momento mismo que se pronunciará la palabra "alto."

He visto hacer este juego por un joven prestidigitador, hace poco tiempo, me dijo que lo habla inventado él. Como presume que este juego no es conocido, me apresuro a dar al lector cuenta de él.

He hallado este juego muy sorprendente y el medio muy sencillo. Consiste en una carta más ancha o más larga que las otras de la baraja. En termino de prestidigitación, esta carta se llama llave.

Se hace sacar una carta voluntariamente, pártese la baraja por el sitio de la llave, la cual se conoce fácilmente. Se hace colocar la carta sacada sobre el de los dos paquetes que no se ha alzado. Reúnense las dos partes separadas, y la carta tomada se halla en la baraja debajo de la llave.

Se hace mezclar o mezcla uno mismo, y es de notar que esta mezcla no separa casi nunca la carta tomada de la llave.

Si por el tacto se ve que esta llave esta muy abajo de la baraja, tómanse varias cartas de arriba que se pasan abajo, a fin de que la llave se halle casi arriba de la baraja. Sin esta precaución, no se tendrían bastantes cartas para formar muchos paquetes sin llegar a la llave, la cual es necesario mantener siempre con el pulgar e índice, teniendo la baraja por ambos lados si la llave es ancha y por los dos extremos si es largo.

Si no se quiere más que una llave en la baraja, es más cómodo hacerla ancha, pero a menudo se ponen dos, una ancha y otra larga; con esto se aumenta el modo de variar los juegos.

Supongamos que es una carta ancha la que usáis:

Después de haber propuesto vuestro juego, y haber anunciado que la carta tomada y mezclada se hallará in continenti sobre el paquete echado en el momento que se pronunciara espontáneamente la palabra alto; tomáis la baraja por ambos lados, cogiendo siempre la llave, pero manteniendo con los dedos las cartas que están debajo. Dejáis caer estas últimas por pequeñas partes hacienda con viveza una hilera sobre la mesa. En el instante mismo en que oís la palabra alto, dejáis todas las cartas que están debajo de la llave. Se descubre la última carta de este montón y reconocen ser la que se tomó y mezcló. La invención de este juego, aunque muy sencilla, no deja de ser ingeniosa.

Si no se quiere correr el riesgo de ver la carta tomada separarse de la llave en la mezcla, lo cual haría salir mal el juego, se podrá hacer tomar forzadamente la misma llave; entonces se podrá dejar mezclar tanto como se quiera, salvo aproximarla a la parte de arriba de la baraja, si por casualidad estuviese muy hacia abajo.

En el caso en que hagáis tomar la llave, sería necesario prevenir que la carta tomada se hallara debajo del paquete que os quedara en la mano en el momento mismo en que se pronunciara la palabra alto. Esta diferencia no cambia en nada el efecto del juego.

SECCIÓN VII

Modo de hacer el salto de baraja y cambiar la carta imperceptiblemente.

He prometido en mi Hechicería explicada que si daba un suplemento, procuraría explicar cómo se puede hacer el salto de baraja y cambiar la carta de una manera imperceptible. El presente artículo esta hecho con la intención de satisfacer este compromiso.

Hacer el salto de baraja es un medio en la prestidigitación del cual se habla mucho, pero que los prestidigitadores por excelencia desdeñan, porque al poner este principio en practica han vista que para emplearlo no se podía evitar un movimiento brusco, insólito, sensible a los ojos atentos, que despertaba las sospechas y neutralizaba la sorpresa, que es el único objeto del prestidigitador.

Este medio por si solo sería excelente y de gran recurso, si se le pudiese purgar de su defecto; esto es lo que yo trato de hacer.

Con muchísimo placer, pues, voy a dar parte de mis ideas al lector, y me consideraré muy dichoso si logro satisfacerle.

Prevengo que no podré hacerme comprender más que por aquellas personas que sepan ya hacer el salto de baraja por el método ordinario; porque este método, en el fondo no difiere en nada del que voy a hacer conocer, a excepción de un movimiento particular de manos que disimula medianamente el sobresalto del cual acabo de hablar; facultad sobre la cual esta fundada nuestra perfección.

Tomad la baraja y poneos en posición de hacer el salto. Ahora con la mano que tiene por los extremos la parte inferior de la baraja, désele vuelta sobre esta misma mano, las figuras entonces están a vuestra vista.

Notad bien que los dedos de ambas manos no deben moverse de su sitio,

excepto el pulgar de la mano que tiene la baraja, cuyo pulgar se separa para dejar a la baraja la libertad de movimiento. No olvidemos decir que no obstante que los dedos no cambian de posición, la mano que tiene la baraja se extiende necesariamente del todo en el momento de que se da vuelta a la baraja; entonces esta se halla colocada sobre el extremo de esta mano y siempre sostenida por la otra.

Después de lo que acaba de explicarse, esta posición de las manos y baraja no parece forzada. Es al contrario muy natural: tiene por pretexto enseñar la carta de debajo que se ve totalmente, y después de haberla enseñado es cuando se da vuelta a la baraja para colocarla en su posición ordinaria, pero al momento que se le da la vuelta es cuando se hace el salto; de modo que estas dos acciones juntas no forman más que un solo tiempo, y este movimiento parece que sea el movimiento natural para la media vuelta que se acaba de dar a la baraja; de este modo el salto de baraja es del todo inapercibido, haciéndolo al ponerla en su posición natural.

Guardaos muy bien de precipitaros en vuestros movimientos manuales, en los juegos de destreza valen más los movimientos naturales que la precipitación.

No describiré todos los juegos en los cuales puede aplicarse ventajosamente este modo de hacer el salto: la practica y el discernimiento indicaran bastante los casos oportunos. Lo esencial es preparar diestramente un pretexto para dar vuelta a la baraja.

Voy a dar un ejemplo para hacerme comprender mejor y terminar este artículo.

Hago tomar una carta: la hago colocar en el centro de la baraja y me pongo en posición de hacer el salto por este punto. Con motivo de hacer ver que la carta esta en medio y no arriba ni abajo, tomo la que está sobre la baraja y la enseño; la vuelvo a dejar en su sitio y enseño la de debajo por medio de la vuelta de baraja como ya lo he dicho. Doy vuelta a la misma haciendo el salto.

Los espectadores que han tenido siempre la vista fija en mis manos, se encuentran admirados de ver entonces que la carta que vuelvo a tomar sobre la baraja es la misma que sacaron y colocaron en el centro; su admiración es tanto mayor cuanto que no sospechan que haya hecho el salto.

Volved a leer el juego que he descrito en la Hechicería explicada, cap. 2, artículo 2, sección 12; entonces comprenderéis cuan ventajoso será para el juego el enseñar las cartas que hay arriba y debajo de la baraja.

Ahora voy a decir dos palabras sobre la carta cambiada.

Para que la ejecución de este principio sea inapercibido sin hacer un gran gasto de ligereza, es necesario tomar el segundo medio descrito en la obra que acabo de citar, sección 6, capítulo 1; de la demostración de los principios sobre las cartas.

Para cambiar la carta que se tiene en la mano, es necesario buscar un pretexto para colocar esta sobre la baraja sin inspirar sospechas. Se dirá por ejemplo, colocando la carta sobre la baraja: "No es tomando las cartas de aquí arriba como yo opero mis metamorfosis, sino simplemente colocando la carta sobre mi mesa y tocándola con los dedos." Hablando así, recoge un poco con el pulgar la primera carta de la baraja, se cubre con la que se quiere cambiar y se cogen las dos con el pulgar e índice y retirando ligeramente del lado de la baraja, con el pulgar de esta mano se retiene la carta que se quiere cambiar y la otra mano coge la que estaba la segunda y que pasa siempre por la que se tenía antes y que ha quedado sobre la baraja.

Si este movimiento se hace ligeramente y con vivacidad, es imposible que aún el ojo más atento se aperciba del cambio. Era, como ya lo he dicho, una cosa admirable, ver a Conus padre hacer uso de este medio de cambiar la carta, cuando hacia el juego que he descrito en la Hechicería explicada, artículo 2 de la prestidigitación sobre las cartas, sección 6. Algunas veces, más de veinte personas le rodeaban con las miradas fijas en sus manos cuando hacía este juego y ninguno de ellos sospechaba en el cambio. Este juego de manos es sencillo, o más difícil es el ser natural y ligero en sus movimientos.

SECCIÓN VIII
Lindo juego del dado.

Este juego es uno de los que yo me había reservado, aunque es conocido de algunos prestidigitadores, pero estoy persuadido de que nunca se ha publicado y muy pocas personas saben hacerlo; en consideración pues a esta circunstancia voy a describirlo.

Este juego es uno de los más lindos que se pueden hacer; pero no fiarse en su gentileza, porque es indiscreto, peligroso y pérfido. Por medio de él pueden sondearse los secretos caseros y conocer el carácter intimo de los esposos. Bien pronto lo veremos.

Empecemos por explicar cómo se ejecuta.

Tómense dos dados de un tamaño regular, colóquense de modo que sus dos caras en forma de cartabón presenten cada una el número tres, es decir que se halle el punto dos sobre una de las dos superficies y un as sobre la otra. Dispuestos así veréis, que sobre una de las dos superficies compuestas por los dos lados, el punto dos se encuentra sobre el dado que esta arriba, el as se hallará sobre el lado de debajo y lo contrario sobre la superficie del dado. Tómense estos dos dados juntos a través entre el pulgar y el índice, de modo que una de las superficies que lleva el número tres esté a la vista de los espectadores y la otra oculta por vuestro pulgar. Haced hacer un cuarto de vuelta a los dados; entonces las dos superficies habrán cambiado de posición, la que estaba oculta por el pulgar, aparece a la vista de los concurrentes y la otra se halla oculta por el extremo del índice. Un otro cuarto de vuelta hecho en sentido contrario al primero los coloca en su primitivo estado. Nada más fácil que este movimiento.

Ahora supongamos que hacéis este juego en una reunión donde haya muchos maridos con sus mujeres. Anunciad por medio de estos dos dados podéis conocer si hay unión entre los dos caracteres. Enseñad a un esposo la superficie de los dados que esta visible y preguntadle dónde esta el as. Si esta arriba os

contestara naturalmente que arriba. Sin tocar los dados de esta posición enseñáis la misma superficie a su mujer haciéndole la misma pregunta: a lo cual os contestará también que está arriba. Entonces decís vos: "Ya veo que son ustedes de la misma opinión, de lo cual deduzco que viven Vds. en buena armonía, por lo que les felicito."

Vais a otro marido y le enseñáis la misma superficie de los dados haciéndole la misma pregunta. Al ir a enseñar los dados a su mujer, les dais un cuarto de vuelta; entonces los puntos han cambiado de posición y la señora dice que esta abajo. ¡Cómo abajo! ¡Pero si el caballero dice que esta arriba! Diciendo estas palabras enseñáis los dados al esposo dando el cuarto de vuelta al revés y el marido insiste en que el as esta arriba y la mujer en decir lo contrario. Pero el marido para probar que su mujer no tiene razón, se acoge a sus amigos, los cuales se la dan y entonces le decís al marido que le compadecéis de tener una mujer tan contrariante.

Finalizado este juego se hace el siguiente con los mismos dados.

Cambias la disposición y situación de los dados. Habréis notado que reunidos los dos dados, uno sobre el otro formaban un cuadrado largo. En el juego anterior habéis tomado estos dados por el centro, de modo que el cuadrado largo, establecido por la unión de los dados, se hallaba en una posición vertical. Ahora es necesario colocar este cuadro entre vuestros dedos (siempre el índice y pulgar) en una posición horizontal, es decir que el cuadrado esté en su longitud, paralela a la longitud de los dedos que le tienen. Es necesario también cambiar los puntos, formareis el número once con los dos dados en lugar de tres que habíais tomado la primera vez. Estos puntos se hallaran unidos como la primera vez, sobre cada uno de sus lados que forma ángulo. Por lo demás, no hay que buscar mucho, porque estos once puntos se hallan ya preparados cuando hacéis el primer juego, sobre los lados opuestos al en que están los ases y doses. No tenéis pues nada más que hacer que poner los dados en una posición horizontal entre los dedos teniendo el once ante vos, y el tres al lado opuesto, es decir debajo.

Cambiaréis vuestra manera de conducir el juego. Haréis notar que hay once arriba y tres abajo. Tan pronto como hayáis enseñado el tres, bajáis bruscamente la mano dando un cuarto de vuelta a los dados y diciendo al mismo tiempo: "El tres que acaban ustedes de ver abajo ya no esta, helo aquí arriba, y el once esta debajo;" lo enseñáis, haciendo el mismo movimiento de mano de arriba a abajo y volviendo los dados para cambiar la posición de los puntos. Después de haber hecho varias veces cambiar de sitio estos puntos, once y tres, preguntáis si en todos quieren que haya once o tres. Enseñáis desde luego el punto pedido, operando cada vez el cuarto de vuelta al bajar o subir la

mano para hacer la transposición.

Como hay un modo de colocar los dados en que el número once y el número tres están verdaderamente opuestos, es decir los unos abajo y los otros arriba, no arriba y al lado y que en esta posición sería inejecutable el juego, si algún curioso os pidiese indiscretamente vuestro secreto, se colocan los puntos ante ellos como acabo de decir y se ponen entre los dedos como cuando se hace el juego. En seguida se les dice que se hace dar vuelta a los dados apretándolos con el pulgar, y que si este movimiento no se ve es a causa del movimiento que se ve uno obligado hacer con la mano.

La explicación de este medio imposible les da la más alta idea de vuestra ligereza.

SECCIÓN IX

Modo de hacer pasar al momento, sea una sortija, un papel doblado o cualquier otro objeto pequeño en la última de muchas cartas dobladas, lacradas y metidas unas dentro de otras.

Esta es una de las más ingeniosas invenciones que se han podido concebir. Pocos prestidigitadores la poseen y los que la conocen la tienen rigurosamente secreta; así es que es todavía un secreto y en verdad os lo digo, querido lector, si os lo descubro es por que sois amigo, pero os suplico que no lo digáis a nadie. Y además creo que sería muy peligroso, porque si el director general de correos conociese la existencia del medio de que se trata ¿quién sabe si le daría la gana de hacer prender a todos los que lo supiesen? ¿Por qué no se podría creer naturalmente, que no había seguridad con nosotros, los cuales pudiendo sin violencia introducir joyas ú otros objetos en tantas cartas cerradas unas dentro de otras podríamos sin duda por el mismo medio, sustraer los billetes de banco, cerrados en las cartas bien lacradas sin estropear el sobre?

Os confieso que solo este pensamiento me hace temblar. Someto mis reflexiones a vuestra sagacidad y os ruego me hagáis saber si mis temores son fundados.

Hay un juego antiguo muy lindo, pero muy conocido, que consiste en escamotear una sortija o una moneda que se pide a la reunión y se hace marcar para hacerla pasar al momento en la última de siete cajas cerradas la una en la otra. Pero este juego, causa ahora poca sorpresa, porque se sabe que las siete cajas juntas se cierran como una sola echando el objeto dentro de la última. Pero si se sustituyen las cartas que acabo de explicar a las cajas, entonces el juego toma un nuevo giro y causa una verdadera admiración. En efecto hacer pasar de repente una sortija que acaban de entregar en la última de veinte cartas

todas ellas cerradas y que se abren en presencia de los espectadores, es verdaderamente una cosa prodigiosa. Tratemos de explicar este medio.

Tómense tantas hojas de papel como se quieran. Extiéndase una sobre una mesa y désele la forma de una carta marcando los dobleces por los cuatro lados. Desdóblese y colóquese una segunda hoja de papel que se doblara como la primera, haciendo lo mismo hasta la última. Téngase bien entendido, que cada vez es necesario disminuir de tamaño. Cuando estén todas preparadas, extendidas la una sobre la otra, sin desarreglarlas, hágase un corte con cortaplumas sobre el doble de abajo de la última carta colocada, es decir la más pequeña; en fin, la que debe recibir el objeto, pero de modo que este corte lo tengan todas las hojas. Estas hendiduras no llaman nunca la atención de los que abren las cartas.

Estando ya hecho lo que acabo de explicar tómese una tira de papel, un poco menos ancha que los cortes hechos a las cartas. Dóblese esta tira en dos en toda su longitud, y por medio del mismo cortaplumas se hace pasar por su extremo doblado, por todos los cortes. Cuando la tira ha llegado a la última carta que es la más pequeña, córtese el extremo doblado y no se toque ya. En esta disposición dóblense todas las cartas una después de otra, cerrándolas al mismo tiempo hasta la última que es la mayor y la que tiene que abrirse primero. Téngase mucho cuidado, en que la tira de papel no se salga de su sitio. Consérvense estas cartas así preparadas para cuando se necesiten.

Cuando os queráis servir de ellas en un juego, que supongo que se hace con una sortija, para introducir esta sortija en la última carta, es suficiente colocarla entre las tires de papel, que sirven de conducto, y apretarla para que no se enganche con una pequeña tira de latón delgado. Estando ya introducida la sortija en la última carta, lo cual se conoce fácilmente, se retiran las tiras de papel. Se tendrá presente que se ha cortado el extremo doblado de la tira, que las dos tiras están separadas y que se sacan fácilmente dejando la sortija.

Cuando se hace el juego, se tiene preparada esta carta múltiple, con la tira de latón al lado, para impelir la sortija. Esta introducción es negocio de un segundo.

Debe comprenderse que estas cartas pueden servir en muchos juegos diferentes, voy solamente a explicar el que reemplaza a las siete cartas.

Se añadirán a estas cartas, como se hace para las siete cajas, otra caja pequeña, la cual se encuentra en casa todos los constructores de instrumentos para la física recreativa. He aquí la propiedad de esta caja. Se hace meter una moneda

o una sortija, se cierra la caja, la cual se deja en manos de una persona. Pero por un secreto conocido del prestidigitador, la caja puede abrirse bastante para sacar la moneda que se coloca. Ciérrase por el mismo secreto que se abre y no puede apercibirse la abertura. En la cubierta de esta caja, hay un espacio interior, en el cual se encierra una moneda cualquiera, que se hace sonar sacudiendo la caja; pero cuando se quiere que no haga ruido, se aprieta el botón de la cubierta, este se introduce un poco, oprime la moneda allí encerrada y la impide moverse.

Hay cajas de estas de diferentes construcciones más o menos ingeniosas, el gusto debe decidir la elección de ellas.

Teniendo pues una de estas cajas, se hace colocar dentro, supongamos una sortija, y al entregar esta caja a una persona, se hace caer la sortija a la mano. Se invita a esta persona que sacuda la caja, para probarle por el ruido que hace, que esta allí dentro. Se va y se introduce rápidamente la sortija en la carta, que se deposita en la mesa. Se ruega a la persona que tiene la caja que la mueva; ósese sonar la moneda, pero bajo pretexto de invitar a esta persona que levante un poco más el brazo, se le coge la mano, apretando un poco el botón con el pulgar. Fíngese tomar la sortija por debajo de la caja y mandarla invisiblemente a la carta, donde se encuentra después ,de haber abierto las cartas una después de otra. Se me olvidaba decir que la persona que tiene la caja, la sacude indistintamente y no oyendo nada, la abre y no ve la sortija.

Mi intención no era entrar en explicaciones sobre este juego ya muy conocido. No he querido más que dar una idea del uso que se puede hacer de la carta que acabo de describir.

SECCIÓN X
Juego en estado de proyecto.

Hace mucho tiempo que conozco un efecto físico bastante singular, sin acordarme de dónde viene esta comunicación; y lo que encuentro más singular todavía es el no haber oído nunca hablar a nadie de este efecto. He aquí lo que es:

Todo el mundo lo conoce, hace mucho tiempo, las lágrimas de cristal. Se sabe que rompiendo con los dedos el extremo de la cola que es muy delgado, la lagrima se rompe con ruido, por la entrada súbita y enérgica del aire, en el vacío abierto por la ruptura de la citada cola, y sin embargo el cuerpo de estas lágrimas es tan duro que resiste mucho tiempo a los golpes de martillo. Pero lo que yo he descubierto sin saber cómo, es que la repulsión ostensible del aire es tan fuerte, que si se rompe, como acabo de decir una de estas lágrimas metida en un vaso lleno de agua, el vaso se rompe. Hay más, pues diré que con una lagrima bastante gorda he roto también un cántaro lleno de agua.

Yo he pensado algunas veces que podría aplicarse este efecto a la prestidigitación. Pero ya sabéis lector, que el hombre propone y Dios dispone. Como sea, yo he descuidado siempre el ocuparme de esto, y si menciono aquí el hecho de que acabo de hablar, es con la esperanza de que los aficionados a la magia más activos o más ingeniosos que yo, tengan más suerte y ejecuten lo que yo no he hecho más que proyectar.

Desde luego se ve que podría hacerse uso de estas lágrimas batábicas (llamadas así porque fueron inventadas en Holanda) para hacer experimentar alguna conmoción a la persona que se desease, con objeto de divertir a la reunión. Por ejemplo, se hace sostener a uno un plato, sobre el cual se haya colocado un vaso lleno de agua. Se tiene una lagrima entre dos dedos; la mano debe estar bastante abierta. Bajo pretexto de hacer tener el plato en una posición horizontal, condición, decís, necesaria para el éxito del juego que vais a ejecutar, sumergís vuestra lágrima en el agua. Esta lágrima no se ve porque esta oculta por la mano. En el momento en que os quejáis que el plato no esta

bastante horizontal, colocáis el cuerpo de la lagrima dentro con el pulgar, y la cola oprimida entre los dedos se rompe, estalla el vaso, espárcese el agua y la persona que tiene el plato esta muy admirada, no pudiendo darse cuenta del accidente, sabiendo que no habéis tocado el vaso. Esta persona esta tanto más sorprendida cuanto que no puede hallar la causa de este efecto, porque la lágrima reducida a polvo ha desaparecido totalmente. Es bueno hacer en el transcurso de una función algunas mistificaciones inocentes que ocasionen algún rato de buen humor. Es pues con esta intención que a veces el prestidigitador toma una botella de hojalata que parece estar llena de un licor maravilloso, la pone en manos de uno de los espectadores, rogándole que vierta algunas gotas de liquido que contiene en un vaso en el cual hay tierra, y que al momento verá salir una porción de flores. La persona encargada de esta comisión destapa la botella para obedecer; pero de repente se ve inundada de una lluvia que le cae sobre las piernas y los pies y no sabiendo a qué atribuir esto, se cree que ha roto algo.

El fondo de la botella está lleno de agujeros pequeños como un colador, y haciendo el efecto de una bomba, el agua no se sale, más que cuando se destapa.

Otras veces, el prestidigitador da una caja de metal a una persona rogándole que la meta en el bolsillo, y anuncia que va a hacer pasar a esta caja un objeto que pedirá. fingiendo estar ya hecho el juego, se ruega al depositario de la caja que vea si contiene ya este objeto. Quiere tomar la caja pero es imposible, pues quema tanto que no se atreve a cogerla. El mágico habla a su modo sobre este acontecimiento y dice que es sin dada efecto del calor natural, que es muy intenso en esta persona.

La caja de metal esta llena de cal viva y con algunos agujeros colocados de modo que no llamen la atención.

Un momento antes de entregarla se sumerge en agua y se seca bien, para que el exterior no esté mojado. La cal no tarda en producir su efecto.

Podría explicar muchos de estos engaños pero solo he citado los primeros que se me han ocurrido.

SECCIÓN XI

De los ondines o genios de las aguas, vulgarmente llamados ludiones.

Hace mucho tiempo que se conocen en física estas figuras, libremente suspendidas en el centro de una redoma de cristal llena de agua. Son ordinariamente de esmalte, adheridas a una bola de cristal hueca y muy delgada. Esta bola que sostiene la figura, queda en el centro del agua, porque se ha calculado por peso especifico, cual debe ser el volumen del agua abajo y arriba, para que se mantenga en equilibrio. Después se ha imaginado un medio de hacer estas figuras que puede fabricarlas uno mismo y además son muy superiores a las conocidas y muy divertidas: pero es necesario conocer el modo de hacerlas.

Un día, en tiempo de feria, se vio un hombre que excitaba la curiosidad y admiración de todos cuantos le veían. Tenía una botella llena de agua y tapada. Arriba de esta botella había dos pequeñas figuritas, a las cuales les mandaba colocarse en el punto de la botella que él deseaba; las hacía bajar, subir, bailar y saludar a las personas que lo deseaban, inclinándose hacia ellas. Si estaban abajo, se les mandaba subir parándose rápidamente si se les daba esta orden. Estos dos caballeros que habían establecido su domicilio en medio del agua, probablemente por estar asegurados de incendios, no iban siempre juntos; tenían cada uno su nombre, el uno se llamaba Jaime y el otro Tomás. Cuando el patrón mandaba a Jaime que subiese y a Tomás que se quedase abajo, al punto era obedecido. En fin, después de todo esto terminaban sus ejercicios con un vais ejecutado de una manera muy graciosa.

Sorprendido como los demás, sobre todo viéndole tener la botella por el cuello, sin hacerle ningún movimiento, ni tampoco su mano, la cual tenía una inmovilidad completa, le propuse que me vendiese su secreto. Púsome muchas dificultades diciéndome que este era su modo de ganarse la vida y estaba en su interés propio el no descubrirlo a nadie. Le hice algunos ofrecimientos que le halagaron y por fin nos pusimos de acuerdo.

Como este pequeño fenómeno físico divierte al mismo tiempo que sorprende; que he visto a menudo personas disgustadas de ver que no lo podían encontrar, no siendo objeto que se encuentra tan fácilmente porque no se vende, porque esta en poder de algunos raros individuos que cuando se encuentran por casualidad, os venden muy caros estos muñequitos, pero forman el mayor misterio del modo de fabricarlos, y este secreto de fabricarlos es el todo; porque estas figuras caen al cabo de dos o tres días en el fondo del agua, no dando señales de vida, y ya no se puede hacer nada con ellas, porque los señores mercaderes se guardan muy bien de enseñaros el modo de resucitarlas, lo que se podría hacer al instante si se conociese este medio por el cual se guardarían estos artistas un tiempo indefinido en un buen estado de salud; yo me propongo después de todas las consideraciones, porque he hallado la casualidad de iniciarme en el secreto y porque he prometido en el presente suplemento no ocultar nada a mis lectores, revelarles este secreto, el cual espero podrá hacerles pasar agradablemente algunos minutos, lo cual es ya mucho en esta vida.

Se ha dado a estas pequeñas figuras el nombre de ludiones, por alusión a unos espíritus fabulosos que los antiguos suponían habitar en las aguas, llamándoles ondines, nombre que tenían estos pretendidos genios acuáticos. Pero el nombre no hace al caso, ocupémonos pues de ellos.

Es necesario primeramente tener un molde, sea de hierro, cobre o cualquiera otro metal, pero convenientemente cerrado. Este molde estará compuesto de dos piezas. Sobre la una se liara grabar en medio relieve una apariencia de figura de unos cuatro centímetros y medio próximamente. Estas figuras no tienen necesidad de estar cuidadosamente dibujadas, indícanse las principales formas y esto es suficiente. Con pintura se les da aproximadamente el aspecto de una figura humana, ya hablaré ahora mismo de pintura. La otra pieza será el hueco del medio relieve: están tomados el uno sobre el otro; porque la condición indispensable es que estas dos piezas coincidan perfectamente.

Para hacer estas figuras, se toma una de esas hojas de cobre tan delgadas como un papel. Se hace recocer metiéndola al fuego para que esté más blanda y pueda estamparse fácilmente. Pónese un pedazo sobre el hueco, se aplica el relieve encima y se estampa de un martillazo, se retira del molde y se corta lo que sobra alrededor, excepto unos dos milímetros que se dejan para unir las dos partes juntas; porque para hacer un ludión se necesita hacer dos partes. Para unir estas dos partes se gasta un ingrediente del cual daré la composición. Se enciende una bujía. Se calienta este ingrediente para liquidarlo y se unta todo el interior de las dos piezas que deben componer el ludión. Esto es preciso hacerlo con objeto de tapar los agujeros que se hayan podido hacer en la hoja

de cobre. Enseguida se unen las dos piezas del ludión. Caliéntese un poco a la luz de una bujía para reblandecer el ingrediente, y con los dientes o cualquier otra cosa se aprietan los bordes de las dos piezas para unirlos bien en todos los puntos; hecho esto se le pone alrededor este ingrediente para cerrarlas bien herméticamente; porque es necesario que no tenga la menor abertura esto es muy importante; es necesario también cuando se unta el interior de las piezas del ludión mirar bien atentamente a la luz para conocer si hay algún pequeño agujero en cuyo caso se taparía exactamente.

Al poner este ingrediente es necesario no olvidarse el hacer a ambos lados de la cabeza dos pequeños cuernos de este mismo ingrediente. Estos cuernos facilitan mucho los movimientos del ludión. porque cortan el agua. Se pueden también figurar los pies si no los hay en el molde para esto es suficiente calentar un poco del ingrediente del cual hablamos y dejar caer una gota en el punto donde quieren figurarse el pie o cuerpo.

Cuando las dos piezas del ludión están bien unidas con una aguja fuerte se hace un agujero próximamente a la cintura un poco al lado. Este agujero sirve para introducir un tubo pequeño que se fija allí por medio de la composición química. Es necesario que este tubo esté colocado oblicuamente y no recto. Se hace este tubo con la misma hoja de cobre que sirve para la confección de los ludiones, se rolla alrededor de una aguja dándole dos o tres vueltas y como siempre hay uno de los extremos más ancho que el otro se hará pasar al más gordo por el agujero hecho al ludión. Este pequeño tubo sale fuera unos cuatro o cinco milímetros y se coloca detrás de la figura. Por medio de él adquieren los ludiones la facultad de variar sus movimientos lo que les hace superiores y más maravillosos que los antiguos.

Cuando los ludiones están enteramente confeccionados se pintan con colores al barniz copal pero antes de juntarlos con los diferentes colores se les dará una mano de un color cualquiera. Esta mano de color sirve para tapar los pequeños agujeros que pudiesen todavía haber en algunos puntos de la figura y que por casualidad no se hubiesen tapado.

He aquí el ingrediente que sirve para pegar los ludiones.

Resina 2 partes

Cera amarilla 1 parte

Goma laca 1/2 parte

Fúndense juntas estas drogas poniendo primero la resina y después la cera y goma.

NOTA. Esta composición no es del todo indispensable porque yo he visto hacer los ludiones al mismo que me lo ha enseñado y cuando no tenía esta composición tomaba pez negra de zapatos o y esto le producía el mismo efecto

Para disponer la botella, se gasta vejiga poniéndola doble sobre el cuello de la botella y por encima un pedazo de tela. Esta tela sirve para ocultar los ludiones que están a la parte alta de la botella, cuando no están en representación. Atase fuertemente la tela y la vejiga al cuello de la botella. Las figuras deben estar siempre derechas; pero cuando entra mucha agua en el interior, caen al fondo inmóviles Entonces para hacerlas volver de este letargo es necesario aspirar el agua con la boca por el pequeño tubo; bien pronto se vuelven a levantar, prontas a entrar en sus ejercicios.

Es necesario tener cuidado al aspirar de no quitar mucha agua, porque en tal caso sería necesario aspirar por el cuello de la botella para introducirles un poco de agua y esto es bastante largo y fatigoso. Para hacer maniobrar estas figuras, como ya lo he explicado más arriba, se tiene la botella ¡por el cuello con el pulgar encima, apoyado sobre la tela que la cubre. Si se apoya fuerte, las figuras bajan en proporción; si se apoya menos suben. Si se quiere que den vueltas, se dan algunos golpes precipitados. Nótese que estas presiones del pulgar son imperceptibles.

Dirigir por este medio los movimientos del ludión es tan fácil que se puede aprender en menos de diez minutos.

Hacer subir la una cuando baja la otra; proviene de que estas dos figuras no tienen nunca el mismo peso. La una contiene casi siempre un poco más de agua que la otra. Si se aprieta lo suficiente el pulgar al cuello de la botella para hacer subir la más ligera, entonces la más pesada queda debajo. Si se apoya fuerte, quedarán ambas debajo, y si se dan algunos golpes vivamente reiterados, darán vueltas y parecerá que valsan.

No olvidemos decir que cuando los ludiones no han servido todavía, se echan en la botella y se aspira hasta que se ponen derechos por haber recibido bastante agua en su interior para este efecto. Como estas figuras no tienen delante ni detrás, porque los dos lados son iguales, es necesario establecer esta distinción al pintarlos.

SECCIÓN XII

Explicación del famoso pase de las manzanas en un sombrero, ejecutado por Conus padre.

Para terminar el juego de cubiletes, Conus ejecutaba este juego, que era la admiración de los espectadores. Cuando estaba en el pase de las bolas gordas, el cual se hace al fin del juego, hacia hallar una manzana debajo de cada cubilete, y tomando un sombrero, simulaba la multiplicación aparente de las manzanas, lo mismo que se hace con las bolitas según lo he explicado en la Hechicería explicada. Después de haber hecho el ademán de tomar varias manzanas de debajo de los cubiletes para meter una cierta cantidad en el sombrero, daba vuelta al mismo para hacer ver que no había nada, diciendo que solo había fingido colocarlas, pero que iba a continuar y esta vez llenaría efectivamente el sombrero de manzanas. En realidad, al cabo de algunos momentos, echaba sobre el teatro una multitud de ellas que salían del sombrero, con gran admiración de los concurrentes que no habían quitado la vista del sombrero. Lo misterioso de este juego es debido a un medio muy sencillo. Conus imaginó hacer una placa redonda de hojalata que podía estar un poco fuerte dentro del sombrero; y como era necesario retirar esta placa a tiempo en la ejecución del juego, sin ser apercibido, cosa que hubiese sido imposible si se hubiese querido quitar en toda su extensión, cortó esta placa en cuatro partes, uniólas por medio de goznes que se plegaban las unas sobre las otras cuando se quería; doblábase por la mitad, lo cual no formaba más que medio círculo, y este semicírculo sobre la otra mitad. Entonces estas cuatro partes están una sobre otra y solo forman un cuarto de círculo, lo que se puede ocultar fácilmente en la mano.

Los aficionados de física recreativa que deseen hacer este juego, no tienen más que dirigirse a cualquier hojalatero, el cual comprenderá al momento la construcción de esta placa. Yo me dirijo algunas veces a algunos que me han hecho de diferentes construcciones y todas ellas muy buenas.

Aconsejo el no descuidar este juego que es muy bonito cuando se hace bien, y además tiene el mérito de no ser conocido; porque Conus, solo era el que lo hacía como de su invención y él se guardaba mucho el comunicar sus juegos. Creo que yo solo puede que sea el único a quien no le ocultaba nada. Hago muchísimo caso de los juegos que provienen de él, pero sobre todo de su modo de ejecutarlos, porque puedo decir que en esta parte era el práctico más inteligente que he conocido.

Veamos como es necesario conducir el juego.

Se tiene un sombrero propio bien entendido, pero que estando colocado con otros, se tomo como perteneciente a uno de los espectadores. Se han colocado hasta un poco más de la mitad del sombrero las manzanas y por encima la placa extendida. Por poco que se apriete se verá que sujeta bastante las manzanas, además, como se tiene el sombrero con el pulgar fuera y los otros dedos dentro cuando se vuelve, estos dedos que tocan la placa sostienen algo también.

Nótese bien que Conus fingía primeramente introducir las manzanas, para tener ocasión de volver el sombrero, a fin de persuadir a los espectadores que no había nada y esto es muy a importante.

Gesticulando, fingiendo meter en el sombrero las manzanas que retira de los cubiletes, se para una vez metiendo la mano en el sombrero, como si quisiera sondear la cantidad de manzanas que hay ya, diciendo: "Ya empieza a llenarse, veo que pesa bastante."

Pero esta pequeña detención no es más que un pretexto para doblar la placa. Continúa por un momento metiendo manzanas en el sombrero y acaba por decir metiendo la mano dentro de él. No se sorprendan Vds. de que encuentre tantas manzanas, tengo un almacén inagotable aquí. Pronunciando estas últimas palabras, se saca rápidamente la placa doblada, la cual se oculta en la mano y deja caer en la tabla. Este ademán no es para los espectadores más que una indicación del almacén del cual se les acaba de hablar.

Vuelve otra vez a los cubiletes, hace dos o tres pases, y en el último mete realmente las manzanas en el sombrero juntamente con las otras y las vacía sobre la mesa, como ya he dicho, en medio de las exclamaciones de la reunión.

Supongo que las personas que lean este suplemento, habrán leído mi curso de prestidigitación, por lo que no creo necesario decirles que las manzanas se escamotean en el hueco de la mano fingiendo meterlas en el sombrero, y que al levantar el cubilete para sacar la manzana se introduce, la que se tiene en la

mano debajo de este cubilete, al dejarlo.

En cuanto a la placa, los espectadores no pudiendo juzgar más que de lejos, la toman naturalmente por el forro del sombrero.

Aconsejo volver a leer lo que ya he escrito sobre el juego de los cubiletes en el curse de prestidigitación y se comprenderá más fácilmente lo que acabo de explicar sobre el juego de las manzanas en un sombrero.

Siguiente | Anterior | Contenido | Biblioteca

SECCIÓN XIII

Teniendo una caja en cada mano y los brazos extendidos hacer colocar una moneda de veinte reales, marcada, en una de las dos cajas y hacerla pasar alternativamente de la una a la otra sin acercar las manos.

Antes de dejar a Conus, quiero todavía comunicar al lector uno de los juegos que eran particulares a este hábil prestidigitador. Sin embargo el medio que empleaba no era nuevo; data al contrario de tiempo muy remoto; y sin embargo su modo de ejecutarlo hará siempre de este juego uno de los más curiosos y recreativos que se puedan hacer. Digo curioso porque ahora es generalmente desconocido, solo lo hacía Conus, y después de él, estoy persuadido que nadie lo ha ejecutado, al menos del modo que él hacia el citado juego y que formaba todo su mérito. Este modo de ejecutarlo es el que pretendo explicar.

Es necesario tener dos cajas redondas y negras.

La parte de abajo de las cajas, se hará a cada una un carta por el que pueda pasar fácilmente una moneda de veinte reales.

Para entender bien lo que acabo de explicar, es necesario saber que cuando se quiere que una moneda encerrada en una de estas cajas que se tiene en la mano, no haga ruido sacudiendo la caja, es suficiente, inclinándola ligeramente, hacer salir la moneda por el carta próximamente una cuarta parte y cogerla un poco con uno de los dedos sobre esta parte excedente. Esta presión impide a la moneda moverse.

Cuando se quiere hacer oír la moneda se suelta el dedo. Así es como se hace

creer a los espectadores que la moneda esta o no esta en una caja.

Pídese a la reunión una moneda de veinte reales que se hace marcar por los lados y se tiene otra moneda igual oculta en el hueco de la mano. Se invita a uno de los espectadores que se aproxime a la mesa. Se abre una de las dos cajas de las cuales acabo de hablar y se le ruega a esta persona que meta dentro la moneda marcada; luego se le toma de las manos esta moneda y haciendo con el brazo varios movimientos de arriba abajo, se dicen algunas palabras insignificantes tales como por ejemplo estas; "Usted dirá si la quiere o no la quiere," y al mismo tiempo se deja caer en la caja la moneda que se tenía oculta en el hueco de la mano y que se ha reemplazado al mismo tiempo por la moneda marcada que se tenía en el hueco de la mano y que se ha reemplazado al mismo tiempo por la moneda marcada que se tenía en la punta de los dedos los movimientos del brazo y las palabras que se pronuncian no son hechos ni dichas más que con objeto de distraer la atención de vuestro vecino, a fin de que no se aperciba del cambio de moneda que queréis hacer.

Se cierra o hace cerrar la caja. Tómase entonces la segunda caja que esta dispuesta sobre la mesa, introduciendo por el corte la moneda marcada que ha quedado en vuestra mano: esta introducción es muy fácil, solamente es necesario no olvidar colocar la caja de modo que se sepa dónde está la abertura.

Hácese sonar sacudiendo la caja donde se cree que está la moneda marcada. Pregúntase a la persona que esta a vuestro lado, dónde cree que esta la moneda. Esta persona indica naturalmente la caja donde oye el ruido: pero haciendo sonar la otra caja donde está la moneda marcada, se dice: "Os engañáis porque está aquí." Sacúdese la primera caja y ya no se oye nada. Para probar que es la misma moneda se hace abrir la caja y reconocerla. Se hace volver a meter esta moneda en la caja y se hace oír tan pronto en la una como en la otra. En fin, para terminar, se coloca sobre la mesa la caja donde está la moneda marcada, dejando caer esta moneda en la mano y diciendo: "Para hacerles ver que puedo hacer pasar esta moneda donde quiero voy a tomarla sin tocar la caja que tengo en la otra mano." Fíngese entonces sacarla a lo largo del brazo y se enseña. En el tiempo que se examina, se hace correr la otra moneda que hay en la caja que se tiene en la mano. Se abre la caja y se hace ver que no hay nada.

Para estar seguro que nadie se apercibía del paso de la moneda y operar con toda seguridad, Conus pasaba la mano por detrás del espectador que tenía a su lado, bajo pretexto de que se asegurase bien que las marcas eran las mismas que habían hecho los concurrentes.

NOTA. Es necesario tener cuidado en que los dedos cubran el carta de la caja

cuando se abre a fin de que no se vea la luz a través de él.

SECCIÓN XIV
Juego del paraguas.

Este juego es uno de los de teatro, de bastante buen efecto; y no obstante haber sido explotado por muchos prestidigitadores, se ve todavía con placer. Muchos aficionados de física recreativa me han manifestado el disgusto que tenían de no haberlo hallado en mi Hechicería explicada; para reparar esta omisión, voy a dar a este juego un lugar en mi suplemento.

Efecto del juego. Pídanse varios pañuelos de los cuales se hace un paquete que se coloca sobre una mesa. Cúbrese este paquete con una gran copa.

Tómase una caja en la cual se hace ver que no hay nada y se coloca a la vista de los espectadores.

Preséntase un paraguas que se mete en un tubo bastante grande para contenerlo.

Dispuestas así las cosas, tócanse con la vara mágica el tubo y la caja. Con la misma varita se hacen algunos signos cabalísticos encima de la copa que cubre los pañuelos. Descúbrese y el paquete ha desaparecido. Sácase el paraguas del tubo y se abre; se le ve despojado de su tela, y atados a las varillas los pañuelos que prestaron.

Abrese la caja que se había enseñado vacía y que está a la vista siempre de los espectadores y se saca de esta caja la tela del paraguas.

Explicación. Habiendo pedido una media docena de pañuelos, se toma uno para envolver los otros. Colócase este paquete sobre la trampilla de la mesa y se cubre con el aparato cónico del cual he hablado muchas veces en mi Hechicería explicada.

Se enseña el doble cajón o cajón vacío de la caja llamada de los bombones, que ya he descrito en la Hechicería explicada y que se halla en el número 3, de la

sección 23 del capítulo 2.

Se coloca esta caja sobre una mesa de modo que la vean todos los espectadores.

Tómase un paraguas, el cual se enseña de todos modos para probar que no tiene ninguna preparación.

Mientras que el prestidigitador hace examinar su paraguas y enseña que su caja no contiene nada, el compadre que se introduce debajo de la mesa, coge los pañuelos y los ata rápidamente a las varillas de un paraguas sin tela. La tela igual a la del paraguas que el prestidigitador acaba de enseñar, esta encerrada en la parte superior del cajón del cual acabamos de hablar. Estando atados los pañuelos, el compadre mete este paraguas así adornado en un gran tubo que tiene dos compartimientos.

Habiendo divertido el físico a la reunión con su paraguas el tiempo necesario para las operaciones de su compadre, va a buscar el tubo y mete su paraguas en el compartimiento vacío. Después, toma el mago su varita y se sirve de ella para conjurar los pañuelos que se cree que están debajo del aparato cónico. Toca también con la misma la caja y el tubo. Levanta el aparato cónico que cabria los pañuelos; ya no hay nada. Saca del tubo el paraguas preparado, lo abre y se ven los pañuelos colgando alrededor. Abrese la caja llevándose el cajón entero, y se encuentra en ella la tela del paraguas la cual se enseña a los espectadores.

En casa los constructores de objetos de física recreativa se encontrara todo el aparato necesario para este juego: tales como los paraguas, el tubo de dos divisiones, la caja de los bombones y el gran aparato cónico que es indispensable para cubrir todos los objetos que se colocan sobre la trampa con el fin de hacerlos desaparecer.

En cuanto a la mesa con trampillas, como ordinariamente, se coloca alrededor un tapete que cae hasta el suelo. En el caso en que se quiera hacer este juego en un salón sería necesario colocar la mesa de modo que el compadre pudiera introducirse debajo de ella y salir sin ser visto.

Uno mismo puede arreglarse una mesa de estas, porque es muy sencilla su construcción.

Véase para esto la descripción que he dado en mi Hechicería explicada, capítulo tres, sección primera.

SECCIÓN XV

Juego de cartas olvidado en la Hechicería explicada.

El efecto de este juego tiene mucha analogía con el de la moneda de veinte reales que pasa de una caja a otra teniendo los brazos extendidos, juego del cual nos hemos ocupado anteriormente.

Para este juego, se toma una baraja que se divide en dos partes, se coloca una de estas partes, en cada mano y se extienden los brazos. Enséñase la primera carta que se encuentra sobre una de las partes, corriéndola con el pulgar sobre el borde del paquete, y levantando la mano para que esté bien a la vista de los espectadores se vuelve a dejar la carta sobre el paquete, y por un movimiento sensible hecho al mismo tiempo con ambas manos, la carta pasa (a los ojos del indocto vulgar) sobre la otra parte que se tiene en a mano opuesta; de esta a la otra y así alternativamente de la una a la otra tantas veces como se quiera.

Para hacer este juego, es necesario tener preparada una baraja de antemano, tal como voy a explicar.

Primeramente es necesario que haya una llave. Se sabe que es una carta más larga o más ancha que las demás y que se conoce fácilmente por el tacto.

Se hacen de la baraja dos partes. Divídense también en dos, cada una de estas dos partes, para colocarlas cara con cara, lo que se llama besar las cartas.

De este modo las cartas presentan el dorso por ambos dos.

Colócase la llave sobre una de las partes, y sobre la otra una carta igual a la llave; porque son necesarias dos cartas iguales pero una sola llave. En fin, reúnense estas dos partes de modo que la llave se encuentre en el centro de la baraja y colocada sobre la carta igual.

Déjase sobre una mesa esta baraja así preparada. Cuando se quiere hacer el juego, se toma como la que esté más a mano. Cortan la baraja por la llave, pero como si se cortase al azar. De modo que la mano que ha cortado, tendrá la llave debajo del paquete que tiene y la caria igual a esta llave se hallara sobre el paquete que se tiene en la otra mano. Enséñase, como ya he dicho, esta última carta a los espectadores como tomada indiferentemente. Enséñase igualmente la primera carta que se encuentra sobre el paquete de la otra mano para que vean que es diferente de la otra.

Supongamos que la carta doble sea la sota de copas y que la que no es la llave esté sobre el paquete que se tiene en la mano derecha, la otra sola de oros estará pues debajo del paquete que se tiene en la otra mano. Habiendo, como ya lo he dicho, enseñado las dos cartas que están sobre los paquetes, se anuncia que la sota de oros que se acaba de enseñar, va a pasar del paquete de la derecha al de la izquierda. Entonces para operar esta transposición, no hay más que cerrar las dos manos para dar vuelta a los paquetes; pero al hacer este movimiento, es preciso al mismo tiempo hacer el de las manos de que he hablado anteriormente para que no se vea la vuelta que se dan a las cartas. Este movimiento se hace bruscamente como si se describiese un círculo.

Se comprenderá fácilmente que habiendo dado vuelta a los paquetes, la sota de oros que estará sobre el paquete de la derecha se hallara debajo de este paquete, y que la de la izquierda que estaba debajo se hallará entonces arriba.

Vuélvense a enseñar las cartas que están sobre los paquetes y la sota de oros que estaba en el paquete de la derecha se ve en la izquierda y parece que ha pasado invisiblemente de un paquete a otro. Si se quiere se puede producir este efecto muchas veces seguidas.

Para hacer una llave en una baraja, esta uno obligado de cortar todas las cartas excepto la que se reserva para llave. Si se quiere que la llave sea larga, se cortaran por un lado solamente las demás cartas, próximamente un milímetro, se cortan al contrario, bien entendido, si se quiere que la llave sea ancha.

Los prestidigitadores colocan algunas veces dos llaves en la baraja, una larga y otra ancha.

Para evitar cortar las cartas con objeto de procurarme una llave, he empleado algunas veces un medio que me ha dado muy buen resultado. Compraba dos barajas de diferentes fabricantes, y hallaba a menudo alguna diferencia en sus tamaños. Entonces tomaba una de la baraja mayor y la cambiaba con la misma carta de la más pequeña, y de este modo no me era necesario cortarlas.

SECCIÓN XVI

Multiplicación de monedas, juego nuevamente perfeccionado.

Este juego tan agradable se hace de muchas maneras; el más generalmente adoptado por los prestidigitadores es el que he descrito en la Hechicería antigua y moderna explicada. Pero puedo asegurar que el método que voy a dar para hacer este juego, lo coloca entre los más admirables. Yo no dejo nunca de hacerlo en mis reuniones familiares, es necesario verlo para creer el efecto que produce, no obstante la sencillez de su composición; así pues era uno de los que yo me había reservado, tanto más cuanto estoy persuadido de que nadie lo conoce tal como voy a explicarlo, sin embargo se procede como en el juego ya conocido.

Efecto del juego. Entréganse 25 monedas a una persona de la reunión, se le ruega cuente estas monedas en un plato que se hace examinar por todos lados para ver que no tiene preparación ninguna. Enséñase también el interior de la mano para que vean que no se tiene nada oculto.

Estando ya contadas las monedas se vierten en manos de la persona que acaba de tomarse esta molestia. Se le toman cinco y se le encarga que tenga encerradas en sus manos las restantes. Búscase un pedazo de papel y ante todos los concurrentes, se envuelven en este papel las cinco monedas que se tomaron. Es necesario tener siempre el papel y las cinco monedas en las puntas de los dedos para que no se sospeche que se escamotean.

Estando ya envueltas las monedas, se finge tomarlas invisiblemente una después de otra con el índice y pulgar, y mandarlas con las otras a la mano de la persona que las tiene. Cuando ya se han mandado las cinco a su destino, rásgase el papel con gran sorpresa de la reunión que no puede comprender como han desaparecido. El depositario de las monedas las vuelve a contar persuadido de que no tenía más que veinte, pero encuentra veinte y cinco.

Explicación. Para hacer este juego según mi método es necesario procurarse dos objetos que podrán también servir para otros juegos.

Primeramente, se hará colocar por un relojero, un barrilete o tambor de reloj entre dos placas muy delgadas de cobre, que estarán sostenidas por cuatro columnas. Este barrilete tendrá por objeto rollar sobre si mismo y dejar desarrollar una cuerda muy fina de guitarra; más fina que la prima de un violín. El extremo de esta cuerda que no está sujeta al barrilete, pasará por un agujero hecho en el centro de las columnas que sostienen las places, de modo que tirando de este extremo, el barrilete pueda dejar a la cuerda la libertad de alargarse unos 25 ó 30 centímetros y de encogerse si se suelta, rollándose alrededor del barrilete por el efecto del resorte que se afloja. Es necesario hacer un nudo a la cuerda donde se quiere que se pare, sin lo cual se introduciría dentro y costaría luego mucho trabajo volverla a arreglar. En fin, esta cuerda hace el mismo efecto que la cadena del reloj, excepto que no esta sujeta por los dos lados. Además, no hay ningún relojero que no comprenda al momento este pequeño aparato, solo con la explicación que acabo de dar. A la parte opuesta del agujero hecho a la columna para dejar pasar la cuerda, se hará soldar sobre la placa un gancho pequeño, porque este aparato esta destinado para colocarse en la manga de la levita cuando se quiere hacer uso de él, y se sujeta con este gancho.

Todavía tenemos que dar la explicación de una segunda máquina, que no es por cierto complicada. Es un plato pequeño de hojalata, sencillo, el cual no se pintará para quitar toda sospecha de mecanismo; pero se hará alisar para más propiedad.

Solamente sobre el borde de este plato, se hará soldar una pequeña pieza de la misma hojalata que dejará una abertura entre ella y este borde, capaz de contener cinco monedas pequeñas. Es necesario, bien entendido, que esta pieza de hojalata no esté visible, y que no sea de mucha extensión a fin de que se pueda ocultar fácilmente con la mano al tomar el plato. He aquí todo el aparato que necesitamos para el juego.

En lugar del plato del cual acabo de hablar hubiera podido muy bien proponer otro que conozco. Es una especie de bandeja, compuesta de dos fondos. En el interior entre estos dos fondos, hay practicado un conducto para colocar en hilera estas cinco monedas. Es necesario que las monedas puedan correr libremente por este conducto, pero no dejarles mucho espacio, porque podrían engancharse unas con otras al caer. En fin, es necesario que este conducto esté hecho para las monedas que se quieren colocar. Esta invención no es mala, y la describo con objeto que la conozcan las personas que la ignoren. Para servirse de ella, se hace, como para la mía contar las monedas con las cuales se hace el

juego. Al depositar las monedas en manos de la persona, las que están encerradas caen con las otras por la abertura que se deja al conducto, cuya abertura no se apercibe porque la bandeja está pintada de negro por debajo. Pero lo que no me gusta de este aparato, es que tiene un aspecto que inspira sospechas de que hay algún mecanismo. Se ve que este utensilio no está hecho para ningún uso ordinario. Al ver su forma larga se piensa que ha sido hecho adrede con alguna superchería. Su espesura que no puede disimularse hace juzgar que no es tan inocente como quiere hacerse creer. En fin, yo no quiero que los instrumentos que me sirven en los juegos de que nos ocupamos den sospechas de la menor preparación. Volvamos al juego.

Es inútil repetir lo que ya he dicho en la explicación del mismo juego que he descrito, donde he indicado al principio del presente artículo. Voy solamente a hablar de la diferencia que hay entre el método que doy ahora y el conocido anteriormente. Para introducir las cinco monedas sin que se aperciban, en las manos de la persona a la cual se le han entregado las 25, se usa ordinariamente un medio muy sencillo, pero ingenioso, que es el que he indicado en el primer juego al cual remito al lector. Este medio es el de ocultar cinco monedas entre los dedos debajo del plato. Al entregar las monedas que están en el plato se dejan caer las que se tienen con los dedos. Pero desgraciadamente este medio es ya muy conocido de los prestidigitadores. Además no se pueden enseñar las manos, y si algún enfadoso os pidiese que se las enseñéis os veríais muy turbado. Con el plato del cual he dado la descripción, no se tiene que temer este riesgo. Se da vuelta al plato; dándose golpes encima para hacer ver que no suena, y está fuera de todas sospechas.

La pieza de hojalata colocada debajo del plato estando siempre oculta por la mano no puede verse, y esta misma mano sostiene las monedas, que de todos modos no pueden caer, porque la pequeña caja donde están está colocada un poco oblicuamente de arriba abajo para impedir que no caigan hasta que se da vuelta al plato para dejar caer las monedas en las manos de la persona que tiene que recibirlas.

En cuanto al modo de escamotear las cinco monedas para hacerlas volver a las manos de la persona que acaba de entregároslas, es uno de los más ingeniosos y sorprendentes que se puedan imaginar. Atanse al extremo de la cuerda del barrilete, cinco monedas iguales a las que se gasten en el juego; átanse digo, cinco monedas. El medio de atarlas es hacer un agujero al borde de cada moneda. Pasase el extremo de la cuerda por estos agujeros y se hacen dos nudos Cuélgase en la mano el barrilete así dispuesto, de modo que las monedas estén un poco adentro de la manga. Haré notar que estas cinco monedas tocan en el barrilete cuando se sueltan. Cuando os han entregado las cinco monedas que habéis vuelto a pedir. vais, con pretexto de buscar un pedazo de papel que

necesitáis, a dejar estas cinco monedas sobre una mesa que se debe tener siempre en el centro del salón; pero al llevarlas se sacan las que están atadas al barrilete, y se tienen cogidas con las puntas de los dedos. La cuerda no puede verse, aunque estén muy cerca los espectadores, porque está oculta en el interior de la mano. Estas cinco monedas que os ven, creen los espectadores que son las que acabáis de colocar secretamente en la mesa, no les cabe duda que son las mismas porque las ven. Envolvéis estas monedas en el papel, imprimiendo bien la forma de ellas y haciendo todo esto a la vista de los espectadores; teniendo siempre las monedas y el papel con la punta de los dedos hacéis una abertura al papel por una disposición que se hace en sus pliegues. Las monedas pasan por esta abertura para entrar en la manga cuando las soltáis, es imposible ver el movimiento de estas monedas, pues está enteramente oculto por la mano.

Habiendo acabado este simulacro fingís tomar las monedas una después de otra y mandarlas a poder de la persona que tiene las demás, como ya hemos dicho anteriormente. Habiendo fingido ya mandar la quinta rásgase el papel. Debe de presumirse cual no será la admiración de los espectadores que creen que las monedas están en el papel y no ven nada; y lo que aumenta la sorpresa es el no haber visto hacer ningún movimiento de manos que pueda hacerles concebir la menor sospecha de escamoteo.

Para este escamoteo de monedas, puedo dar todavía otro medio que pueden emplear los prestidigitadores que quieran hacer este juego y no tengan el barrilete del cual acabo de hablar. Este medio es muy sencillo y pertenece a la prestidigitación.

Tómanse dos vasos de igual materia, como por ejemplo dos cubiletes. Colócase uno sobre la tabla de la mesa, (ya hemos hablado de esta tabla en la descripción de las mesas,) y el otro se coloca en sitio donde se pueda tomar cuando se necesite.

Habiendo vuelto a pedir cinco monedas de las veinte y cinco que se entregaron, se vuelve a la mesa y se coloca el cubilete. Enséñanse las cinco monedas que se tienen en la mano derecha. Se dice que se van a meter estas monedas dentro del cubilete que se ve y que sin tocar el cubilete, se mandará a las monedas que se van a colocar dentro, que vuelvan invisiblemente a manos de la persona que acaba de entregarlas. Fíngese meter estas monedas en la mano izquierda, pero se escamotean en el hueco de la mano.

Colócase sin afectación esta mano derecha sobre el borde de la mesa, encima del cubilete que hay sobre la tabla. Entonces fingiendo dejar caer en el cubilete

que está sobre la mesa las monedas que creen que hay en la mano izquierda, déjanse caer en el cubilete de la tabla las monedas que se han retenido en la derecha. El ruido que hacen al caer engaña a los espectadores; porque creen que este ruido sale del cubilete que está sobre la mesa y no dudan que las monedas están allí. Cúbrese este cubilete con un objeto cualquiera. Entonces con la varita mágica, se toca el cubilete mandando a las monedas que están dentro que salgan y vayan a reunirse inmediatamente con las otras. Descúbrese el cubilete y se hace ver que no hay nada. Cuéntanse las monedas y se encuentran las veinte y cinco.

NOTA. Si no se pueden escamotear muchas monedas en el hueco de la mano, se escamotearán entre el índice y pulgar.

Para engañar a los espectadores con más eficacia, es necesario procurar que el ruido que producen las monedas que caen en el cubilete que está sobre la tabla tenga el mismo sonido que si cayesen en el que esté sobre la mesa, lo que no sucedería así, si por ejemplo, el cubilete de la tabla estuviese sobre un tapete y el de la mesa sobre la madera. Creo que se comprenderá lo que quiero decir.

SECCIÓN XVII

Modo particular de hacer el juego de la sortija que pasa dentro de un bastón cogido por los dos extremos.

Hace mucho tiempo que se hizo este juego por vez primera. Era uno de los juegos favoritos de Olivier, del cual los prestidigitadores guardan su nombre en la memoria.

Se hacía de varios modos, como casi todos los juegos; pero algunos de ellos muy sencillos, tal por ejemplo como el de coser una sortija en una de las puntas del pañuelo. Pasaremos por alto todos estos diferentes medios demasiado vulgares para que los recordemos ahora: vamos a ocuparnos de un procedimiento más ingenioso para hacer este juego y en el cual se hace uso del barrilete o tambor que nos sirve en el juego con las monedas descrito anteriormente .

En lugar de las cinco monedas que se atan a la cuerda del barrilete, se colocara una sortija sencilla o una alianza. Se colocara este aparato en la manga izquierda, como ya se ha dicho en la multiplicación de monedas. Pídese una alianza o sortija sencilla, es decir sin piedras ni adornos, a fin de que se parezca a la que se tiene atada al barrilete. Mientras que os entregan la sortija pedida se toma de la manga la que esta en el barrilete; se la sostiene con la punta de los dedos a fin de que no se escape impulsada por el resorte. Cuando os entregan la sortija, la tomáis con la mano derecha; fingiendo transportarla a la izquierda, la retenéis entre dos falanges y dejáis aparecer la sortija del barrilete en la punta de los dedos. Por este movimiento, parece muy bien que es la sortija que os prestaron la que tenéis en la mano izquierda.

Pedís un bastón delgado o una varita: cuando os lo ofrecen, lo tomáis con los dedos que os quedan libres de la mano izquierda en que tenéis la sortija atada. Lo transportáis a la mano derecha donde está la sortija prestada, introduciéndola al mismo tiempo en la vara; esta introducción es tan fácil y el

movimiento tan natural que no es posible verlo. Estando ya metida la sortija, se oculta entre los dos dedos en que se coge la vara. Se hace correr hasta el centro de la varita ayudandoos de la otra mano para sostener la vara cuando la hacéis correr en la mano derecha. Presentase esta varita o bastón a una persona rogándole que lo coja por los extremos y para tener ocasión de no quitar la mano de la varita y al mismo tiempo para evitar las sospechas, decís que es necesario que esté en una posición muy horizontal, y bajo pretexto de que esta muy inclinada a derecha o izquierda, hacéis correr la mano abierta a lo largo de ella: la sortija sostenida entre dos dedos y que corre con la mano no hace ningún ruido, ni inspira sospechas. Entonces mostrándose satisfecho de la posición del bastón, soltáis la sortija del barrilete fingiendo que la echáis sobre la vara. Retiráis bruscamente la mano derecha haciendo dar vueltas a la sortija. Créese normalmente que habéis echado la sortija, puesto que no la ven en vuestras manos, a causa de haberse introducido en la manga. La persona que la ha prestado la saca de la vara y la reconoce. Yo pienso que cuesta mucho trabajo el comprender cómo una sortija sin estar abierta ha podido meterse en una vara y que se cree que lo imposible es posible para los prestidigitadores.

Se ve que el barrilete o tambor de reloj, puede servir como ya hemos dicho, para otros juegos diferentes que el de la multiplicación de monedas. Este pequeño instrumento no es nuevo, porque el famoso Conus, físico de mérito, sobre todo para la física curiosa, y que vivía en el siglo diez y ocho, hacía uso de él en algunas recreaciones, que serían de muy poca importancia ahora. Es necesario decir que Conus que daba reuniones de física experimental muy interesantes, tenía la costumbre en el transcurso de una función de hacer algunos juegos de destreza para divertir a los espectadores, pues las experiencias serias no hacen siempre reír. Voy a mencionar uno de estos juegos, no porque figure en mi suplemento como formando parte de él, sino solamente con el objeto de dar una idea más extensa del empleo que se puede dar al tambor del reloj o barrilete.

Este juego, es pues muy antiguo, he oído decir que Pinetti, escamoteador, que vivía en el reinado de Luis XVI también lo hacía. Sin embargo observaré que su misma antigüedad le haría pasar por nuevo si se ejecutase ahora, porque debe ser desconocido de la generación actual. De todos modos he aquí el juego:

Se tiene una sortija atada a la cuerda del tambor colocado en la manga, se pide una igual a la que se tiene preparada, y como en el juego que acabo de describir se finge transportarla de la mano derecha a la izquierda, pero se retiene en la mano derecha enseñando en la otra mano la sortija que comunica con el barrilete. De antemano se colocará un gancho pequeño en el panlatón sobre el lado exterior del muslo derecho. Se extiende el brazo izquierdo en toda su longitud dejando caer naturalmente el brazo derecho. Aprovéchase esta

posición del brazo derecho para colgar en el gancho la sortija que se tiene en esta mano. Preguntáis en qué dedo de la mano derecha quieren que se haga pasar la sortija que tenéis en la izquierda.

Enséñase la mano derecha al hacer esta pregunta para que vean que no hay nada en ella, y se vuelve a dejar caer. Tan pronto como han indicado el dedo, lo pasáis por el anillo que lleváis colgado y extendéis este brazo lo mismo que el otro. Hacéis ver que siempre tenéis la sortija en la mano izquierda; cerráis esta mano soltando la sortija que se introduce en la manga. Mandáis a la sortija que pase al dedo que se ha designado de la otra mano. Abrense las dos manos, no hay nada en la izquierda a y se ve la sortija en el dedo designado de la derecha.

Como ya lo he dicho, este barrilete se conoce ya mucho tiempo pero se ignoraban los juegos para los cuales podían servir. Se hacía uso de él solamente para puerilidades, tal como por ejemplo, encerrar una moneda en la mano y hacerla desaparecer. He aquí por qué está casi olvidado ahora. Yo he tenido el valor de darle vida sabiendo de qué utilidad puede ser en la prestidigitación.

SECCIÓN XVIII

Modo ingenioso de hacer el juego de la liga cortada.

Se ve a menudo ejecutar este juego; conozco muchos modos de hacerlo, pero el que voy a describir es a mi parecer el más bien imaginado. Como no se hace según el método que voy a dar, creo que será bien acogido de los aficionados a la prestidigitación.

Este juego, muy modesto por naturaleza, es no obstante muy agradable; y se juzgará por su distinguida fisonomía que en una reunión de salón ocupará honrosamente un lugar.

Escamotead la liga de una señora; no, más vale que tengáis una. Extendedla sobre una mesa. Tomad un extremo en cada mano con el pulgar e índice; dejaréis pasar estos extremos fuera de los dedos unos cinco centímetros próximamente. Ahora con el dedo del medio de cada mano y el índice que está ya ocupado en tener la liga por un extremo, tómese de modo que se deje entre vuestras manos un espacio poco más o menos de diez centímetros.

Dispuesta así la liga presentadla a una persona que se haya provisto de un par de tijeras Rogadle que corte esta liga por el centro del espacio que se halla entre vuestras manos. Es evidente para todos los que están presentes, que si se corta por este sitio la liga se dividirá en dos partes. Habiéndose aproximado esta persona y estando a punto de cortar retirad ambas manos, diciéndole; Pero no me corte usted los dedos. Este movimiento que parece que se hace como por chiste tiene por objeto cambiar la disposición de la liga, porque al hacerlo soltáis el dedo gordo de una de las manos que suelta la liga, para cogerla de la parte más próxima de la liga sostenida por la otra mano y colocar esta parte en la posición que tenía la que se soltó, que forma el espacio de que he hablado. En este estado las cosas, el aspecto de esta última disposición de la liga es tan parecido al primero, que no pueden fijarse en la pequeña diferencia que puede haber. Este cambio de disposición debe hacerse en un momento.

La persona corta esta vez en el centro que se le presenta. Soltáis al momento la parte de la liga que sostenía el dedo del medio; caen dos pedazos largos y con estas dos partes, la mano todavía ocupada no tiene más que un extremo corto del cual se restablecen al momento las dos extremidades. Entonces parece realmente que se tiene una liga cortada porque la desunión de la liga y del extremo cortado está oculto por los dedos.

Decís que vais a componer la liga según un método que conocéis. Rollais el extremo cortado entre vuestros dedos haciendo una bolita y lo escamoteáis entre el anular y el dedo del medio: pero haciendo esta especie de pelota rollais igualmente una parte de la liga que tiráis poco a poco y tenéis esta pequeña pelota oculta en vuestra mano. Háganse tomar por dos personas los dos extremos que cuelgan de la liga. Cada una tira de su lado. Viendo que la liga se alarga sin esfuerzo, se cree que estas dos partes están separadas, que la liga está cortada efectivamente y que no ha salido bien el juego; pero cuando se halla resistencia y soltáis la mano se quedan admirados de ver que está entera; búscase la unión y no se ve nada.

Pero esto no es más que la mitad del juego. Es necesario sacar partido del pedazo que tenéis en la mano. Decís: "Pero a propósito, he olvidado una cosa importante. Yo sé que muchos buscan el modo de imitar el juego que acabo de hacer, pero lo hacen cortando un pedazo de liga. De este pedazo se hace un nudo alrededor de la liga qué parece que esta atada groseramente. Córrese la mano a lo largo llevándose este falso nudo, que desaparece dejándola ver perfectamente compuesta."

"Pero para probar que yo no quito nada, les suplico que la midan antes de hacer el juego nuevamente, con objeto de que luego puedan ver su exactitud. "

Mientras que la miden, preparáis el pedazo que tenéis en la mano doblándolo en dos, y volviendo a tomar la liga igualmente doblada añadís diestramente estas dos partes, de modo que las dos extremidades del pedazo estén sobre el doble de la liga. Este doble se tiene oculto con el pulgar e índice. Por esta disposición la extremidad doblada del pedazo que aparece arriba, representa perfectamente la liga doblada. Hacéis cortar por este sitio y entonces aparece bien visiblemente esta división porque se ven las dos extremidades arriba y abajo. Hacéis lo mismo que la primera vez, rollais con los dedos los dos pedazos cortados y los escamoteáis. Como se ha rollado también un pedazo de liga, hacéis siempre con la primera vez tirar de los dos extremos que cuelgan y que la midan para que vean que está exacta.

Este juego hecho de este modo y bien ejecutado es realmente agradable. Esto

me recuerda otro jueguecito bastante bonito que se hace con hilo de coser, pero no se puede hacer más que entre amigos. Sin embargo, como no es muy conocido, bastante bonito y fácil de ejecutar, creo deberlo comunicar al lector, en la esperanza de que le ha de gustar. Helo aquí.

SECCIÓN XIX
Lindo juego hecho con hilo de coser.

Ténganse dos hebras de hilo iguales tanto de color como largas. Habréis notado que cuando se aproxima el dedo indicador al pulgar, como si se quisiera pellizcar algo, el extremo del índice sobresale un poco.

Róllese sobre el extremo saliente del índice una de las hebras; hacéis una pequeña pelota, la cual guardáis entre los dedos domo si se tomase un polvo de tabaco. Tómese con estos mismos dedos la segunda hebra por uno de sus extremos. Con la otra mano tómese el otro extremo. Haced cortar este hilo por el centro; reunid la parte que acaban de cortar, a la otra parte siempre sostenida por los dos dedos entre los cuales esta la pequeña pelota hecha con la primera hebra. Tómense con la mano libre los extremos de las dos partes cortadas, hacéis siempre cortar por el centro y volvéis a llevar los extremos que acaban de cortar entre los dedos que tienen los otros. Hacéis constantemente lo mismo hasta que las tijeras no tengan sitio para cortar sin comprometer los dedos que sostienen el hilo.

Haré observar que los dedos entre los cuales se halla el pelotón de hilo entero, estando siempre ocupados en recibir los extremos del hilo para sostenerlos, no se fijan en que están siempre juntos.

Mezcláis estos pedazos pequeños de hilo formando una bolita, pero al hacerla cambiáis de sitio las dos bolitas de hilo, llevando hacia adelante la que esta entera y colocando la otra detrás. Entonces cogéis uno de los extremos del hilo entero, tiráis de él sin soltar la bolita y se ve el hilo en toda su longitud. Lo rollais nuevamente alrededor del dedo índice, hacéis los mismos movimientos de dedos y enseñáis los pedazos cortados. Ahora para terminar, volvéis a coger siempre con las puntas de los dedos los hilos cortados; y como para dar más facilidad a esta especia de unión que operáis con este hilo, lleváis los dedos de la mano libre a la boca como para humedecerlos un poco. Hacéis esto dos o tres veces; en fin, a la última, quitáis el pequeño pelotón de hilo cortado y lo ocultáis en la boca fingiendo que humedecéis los dedos como antes.

Quitando el hilo roto, tened cuidado de hacer aparecer el otro. Volvéis a coger este hilo, y lo enseñáis en toda su extensión dejando ver las manos sin afectación con objeto de que se cercioren de que no hay nada oculto.

Estas pequeñas recreaciones que no necesitan ningún aparato son más preciosas de lo que se creerá a primera vista, porque dan ocasión de pasar agradablemente el tiempo y es un verdadero antídoto contra el mal humor. A menudo estos juegos no son nada, pero esta nada, divierte, lo que es muy suficiente. Algunos de estos pasatiempos pueden en algunas ocasiones ser útiles.

Hay muchos de ellos más o menos conocidos, y para dar una idea, voy a dar como muestra tres o cuatro que he sacado a la casualidad de una colección que tengo en un rincón de mi memoria, y como es necesario dar un nombre a todo, voy a titular estos según las propiedades y el efecto que producen.

SECCIÓN XX

Fuerza ficticia, destreza falsa, Juego marrullero, brújula improvisada.

Después del ingenio del cual se hace gran caso, le gusta mucho al hombre hacer valer su fuerza muscular de la cual es muy vano. Si se halla en una reunión, y recae la conversación sobre el elogio de esta cualidad física, se presenta al que parece tener más pretensiones una cuerda medianamente gruesa preguntándole si tiene bastante fuerza para romperla. Ensaya, pero la cuerda no cede. Entonces la tomáis y la rompéis sin ningún esfuerzo. Tomase igualmente una baraja; se coge entre las manos y se rasga como si fuera una hoja de papel. Los concurrentes al ver esto admiran vuestro poder hercúleo.

Para romper la cuerda, se coloca sobre la mano derecha haciendo que la parte que cuelga del lado del pulgar sea más corta que la otra que hay en el dedo pequeño. Tómase por debajo de la mano esta parte más corta, la lleváis arriba al interior de la mano derecha y haciéndola pasar sobre la otra liarte la arrolláis al dedo pequeño de esta misma mano derecha. Tomáis con la mano izquierda la parte que esta colgando todavía y la ponéis horizontalmente en toda su longitud. al mismo tiempo que volvéis y cerráis la mano derecha. Notaréis que en la parte interior de esta mano, las dos partes están entrelazadas. La mano izquierda se cierra también dando una vuelta sobre ella a la cuerda. Se da una sacudida seca y fuerte con ambas manos y la cuerda se rompe. Concíbese que se rompe por el cruce formado con las dos partes.

La disposición que acabo de explicar debe hacerse en un momento, dando a entender que únicamente se asegura la cuerda con objeto de que no se suelte al dar la sacudida.

No es necesario ceñirse estrictamente a las indicaciones que doy de las manos; si se encuentra más cómodo hacer con la izquierda lo que digo en la derecha, no es necesario formar un escrúpulo en ceder a esta propensión instintiva. Esta misma observación la hice ya en mi Hechicería explicada.

Ahora veamos si este modo de romper una cuerda puede ser útil.

Supongamos que no teniendo ningún instrumento cortante a mano, sea urgente el romper alguna cuerda bastante gorda para resistir los vigorosos esfuerzos de un hombre robusto. Se ve pues que el procedimiento que doy podrá ser útil.

En cuanto al modo de romper una baraja no veo medio de que sea de ninguna utilidad; me parece al contrario que no tendría nada de ventajoso el repetir muchas veces este juego de fuerza. Sin embargo voy a enseñar este medio.

Es muy sencillo, basta hacer una pequeña rotura al centro del lado más ancho de una o dos de las primeras cartas de la baraja. El esfuerzo que hacen las manos para operar esta rotura recae primero sobre este pequeño corte que facilita increíblemente el despedazamiento de las demás cartas.

He aquí un jueguecito que puede hacer suponer mucha habilidad por parte del que lo hace. Es clavar una aguja de coser en una puerta sobre la cual se echa de lejos. Tómase por el centro una aguja enhebrada, échase sobre la puerta y se clava como si fuera una flecha. Este efecto es debido al hilo que hace el mismo oficio que las plumas o cartón que se coloca a la extremidad opuesta de la punta de la flecha para dirigirla.

Si el juego de romper una baraja puede ser oneroso para los que les guste hacerlo a menudo, el que voy a dar a conocer puede al contrario producir el efecto contrario y ser una industria muy lucrativa.

Se han visto muchas veces, principalmente en las ferias, hombres de industria que sacaban un buen partido, pero felizmente, gracias a la policía, este género de estafa es ya muy raro.

Tómase una liga, dóblase por la mitad y se coloca sobre un lado de la mesa, sosteniéndola siempre a fin de que no se desdoble. Tómase el extremo doblado, y haciéndole recorrer una vuelta, se coloca entre los dos dobles de la liga. De este modo, se han formado dos bucles que aparecen en el bucles de la separación le la misma.

Si se coloca la punta de un cuchillo en el bucle que acabáis de colocar entre los dos dobles y se tira la liga por las dos extremidades separadas, el cuchillo quedará atado. Si se coloca el cuchillo en el bucle del lado, la liga quedará suelta.

Propónese una apuesta, diciendo que si se tiene la suerte de poner la pauta del

cuchillo en el bucle en el cual queda atado, se ganará y que por el contrario se perderá si se coloca en el bucle que queda suelto.

Con un poco de atención se distingue fácilmente el bucle en que debe quedar atado y se acepta con mucho gusto la proposición. La persona gana primeramente y la apuesta aumenta; pero cuando el banquero, ve esta apuesta a su gusto y convenientemente doblada, pierde el jugador, muy disgustado y admirado de este jaque. Para ganar, el banquero, al coger el extremo doblado de la liga para volverlo a poner entre los dos dobles, a fin de volver a formar los bucles, en lugar de colocarlo sencillamente como la primera vez le da vuelta, es decir lo de arriba abajo. Este cambio es completamente desapercibido y el bucle parece el mismo. Entonces el jugador debe inevitablemente perder, porque los dos bucles quedan sueltos.

Si se sabe conducir bien este juego, y si se sabe tentar a propósito al jugador, es cierto que se le roba, Esta última consideración es el principal motivo que me ha obligado a divulgar un juego tan fraudulento.

He aquí una pequeña experiencia más seria que la anterior. Pertenece a la física experimental y sin embargo no es conocida de los físicos en la extensión completa de sus propiedades.

Tómese una pala de fuego y unas tenazas: si han servido mucho, vale más. Póngase la pala sobre una mesa. Cójese un cuchillo y déjese con la hoja sobre la pala. Tomanse las tenazas, pónense debajo del sobaco para sostenerlas bien y cójanse un poco a la extremidad inferior. Entonces con este extremo inferior, frótese vigorosamente y siempre de arriba abajo sin cambiar la dirección de este movimiento. Es necesario dar varias vueltas a la hoja a fin de frotarla por ambos lados. Al cabo de menos de un minuto de este trabajo, la hoja de este cuchillo estará perfectamente imantada. Si frotáis una aguja de coser con esta hoja la aguja se imantará a su vez.

Ahora tómese un vaso de agua; cójase la aguja por el centro y póngase en una posición horizontal sobre la superficie del agua. Si todos los puntos esta aguja caen a un mismo tiempo en el agua, quedara sobre la superficie; pero si la cabeza y la punta caen una después de otra, ira al fondo. Además esta operación no es difícil y no es necesario tampoco ser muy diestro .

Estando la aguja ya en la superficie del agua, examinadla, veréis que una de sus extremidades se vuelve hacia el norte; esto dependerá de la dirección que hayáis tomado para imantarla, a saber, si habéis frotado de la cabeza a la punta o viceversa; porque es necesario notar que debéis siempre frotarla en la misma

dirección, porque si se cambiase, esta dirección contraria destruiría lo que la otra había hecho, es decir Le quitaría el imán.

He aquí pues una brújula improvisada. Creo pues que podría hacerse uso de este medio, careciendo de aquella, para orientarse en caso necesario.

La Hechicería Antigua y Moderna Explicada

J.N. Ponsin

SECCIÓN XXI

Juegos y medios diversos.

Voy a terminar este suplemento con la explicación de algunos medios y procedimientos que pertenecen a la prestidigitación y los cuales he olvidado insertar en la Hechicería explicada. Les doy cabida aquí, porque son muy poco o nada conocidas y pueden ser agradables a los aficionados a la física recreativa.

Primeramente hablaré de una caja muy sencilla y que se comprenderá a las primeras palabras, pero no puede servir más que para los juegos de cartas. Entre los instrumentos propios a la magia blanca, hay muchos que se llaman de robo, porque sirven para quitar invisiblemente los objetos que se colocan dentro; pero no lo quitan sino por medio de la cubierta que se lleva un doble fondo que no se ve y en el cual se colocan los objetos que se quieren escamotear.

Si es una carta lo que se quiere hacer desaparecer o quitar siempre es por medio de un doble fondo o aparato de robo. Además todo esto esta ya explicado en la Hechicería.

Nuestra caja no tiene ni doble pieza ni doble fondo. Si tiene que quitar una carta, lo hace por sí misma sin otra ayuda. Ciertamente, he aquí un magnífico elogio, que sin duda da ganas al lector de conocer más extensamente este aparato. Voy a satisfacerle.

Es simplemente una especie de caja redonda, de un diámetro bastante grande para poder contener una baraja. Es necesario que la baraja que se coloca en la caja esté al nivel del borde de la misma.

Si no tiene nada de particular en la cubeta esta caja, tiene algo de inusitado en la cubierta. Es una parte circular practicada en el centro del fondo de esta cubierta que sobresale un poco, y cuyo diámetro que es arbitrario puede valuarse en la mitad del de la caja. En cuanto a la elevación o grueso de esta

parte saliente debe ser un poco menos que el borde de la cubierta. En fin, para el gobierno de los que quieran mandar hacer esta caja, es necesario y esto es de rigor, que cuando haya una baraja dentro y se cierre la caja, la parte saliente de dentro descanse sobre a citada baraja: esto lo resume todo. Se hará pintar de negro todo el interior

El uso de esta caja es quitar la primera carta de una baraja. Pónese un poco de cera en el centro del círculo de que acabamos de hablar; se cierra y al volverla a abrir se ve la carta de encima pegada a la cubierta. Cuando se hace algún juego con esta caja, basta al quitar la cubierta que roba la carta, dejarla sobre la mesa. Yo me he servido muchas veces de esta caja, y nunca he visto que sospechasen en la cubierta. Con experiencia y un poco de imaginación se verá para cuantos juegos de cartas puede servir este objeto tan sencillo.

Hace poco tiempo que varias personas examinaban una pequeña colección que tengo de estos juegos. Una señora, al ver esta caja me preguntó si era la que yo gastaba para el tabaco. Le dije que no las llevaba tan grandes. ¿Pues para qué sirve? — Para hacer juegos. —¡Hola! haced uno con ella. No tenía nada preparado y estaba tan comprometido que no podía rehusar. Improvisé uno. Yendo a buscar las cartas, tomé una que no era de la baraja sin saber lo que iba a hacer. Era el caballo de copas, lo guardé en mi mano después de haber colocado un poco de cera en el dorso. Llegado que hube a mi mesa, lo dejé debajo de ella, sin que me viesen. Busqué rápidamente en la baraja el caballo de copas, lo hice tomar forzadamente a esta señora y volver a meter en la baraja. Hice una mezcla falsa, abrí a baraja en forma de abanico para que viese su carta en el centro, y haciendo luego el salto lo pasé arriba e hice que colocase la baraja en la caja. Dije que iba a dar un golpe con la mano sobre la caja, para hacer caer en. La otra y a través de la mesa la carta que acababan de ver en la baraja que había colocado esta señora en la caja. Di con una mano un golpe sobre la caja y con la otra tomé la carta que tenía pegada debajo de la mesa, la cual enseñé. Abrí la caja dejando la cubierta sobre la mesa. Tomaron la baraja para asegurarse que el caballo de copas no estaba; no se halló, como era consiguiente, y todos los que allí había en vano trataban de averiguar cómo había podido desaparecer.

Este ejemplo de un pequeño juego hecho de improviso puede dar una idea de los juegos que se pueden hacer con la citada caja.

He aquí todavía un medio bien sencillo para servirse en los juegos en que se finge hacer renacer un papel de sus cenizas. La principal dificultad en estos juegos es hacer el cambio del papel. El medio sencillo que propongo es tan seguro como ingenioso. Se sirve buenamente de un portalápiz de los que se gastan para dibujar. Tiénese un papel falso que se coloca en un extremo

ocultándolo en la mano. Estando ya escrito el papel se hace doblar y colocar en el otro extremo. El cambio se hace muy fácilmente yendo hacia la bujía para quemarlo. Es suficiente con cambiar de mano y de extremo . La vista de un portalápices no tiene nada que no sea muy natural en el caso presente; porque se mira como un instrumento para no quemarse los dedos al poner el papel a la llama de la bujía.

Ahora voy a hablar de un procedimiento, que puedo decir que me es particular. Se trata de meter ostensiblemente, sin que lo sospechen, en el bolsillo de uno de los concurrentes una moneda. Para esto busco una ocasión para hablar de la opinión de ciertas personas que creen que los objetos que se hacen hallar sobre los espectadores, tal como cartas, monedas, sortijas. etc., son introducidos diestramente por el físico. Nótese que en este momento tengo una moneda en el hueco de la mano, y continuando hablando, tomo una moneda igual a la que tengo en la mano y digo: "¿Como podría, por ejemplo, colocar esta moneda, fuese aquí o allí, sin que el caballero lo viese y lo sintiese?" Los espectadores toman estos movimientos como una acción unida a la palabra con objeto de hacer más clara la demostración; pero haciendo estas indicaciones de meterla en tal o cual sitio, la deja en cualquier parte mostrando en la punta de los dedos la moneda que tenía oculta en el hueco de la mano. Esta moneda que se ve la toman sin ninguna duda por la que yo tenía cuando hacía el ademán de colocarla sobre la persona a la cual me dirigía y esta persona esta muy lejos de sospechar que está ya en posesión de la moneda. En esta circunstancia se hace entonces el juego que uno se ha propuesto ejecutar.

Voy por última explicación a hablar de una mejora introducida en un juego de cartas descrito en la Hechicería explicada. Se trata de la carta clavada sobre una puerta a cuyo punto se echa la baraja. La mejora consiste en que se añade a la carta una sortija que se pide, la cual se ve suspendida a una cinta atada al clavo.

Puede presentarse este juego bajo diferentes formas, esto depende del gusto e imaginación del que quiera ponerlo en practica. Por ejemplo puede hacerse de este modo: Se hace sacar una carta a una señora, la cual la vuelve a meter en la baraja después de haberla visto. Se hace una mezcla falsa dejando esta carta sobre la baraja. Colócase esta baraja sobre la mesa de delante.

Sobre la mesa de detrás se tendrá preparada una cinta, un clavo y un pedazo de greda. Vuélvese a la señora que ha tomado la carta, se le pide una sortija, se la hace colocar en una de esas cajas de las cuales he hablado y que se hallan en casa todos los torneros que hacen aparatos para el escamoteo. Se tendrá presente que ya he explicado que están construidas de modo que se pueden sacar por el fondo los objetos que se meten dentro, tal como sortijas o monedas. Se tendrá presente también que en todas estas cajas, de cualquier

construcción que sean (porque hay de muchas clases), hay siempre en la cubierta, oculta entre dos fondos, una moneda que suena cuando se sacude la caja y que no hace ruido cuando se aprieta el botón de la cubierta. Hácese meter la sortija en una de estas cajas. Sacúdase para hacer oír que esta allí. Ruéguese a esta señora que meta la caja en el bolsillo, pero al dársela apoyáis el dedo sobre el botón para que no hará ruido la pequeña moneda móvil encerrada en la cubierta y hacéis caer la sortija en vuestras manos. Entonces bajo pretexto de ir a buscar un pedazo de greda sobre la mesa del fondo y volviendo a tomar la baraja, atáis la sortija a la cinta y atravesáis el clavo por la cinta y la carta. Volvéis con la baraja en la mano, de modo que no se vea el anillo, el clavo y la cinta.

Presentáis a cualquiera la greda que ha sido el pretexto de vuestra ida obligada hacia la mesa del fondo. Le rogáis a esta persona que haga un círculo sobre la puerta y en el sitio que quiera. Hecho ya el círculo arrojáis la baraja dentro, como queda ya dicho en la sección donde descrito este juego y se ve la carta, clavada con la sortija suspendida a la cinta.

La señora que ha tomado la carta y prestado la sortija abre la caja y no encuentra nada en ella. Yo he hecho muchas veces el juego de que se trata de este modo y he notado que causa mucha sorpresa.

FIN.

La Lluvia de Plata

Rutina Profesional de Marko

La Lluvia de Plata está entre los efectos clásicos de la magia, en realidad el efecto no es nada difícil así es que tú no tienes que tardar un año entero para dominarlo. Necesitas un cubo o balde de champán. Trata de conseguir uno de acero para que suene bien cada moneda cuando caiga dentro. Necesitas también 12 monedas. Es preferible usar monedas reales en vez de aquellas acuñadas especialmente para la magia. Las doce monedas se meten en el bolsillo izquierdo del pantalón y el cubo se coloca en la mesa la cual estará a tu izquierda.

Antes de seguir quiero hacer un paréntesis para decir un par de cosas. Primero: si no consigues un cubo o balde adecuado puedes usar una lata o bote grande. Hay ciertos alimentos que vienen envasados en dichos botes. Solo tienes que abrir bien el bote para que no queden bordes cortantes y limpiarlo bien. Si cubres el exterior con algún plástico autoadhesivo brillante te quedará mejor. Lo otro que quiero decir es que esta rutina es más apropiada para públicos infantiles o familiares mixtos (padres e hijos). En estos ambientes obtiene mucho éxito. Sin embargo no he sido capaz de componer una rutina para publico únicamente adulto a pesar de que la primera parte funciona muy bien para cualquier público. Sin embargo el mal está en el final. En realidad, LA LLUVIA DE PLATA no tiene final. Hay que inventarse uno y el que yo he inventado sola funciona bien para los públicos que he dicho. Te queda a ti el reto de buscar una presentación para público solo adulto.

Bueno, con las monedas en el bolsillo izquierdo y el balde o cubo en la mesa a tu izquierda comienza diciendo que casi todas las personas adultas salen de su casa todos los días por la mañana cinco días a la semana y vuelven, algunos al medio día y otros por la noche. Pregunta a los niños si sus padres hacen esto. Te contestarán "Sí". Pregúntales entonces que qué van a hacer sus padres cuando salen de casa y te responderán que a trabajar. Pregunta entonces si alguno tiene el papá que sea vago y esta pregunta vale por una risa.

Pregunta entonces para qué van a trabajar los padres y te contestarán que para ganar dinero (no son tontos los niños). Afirma entonces que los padres trabajan más de la cuenta porque ya en el aire hay dinero.

Durante todo este diálogo te has subido las mangas (si quieres) y con naturalidad has metido la mano en el bolsillo izquierdo del pantalón. Deja la mano ahí en un gesto normal mientras hablas y toma todas las monedas en la mano. (No creas que las monedas se van a desparramar

por el bolsillo. Ellas tienen una tendencia a agruparse como podrás comprobar. Este "robo" es muy sencillo.)

Repite que el aire está lleno de dinero y que ello se debe a que diariamente miles de personas sacan monedas para pagar el metro, el diario, el café con leche.....y ese continúo frotar de dedos sobre las monedas desprende pequeñas partículas de metal llamadas moléculas que flotan por el aire. Afirma que vas a atrapar algunas de esas moléculas. Mira al público y dí que te parece que no te creen ni media palabra pero que se lo vas a demostrar. (Esta explicación bufa, por cierto, es original de ROBERT-HOUDIN).

Durante el último párrafo, te habrás girado hacia la mesa y habrás tomado el cubo con la derecha y pasado el mismo a la izquierda la cual habrá salido del bolsillo con las monedas. Las monedas se sostienen en la mano izquierda contra el interior del cubo tal como muestra el dibujo.

Finge ahora coger algo del aire con la mano derecha. Ábrela para que solo tú puedas mirar su interior y di: "Una peseta, poca cosa". Finge lanzar la peseta invisible sobre tu hombro. Fija la vista en un punto ante tus ojos y di que ves una moneda mucho mayor. Finge atraparla, abre la derecha como antes sin que nadie vea la palma y exclama de contento mientras dices: "500 pesetas. Eso sí ya es algo."

Finge echar la moneda dentro del cubo pero en el mismo momento en que la derecha entra y se abre para dejar caer la supuesta moneda, la izquierda deja caer una de las monedas reales al fondo del cubo. Saca la mano derecha inmediatamente y sacude el cubo para que se oiga saltar la moneda. Di al público que le mostrarás la moneda. Mete la mano derecha en el cubo y antes de coger la moneda que está libre en el fondo, deja caer una de las de la izquierda en la mano derecha. Esta moneda se empalma en el llamado "empalme de los dedos". La misma mano toma la moneda del fondo del cubo y sale con ella bien visible en la punta de los dedos y la muestra el público, la golpea contra el interior del balde y finalmente la deja caer desde lo alta bien visiblemente en el interior del cubo.

En este momento tienes una moneda empalmada en los dedos de la mano derecha. Finge ver otra moneda flotando en el aire y haz el ademán de atraparla con la derecha cerrando dicha mano. Ábrela lentamente de palma al público y todos verán la moneda aparecida. Esta aparición es muy sorprendente.

Muestra en la punta de los dedos la moneda que acaba de aparecer. Ahora finge echarla dentro del cubo de la siguiente manera. La derecha con la moneda entra en el cubo e inmediatamente empalma "a la italiana" la moneda. Sincronizado con este movimiento, la izquierda deja caer una de las monedas que sostiene. La ilusión de que se ha dejado caer la moneda dentro del cubo es perfecta.

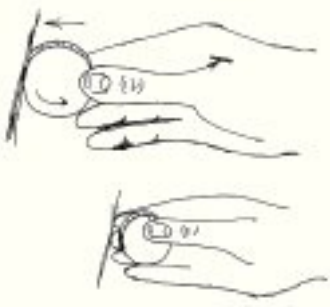
Saca la mano derecha del cubo y señala hacia un punto del espacio. Dirige la mano derecha hacia allí y haz aparecer visiblemente la moneda que llevas empalmada. Hay una manera muy sencilla de llevar a la punta de los dedos una moneda desde el empalme "a la italiana" y consiste en pinzar la moneda entre índice y medio, extender dichos dedos y meter el pulgar debajo para poner verticalmente la moneda. Unos cuantos ensayos moneda en mano te serán más útiles que varios párrafos que yo te escriba.

Esta moneda también se finge echar dentro del cubo y en realidad se empalma en la derecha mientras la izquierda deja caer una de las que tiene.

De está manera se va haciendo aparecer moneda tras moneda, una bien arriba, otra por abajo, etc. Como a la quinta moneda, sacude el cubo para que escuchen varias monedas dentro y se les quite la idea de que siempre es la misma. También comienza a sacarlas de sitios específicos, por ejemplo, de detrás de a rodilla, del codo, etc. Así da más efecto que sacar las del aire.

Digamos que has sacado unas 6 monedas del aire luego una de detrás de la rodilla y otra de detrás del codo izquierdo. Lleva ahora la mano a la nariz, pon el cubo debajo la altura del pecho y apretando la nariz con la derecha, deja caer la moneda al cubo. Es un efecto cómico bueno. Además la mano derecha te queda vacía y puedes dejarla ver como quien no quiere la cosa. Sacude el cubo haciendo sonar las monedas.

Mete la derecha dentro del cubo y toma un puñado de monedas. Sácalas y déjalas caer en cascada dentro del cubo para que todos vean que son reales. Mete la mano y saca una sola mientras explicas que el metal de las monedas todavía está suave y que vas a hacer una penetración de un sólido a través de otro sólido.



Toma la moneda en la derecha como muestra el dibujo. Golpéala contra el lado del cubo tres veces contando "uno, dos, tres". A la de tres deja que la moneda pivote con el golpe entre pulgar e índice, ocultándose detrás de los dedos derechos (ver dibujo) a la vez que dejas caer una de las monedas de la izquierda dentro del cubo. La ilusión de que la moneda ha penetrado el metal es perfecta.

Inmediatamente, la mano derecha con la moneda empalmada va debajo del cubo y metiendo el pulgar debajo de la moneda, la hace pivotar hacia arriba de forma que golpeé contra el fondo del cubo a la vez que la mano se retira un poco como si hubiera tirado de la moneda a

través del metal del fondo. El efecto que se quiere conseguir es que después de hacer que penetrara hacia el interior del cubo, has sacado la moneda por debajo a través del metal. (Todo esto se logrará perfectamente con prácticas ante el espejo).

Con esta moneda en la mano derecha afirma que la lanzaras al aire y que la moneda va a subir y a bajar pero que nadie la verá. Haz un movimiento con la derecha como si la lanzaras al aire pero empálmala "a la italiana". Sigue el supuesto viaje de la moneda hacia arriba con la vista y luego hacia abajo hasta el cubo. En este momento, deja caer una de las monedas de la mano izquierda dentro del cubo. La ilusión de que la moneda subió y bajó invisiblemente es perfecta.

Tienes una moneda oculta en la mano izquierda. Mete dicha mano en el cubo y lleva esta moneda a la punta de los dedos. Saca la mano del cubo con la moneda visible como si fuera la moneda que acaba de caer visiblemente dentro del cubo y anuncia que lo repetirás

Vuelve a fingir lanzar al aire la moneda, empalmándola. Sigue su supuesto viaje hacia arriba y hacia abajo con la vista pero esta vez no sueltes ninguna moneda con la izquierda. Esto da risa. Mira hacia arriba y di "Se ha quedado allá arriba. ¡Baja de ahí!" Sigue con la vista la caída de la moneda invisible y ahora sí, deja caer una moneda de la izquierda al interior del cubo. Vale para otra risa del público. Estas risas realmente son de sorpresa ante las evoluciones incomprensibles de las monedas.

En este punto no te debe quedar ninguna moneda en la izquierda o a lo sumo ~e quedará una sola. En este caso, sacude el cubo y déjala caer al fondo. Toma el cubo con la mano derecha por el borde y suéltalo con la izquierda. Pon la mano izquierda en el fondo del cubo y sujétalo por ahí mientras la mano derecha entra al cubo, toma un puñado de monedas y las deja caer en cascada dentro. Este cambio en la manera de sostener el cubo ayuda a desorientar al público.

Afirma que donde más monedas hay es entre el pelo y la ropa de la gente. Durante todo este tiempo estás metiendo la derecha en el cubo, cogiendo un puñado de monedas y dejándolo caer en cascada dentro. Ahora te acercas al público pero al hacer la última cascada de monedas, la derecha se queda secretamente con 4 ó 5 de ellas. Estas las irás sacando una a una del pelo, la oreja, la nariz y otros puntos de diversos espectadores. Cuando agotes estas monedas, vuelve a meter la derecha en el cubo, nueva cascada y nuevo robo de 6 ó 5 monedas para repetir toda la acción.

Finalmente toma a un niño y una niña y diles que les vas a enseñar como se coge dinero del aire. Dirígete con ellos hacia la escena y en el trayecto vuelve a agarrar el cubo por el borde con la izquierda como al principio. Mete la mano derecha, toma 3 monedas y ponlas debajo de los dedos izquierdos. Cuando llegues a la escena con los dos espectadores, coloca al niño a tu izquierda y a la niña a tu derecha.

Pregunta el nombre a cada uno de ellos. Mete la mano en el cubo y saca un buen puñado de monedas en la palma. Muestra las monedas ambos mientras dices que van a poder coger tanto

dinero del aire siempre y cuando hagan lo mismo que tú. Deja caer las monedas dentro del cubo pero retén secretamente 4 ó 5 en la derecha. Pregunta al niño si ha traído dinero. Normalmente dice que no. Sácale una moneda de la oreja y déjala caer al cubo. Metele la mano en el bolsillo de la camisa y deja caer una de las monedas secretamente ~n dicho bolsillo a la vez que sacas la mano con otra de las monedas a la vista. Déjala caer en el cubo. Si todavía tienes alguna otra moneda en la mano, finge sacársela de nariz. Esta secuencia es de mucho efecto y a la vez has "cargado" secretamente una moneda en el bolsillo del niño para el final.

Pide a ambos niños que extiendan una mano y que miren hacia el frente. Diles que cierren la mano cuando tú les digas y que no la abran hasta que no se lo pidas. Diles que cierren la mano. Girate hacia la niña y tómale la muñeca llevando su mano dentro del cubo. Pídele que abra la mano y en ese momento deja caer una de las monedas de la izquierda. Parecerá como si la niña hubiera atrapado la moneda y la hubiera dejado caer dentro del cubo.

Dirígete ahora al niño y pídele que eche también su moneda dentro del cubo. El abrirá su mano y tú no dejas caer nada dentro del cubo. Finge extrañeza y dile que tiene que apretar la mano fuertemente para que no se escape.

Nuevamente haz que vuelvan a "atrapar" una moneda del aire cada uno. Repite la acción con la niña para que parezca que realmente ha atrapado una moneda. Pide al niño que eche la suya y tampoco esta vez dejes caer moneda para que parezca que el niño no da pie con bola.

Di que no entiendes como la niña lo hace bien y el niño no y a la vez mete la mano dentro del cubo, apodérate de la mayor cantidad de monedas que puedas y empálmalas en los dedos secretamente mientras que dejas una sola moneda visiblemente en la punta de los dedos. Saca la mano mostrando esa moneda como si fuera la que acaba de hacer aparecer la niña mientras dices lo que no entiendes como la niña puede y el niño no y anuncia que lo intentaras de nuevo.

Esta vez la mano derecha tira claramente y con algo de fuerza la moneda visible dentro del cubo. Pide a ambos niños que vuelvan "atrapar" monedas. En este punto si no has podido empalmar bien el puñado de monedas con la derecha, te acercas a la niña al momento de pedirle que eche su moneda en el cubo y detrás de su cuerpo puedes hacer cualquier ajuste.

Pídele al niño que eche su moneda y por tercera vez falla. El público ríe. Afirma que es que este niño atrapa las monedas con la nariz. Lleva la mano derecha cargada a la nariz del niño y deja caer las monedas en cascada de su nariz al cubo.

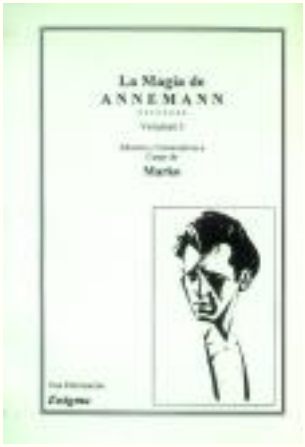
Si está bien echo este es un momento muy sorprendente. Deja el cubo en la mesa y pide un aplauso para los niños. Diles que vuelvan a su sitio. Cuando el niño haya dado algunos pasos, pídele que regrese y di al público que te parece que el niño ha aprendido demasiado bien lo de sacar monedas pues se lleva una en el bolsillo. Toma nuevamente el cubo y pídele que te devuelva tu moneda.

Dirígete ahora al niño y pídele que eche también su moneda dentro del cubo. El abrirá su mano y tú no dejarás caer nada dentro del cubo. Finge extrañeza y dile que tiene que apretar la mano fuertemente para que no se le escape.

El mete la mano en el bolsillo y es el más extrañado al encontrar ahí una moneda. Tómala y déjala caer desde bastante altura al interior del cubo y normalmente el público reirá y aplaudirá esta simpática situación.

Bueno, ahí tienen mi rutina para la lluvia de plata. Ha tomado mucho espacio para describir pero es una rutina completa lista para ensayar y presentar. Sin embargo lo mejor será que aproveches algunas ideas y te montes tu rutina propia.

Biblioteca



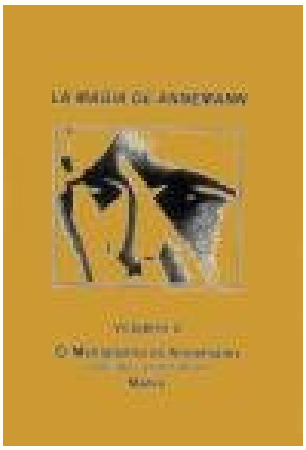
La Magia de ANNEMANN

Volumen 1

ÍNDICE

Introducción
Theodore Annemann
El Reto Mental de Annemann
La Escritura Psíquica
Tres Cartas en la Oscuridad
El Tacto Prodigioso
La Carta del Bolsillo
El Truco de los 33 Centavos
El Trucos de los 44 Centavos
El Truco de los 55 Centavos
Los Efectos "Pesadilla"
Las Cinco Cartas Clavadas
El Sueño del Jugador de Póquer
Usted Mismo Deletrea
Prueba del Libro "Premier"
"Phantasma"
La "Obra Maestra" Mental
Telepatía Cuatri-Dimensional
Control Remoto
La Prueba del Tíber
La Profecía de las Dos Cartas
Duplicación del Nombre de un muerto
El Centro Roto
Abbott's Book Test
El Milagro de las Cartas y el Bolsillo
Secretos Extraños
Insto-Transpo
Stop
El Accesorio
Dólares Mentales
Nímero Por Favor
Pensamientos Sensoriales
El Doctor de las Cartas
La Nueva Telepatía Doble
Las Pizarras y los Ases
La Mano Fantasma
Póquer Plus
La Mirada de lo Desconocido
La Televisión del Siglo 30

Biblioteca



La Magia de ANNEMANN

Volumen 2

ÍNDICE

Introducción
El Número Mental de Annemann
Magia vs. Mentalismo
Magia vs. Mentalismo - mejorado
Rite-it
El Efecto Original
La Dama y el Caballero
Profecía de Carta Omega
El Truco de los Tres Papeles
La Rutina de Cuerda de U.F. Grant
Continuamos con el Mentalismo
El Cambio de Papeles
El Drama Telefónico
La Prueba del Nombre del Muerto
Telepatía Plus
Otros Usos del Cambio de Papeles
Dos papeles y un Espectador
La Pregunta y la Respuesta
Pensamiento Telefónico
Un Día en su Vida
Prueba Síquica con Cartas
Percepción Extra-Sensorial
Las 7 Llaves de Baldpate
Una Mejora a las 7 Llaves de Baldpate
Seudo-Sicometría
Compradores Improvisados
Telepatía por Teléfono
El Libro de Llhasa
El Pensamiento Revelado
Trucos Publicitarios
El Sujeto Desconocido
Un Sobre Trucado Original con Aplicación Publicitaria
La Profecía del Corán
Profecías bajo sobre
Mi "Efecto Swami" Original
Triple Coacción
Visión-Para-Optica
El cazador de Titulares
Más Allá de la Tumba
Control Mental
En Rapport

Biblioteca

La Magia de ANNEMANN

La cartomagia de Annemann
Volumen 3

ÍNDICE

Introducción
La mente maestra
*** Primer efecto**
*** Segundo efecto**
*** Tercer efecto**
*** Cuarto efecto**
*** Simpatía Sintetíca**
*** Carta Gemini**
*** Quinto efecto**
*** Rutina Compuesta**
Una carta localizadora "Nueva"
Las 5 Cartas Encontradas
El acto de Cartomagia Omega
*** La rutina**
*** Nº1 La Carta que Sube**
*** Nº2 La Carta a Través del Pañuelo**
*** Nº3 La Carta en la Cartera**
*** Nº4 La Carta Clavada**
*** Nº5 La Carta Rota**
Las Cartas Pasa-Pasa
Rojas y Azules Mezcladas
El Efecto Pesadilla-Nueva Versión
Los cuatro Ases en la Escena
Una Historia Criminal
El Silbido
Una Carta en la Mano
La Localización Controlada de los $1.000
La Tragedia de la Baraja Prestada
La Carta Pensada entre Cinco
Doble Simpatía
Otro Misterio Simpatico
La voz de las Cartas
La Localizadora
La Baraja Orientable
*** Nº1 La Carta Encontrada**
*** Nº2 ¿Par o Impar?**
*** Nº3 La dirección Alterna**
*** Nº4 Una Nueva Idea Para Invertir Una Carta**
*** Nº5 Ocho en Fila**
*** Nº6 ¿Roja o Negra?**
*** Nº7 El Reto del Año**
El Manuscrito de $50 de Annemann
*** Otro Truco "Stop"**
*** Las Cartas en los Estuches**
*** La Carta Pensada**
*** La Baraja Cambio de Color**
*** Rutina de los Cuatro Ases**
*** Rutina Clímax con las Cartas**

Las Cartas Viajeras Mentales
Varias Ideas Breves
*** Nº1 Dos Apuestas**
*** Nº2 Un Gag con la Carta que Gira**
*** Nº3 La Carta en la Cartera**
*** Nº4 Una Localización**

*** Localización de una Carta**
*** Localización Media Luna**
*** Localización Plus**
*** La Carta de Todos**
*** Un Final frapante**
*** Localización Escénica**
*** Deletreo Maestro**
*** El Corte Místico**
*** Par o Non**
*** La Cuenta al Ojo**

Biblioteca

MAGIA A LA CARTA

Marko

Lo que se explica en este libro es una rutina completa de trucos de cartas. Consta de cinco efectos y no requiere habilidad manual.

Muchas veces, cuando alguien nos pide que hagamos algunos juegos, nos ocurre que por no tener una rutina o programa fijo hacemos lo primero que se nos viene a la cabeza con el resultado, la mayoría de las veces, que presentamos los mejores juegos primero y al final ya nos cuesta incluso acordarnos de algunos.

Los juegos de "Magia a la carta" llevan una progresión lógica y la secuencia va in-crescendo hasta llegar al clímax de la carta en la cartera. Lo más importante es que ninguno de los juegos requiere habilidad manual y por esta razón, el mago podrá dedicar todo su esfuerzo a la presentación.

Quizás hoy día en que lo que está de moda entre los cartomagos son los juegos de habilidad, este libro sea un engendro pero yo estoy seguro de que entre sus páginas el lector encontrará un remanso en medio del torbellino de pases en que estamos metidos.

Necesitas una baraja completa de póker (52 cartas y comodín).

1. Toma el 6 de rombos (diamantes) y mételo en tu cartera junto con tu dinero.
2. Toma el 9 de corazones y pégale en el dorso una etiqueta autoadhesiva y escribe sobre ella: "YA LO SABIA".
3. Ordena la baraja así:

Comodín.....carta superior.
15 cartas indiferentes.
9 de corazones (etiqueta/dorso).
8 cartas indiferentes.
4 ases.
18 cartas indiferentes.
3 de rombos.
6 de picas.
2 cartas indiferentes.
8 de trébol.....carta inferior.

Una vez ordenada la baraja métela en su estuche. Ten a mano un bolígrafo y papel para escribir. La cartera con el 6 de rombos la llevarás en tu bolsillo como es normal.

EFECTO 1

El detector de mentiras

Saca la baraja y descarta el estuche. Córtala varias veces entre las manos. Si sabes hacer la mezcla llamada: "griega", mejor pues esta no es más que un corte disfrazado de mezcla y si la ejecutas mientras hablas y sin llamar la atención, al público le parecerá que estás mezclando la baraja. De todas maneras, varios cortes seguidos entre las manos tampoco están nada mal sobre todo porque acto seguido pones la baraja: sobre la mesa y pides a alguna persona que corte y complete el corte. Repite la operación con otra persona.

Toma entonces la baraja para comenzar a actuar y "recuerda" que hay que sacar el comodín pues se presta a confusiones, etc. Extiende la baraja entre tus manos, busca el comodín y en el punto en donde esté separa la baraja y échalo sobre la mesa pero pon las cartas que estaban a su derecha, **arriba de la baraja**. En otras palabras: el 8 de trébol tiene que quedar en la cara de la baraja. Con esto se recupera el orden y tú estás listo para empezar.

Nota: Recuerda que hay una carta con una etiqueta en el dorso así es que cuando busques el comodín no levantes demasiado el dorso de la baraja para que no se vea.

Sostén la baraja dorso arriba en la mano izquierda y pide a una mujer del público que tome de arriba de la baraja un grupito de cartas. Gira la cabeza para no ver cuantas toma pero controla la baraja con los dedos para que no coja más de una docena o algo por ahí. Esto no representa ningún problema. Sin voltearte pide a la espectadora que extienda las cartas que cogió sobre la mesa para que todos puedan contar **mentalmente** cuantas son y unas vez se sepa, que las recoja y las oculte "lo más lejos posible del cerebro". Ante la perplejidad que causa esta última frase, dile a la espectadora que se levante, que coloque las cartas sobre su asiento y que se siente encima de ellas. Con esto, afirmas, las cartas quedan lo más alejadas del cerebro.... se puede decir que "diametralmente opuestas"

Durante todas estas operaciones has estado de espaldas. Gírate cara al público y comienza a colocar cartas de la baraja que tienes en tus manos. Colócalas cara arriba y de **izquierda a derecha** en una hilera sobre la mesa hasta llegar a 15. Sostén la baraja cara al público en posición vertical mientras vas tomando las cartas de la parte superior de la baraja. La carta con la etiqueta en el dorso (9 de corazones) caerá entre estas 15. Al tener la baraja en esta posición e ir colocando las cartas cara arriba sobre la mesa, nadie podrá ver la etiqueta del 9-C.

Bien, en este momento tienes una hilera de 15 cartas frente a ti. Anuncia a los espectadores que girarás la cabeza para no ver nada y que durante este instante ellos deberán tomar nota mental de la carta que ocupa en la hilera la posición igual al número de cartas que cogió la espectadora. 0 sea que si cogió nueve cartas mirarán la novena de la hilera; si cogió tres, la tercera, etc.

Señala con el índice la **primera carta de la derecha** (o sea la última que pusiste al hacer la hilera) y di: "Esta es la primera." Señala la que le sigue diciendo: "Segunda"; repite con la siguiente diciendo: "Tercera" y así hasta llegar a quince con la carta situada en el extremo izquierdo de la hilera. En otras palabras: la hilera de cartas se hace de izquierda a derecha pero se cuenta de derecha a izquierda.

Voltea entonces la cara diciendo que es para no ver la dirección de las miradas de los espectadores y adviérteles que cuando te vuelvas a poner de cara a ellos, todos tienen que poner su mejor "cara de póker" y no darte la menor indicación involuntaria acerca de la carta pensada. Gracias al principio matemático que rige este efecto la carta que miren será siempre el 9-C.

Ponte otra vez de cara al público. Deja el resto de la baraja a un lado y recoge todas las de la hilera. Mezcla estas 15 cartas **cara arriba** y colócalas en desorden separadas unas de otras sobre la mesa (siempre cara arriba, por supuesto). Anuncia que realizarás algo increíble: "Adivinación de una carta por medio del pulso de la víctima" y señala a la espectadora diciéndole: "Tú eres la víctima". Tómale la muñeca, finge tomarle el pulso y pide silencio al

público porque...."Cualquier ruido innecesario puede causar la muerte del artista....o de la víctima....o de los dos a la vez" Si alguien se ríe dile: "Cállese ¿no vé que nos podemos morir?" Mira a la espectadora y dile: "Qué pulso tienes! ¡A esta señora no le han dado cuerda hoy!".

Volviendo al juego....Sin soltar el pulso de la espectadora lleva su mano sobre cualquiera de las cartas y explícale que irás poniendo su mano sobre las cartas de esta manera. Y que cuando le preguntes si es la suya ella deberá contestar siempre.- "NO" aunque sea la carta elegida. De esta manera tú podrás discernir cual es la carta en base a las "ligerisimas fluctuaciones del pulso al mentir". Comienza entonces a llevar su mano sobre varias cartas preguntándole si es esa o aquella y ella responderá que no. Incluye entre estas cartas el 9-C y después de señalar dos o tres más, vuelve al 9-C. Señala una o dos más y vuelve al 9-C y pregúntale si es esa. Ella dirá "NO". Vuelve a preguntarle sobre el 9-C y ella volverá a responder que no es. Repite la pregunta una o dos veces más sobre el 9-C y finalmente afirma: "Es esta! Es el 9 de corazones. La ha traicionado el pulso."

Marca una pausa como si fuera el final del efecto y di: "¿Saben qué es lo más curioso de todo esto? Que yo, antes de venir aquí, ya sabía que ustedes iban a pensar en esta carta. ¿No lo creen? Pues miren...." y comienza a voltear dorso arriba todas las cartas hasta que solo quede cara arriba el 9-C. Señálalo con el dedo diciendo "Ya lo sabia". Gírala entonces dorso arriba y se verá la etiqueta pegada detrás con lo cual se pone un buen punto final al primer efecto de la rutina.

EFECTO 2

Las 21 cartas

Arranca la etiqueta del dorso del 9-C y ponlo sobre la baraja junto con las otras 14 cartas que están sobre la mesa. Pide a la espectadora las cartas sobre las cuales está sentada y déjalas también arriba de la baraja.

Ahora viene una versión modernizada del conocidísimo truco de las 21 cartas y aunque tus espectadores lo conozcan, no tendrán la menor idea de como lo has realizado.

Separa siete cartas de arriba de la baraja y dáselas a algún espectador para que las mezcle. Separa otro grupo de siete y dáselas a un segundo espectador y finalmente separa siete más y dáselas a un tercero. No cuentes las cartas de una en una pues es mejor que no se sepa que hay siete en cada grupo. Sencillamente extiende las cartas y cuéntalas a ojo.

Cuando cada uno haya mezclado su respectivo grupo, pídeles que lo coloquen sobre la mesa. Elige ahora a otra espectadora y dile que de los tres grupos tome uno. Como no importa cual de los tres elija, monta el show de preguntarle si está segura de que ese es el que quiere y si no lo quiere cambiar, etc. Finalmente, cambie o no, se quedará con un grupo y tú cogerás los otros dos y los juntarás en uno solo.

Dile a la espectadora que tome sus cartas, que las mire bien y que piense libremente en una de ellas. Adviértele que decida con cuidado la carta y que cuando lo haya hecho la saque un poco de entre las demás y la muestre a los otros espectadores. Después de que todos la hayan visto deberá poner todo el grupo cara abajo y mezclar todas las cartas de manera que nadie sepa donde está la carta pensada. Mientras ocurre todo esto tú volteas la cabeza para no enterarte de nada.

Finalmente das la cara al público y pides el grupo que tiene la espectadora. Como recordarás, tú tienes las otras 14 cartas. Sostén estas 14 cara abajo en la derecha, recibe las 7 de la espectadora en la izquierda y pon las 14 tuyas encima de las de la espectadora.

Inmediatamente ejecuta con el grupo de 21 cartas una mezcla Hindú de la siguiente manera: sostén las cartas en la mano izquierda como en el dibujo 1. La mano derecha coge el extremo como se ve en el mismo dibujo. El índice

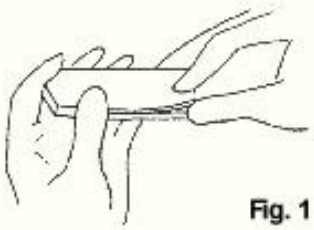


Fig. 1

derecho presiona hacia abajo y el pulgar arquea la esquina de las cartas hacia arriba. Es muy fácil ahora que el pulgar deje escapar las cartas inferiores del paquete (siempre tratando de que sean 7 o más) las cuales permanecerán en su sitio sin mezclarse. Inmediatamente se hayan dejado escapar las cartas; inferiores, los dedos de la izquierda presionan sobre la carta superior del paquete manteniéndola en su sitio la mano derecha saca las cartas que sostiene (dibujo 2) realiza con ellas la mezcla Hindú sobre las que quedan en la mano izquierda. De esta manera las últimas 7 cartas (el grupo donde está la pensada) permanece intacto. Una sola mezcla es suficiente para convencer al público de que las cartas están bien mezcladas.

Fig. 2

Afirma ahora que pasarás los "efluvios mágicos" a la espectadora y la convertirás en maga. Pídele que te dé su mano. Tómala, finge concentrarte unos momentos y luego di al resto de los espectadores: "Si tienen alguna otra cosa que hacer, se pueden ir." Como tienes agarrada la mano de la espectadora, esta frase hará gracia. Afirma luego que la espectadora ya es una maga pero no le sueltes todavía la mano. Sigue diciendo que ahora será ella quien encontrará la carta y de repente mírala y dile: "Pero suéltame ya la mano. ¿Qué va a pensar la gente?".

Comienza ahora a poner cartas sobre la mesa haciendo tres montones de la manera usual en el truco de las 21 cartas. (0 sea una por una de arriba del grupo de cartas, una a la izquierda, una en medio, otra a la derecha. Nuevamente una carta sobre la de la izquierda, otra sobre la del medio y otra sobre la de la derecha y así hasta terminar las cartas y haber formado tres montones.)

Cuando hayas terminado de hacer los tres grupos cara abajo, dile a la espectadora que se concentre y te señale el grupo en el que cree que está la carta elegida. Ella lo hace y la presentación varia de acuerdo a si acierta o no. Se procede así: Toma el grupo que ha señalado y sin mirarlo tú, muestra las cartas a los espectadores preguntándoles si ha acertado. Si es así felicítala y coloca estas cartas cara abajo sobre cualquiera de los otros dos grupos y ponle el otro grupo encima con lo cual el grupo con la carta elegida quedara en medio. Di que a lo mejor el público piensa que ha sido casualidad, así es que se hará una segunda vez para demostrar que no ha sido así. Después diré como continúa el juego. Consideremos ahora lo que se hace si la espectadora falla a la primera.....

En este caso di que le darás otra oportunidad. Deja de lado el primer grupo y pídele que se concentre bien y te señale en cual de los otros dos cree que está la carta. Coje el señalado y muéstralo como antes. Si acertó, felicítala, coloca estas cartas sobre uno de los grupos de la mesa y cúbrelo con el otro. Di entonces que le darás una segunda oportunidad para que lo logre a la primera.

¿Qué pasa si a la segunda no acierta? Obviamente la carta estará en el tercer grupo. Tómalo sin mostrarlo, ponlo entre los otros dos y dile que le darás una **segunda** oportunidad.

En cualquier caso, el grupo no la elegida va en medio de los otros dos y en todos los casos se dice **segunda** oportunidad o **segunda** vez. Esto queda en la mente de los más listos que hayan visto alguna similitud entre este juego y el de las 21 cartas y como todo el mundo sabe que para ese juego las cartas se reparten tres veces, los listos se sorprenderán cuando vean que después de la segunda las cartas no se vuelven a repartir en tres grupos.

Sostén las 21 cartas en la mano izquierda en posición para la **mezcla por arrastre** y ejecútala corriendo con el pulgar izquierdo las 7 primeras cartas una a una y echando el resto de las cartas arriba de estas 7.

Mediante esta mezcla has quitado de encima 7 cartas y has colocado las del grupo donde estaba la elegida. Sigue esta mezcla con un falso corte si deseas y vuelve a echar las cartas una a una en tres montones.

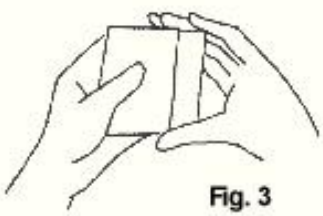


Fig. 3

Vuelve a pedir a la espectadora que se concentre y te señale el montón en el cual cree que se encuentra su carta, Actúa de una forma u otra dependiendo de si acierta o se equivoca. Si acierta a la primera, felicítala. Si no, dale una segunda oportunidad y si falla a la segunda, toma el último grupo sin mostrarlo y di: "A lo mejor tendría que haberte preguntado en cuales grupos NO estaba la carta. ¡Hemos hecho el ridículo!"

En cualquiera de los casos, la carta pensada será la **inferior del grupo en el cual esté**

(o sea, la que está en la cara). Ahora viene el final. Toma el grupo donde esté la elegida y mézclalo por arrastre pero presiona con el pulgar y los dedos y la primera y última carta (la elegida) quedarán en su sitio mientras mezclas el resto. Repite esta mezcla una o dos veces, siempre con gran aparato para que parezca que la elegida está completamente perdida entre las otras. En realidad permanecerá en la última posición del grupo. Anuncia que será la espectadora quien descubra la carta. Para eso deberá deletrear las palabra mágicas: "ESTA ES LA CARTA QUE PENSE" pasando una carta de arriba a abajo del grupito por cada letra de las palabras y cuando termine de **deletrear cada palabra** deberá descartar **la carta que queda arriba del grupo.** Demuéstralo deletreando E-S-T-A, pasando una carta de arriba a abajo por cada letra y pon la carta siguiente sobre la mesa. Di que es así como se tiene que hacer y recoje la carta de sobre la mesa y **vuelve a ponerla arriba del grupito.** Entrega las cartas a la espectadora y ella deletrea E-S-T-A y descarta la que queda arriba del grupito; deletrea E-S y descarta la que queda arriba; deletrea L-A y descarta; C-A-R-T-A y descarta; Q-U-E y descarta; P-E-N-S-E, descarta....y le quedará una sola carta. Pídele que diga el nombre de la carta que pensó y cuando gire la que le quedó verá que es justamente esa.

La descripción de este efecto ha sido quizás un poco larga pero he querido describirlo con todo detalle pues esta clase de juegos puede llegar a fallar si algún detalle no está claro. Por otra parte, creo que la descripción está justificada porque el efecto es realmente bueno.

EFECTO 3

Intermedio de ases

Recoge las 21 cartas usadas en el juego anterior y déjalas cara abajo en un solo paquete frente a tí. Toma el resto de la baraja en al mano izquierda, corta con la derecha más o menos la mitad de estas cartas y colócalas sobre las 21 del juego anterior, levantando acto seguido todas estas cartas y colocándolas sobre las de la mano izquierda. De esta forma las 21 cartas del juego anterior quedaran en medio de la baraja y arriba te quedaran tres cartas indiferentes seguidas de los 4 ases. La carta inferior de la baraja continúa siendo el 8 de trébol y anterior a ella hay dos indiferentes y luego el 6 de picos y el 3 de rombos.

Volvamos a las tres indiferentes de arriba. Ponlas una a una cara arriba sobre la mesa y detente como si te lo pensaras mejor y di: "Mejor ponemos las cartas cara abajo" Recoge las tres indiferentes, ponlas cara abajo y mételas **debajo de la baraja**. Reparte ahora de arriba de la baraja, cara abajo sobre la mesa, tres cartas. Titubea un poco y como pensándolo mejor pon otra carta cara abajo al lado de las otras tres formando una hilera de cuatro. (Son los cuatro Ases pero solo tú lo sabes.) Pon ahora otras cuatro cartas de arriba de la baraja en una hilera cara abajo debajo de los ases. La situación se vé en el dibujo 4.
Ahora vas a forzar uno de los ases. Pide a un espectador que diga un número del uno al ocho. Cuando lo diga pregúntale si está seguro de que quiere ese número y si no desea cambiar, etc. Cuando se haya ratificado o elegido otro, tú deberás obrar como sigue: Si el número fuera del 1 al 4, comienza a contar por la hilera de los ases. Si el número fuera del 5 al 8, entonces comienza la cuenta por la hilera de las cartas indiferentes. De esta manera la cuenta siempre terminará sobre un as.

Desliza un poco hacia adelante la carta elegida y déjala ahí sin mostrar su cara. Si quieres puedes, ponerle encima algún objeto. Recoge desordenadamente las cartas indiferentes y luego los tres ases restantes. Las indiferentes deberán cubrir por la cara a los ases para que puedas mostrar las cartas de cara sin llamar la atención hacia el detalle. Sin embargo los espectadores lo notarán y como solo se verá la cara de las cuatro indiferentes, el truco ganara en limpieza.

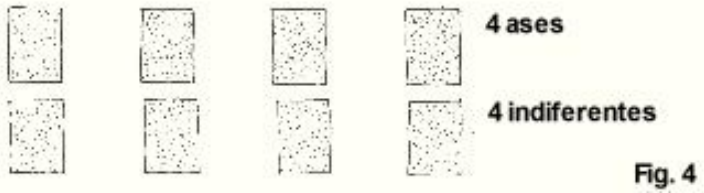


Fig. 4

Coloca estas siete cartas **arriba de la baraja** (las tres cartas superiores serán los 3 ases). Si puedes, dale un

falso corte a la baraja y ponla cara abajo sobre la mesa a tu izquierda. Pregunta a un espectador si sabe cual es la carta que ha sido elegida y que ahora está sobre la mesa con el objeto encima. Por supuesto que dirá que no lo sabe. Dile entonces que si tuviera que buscar entre el resto de la baraja las otras tres cartas del mismo valor, tardaría mucho pues no sabe cual es la de la mesa. Si esto es difícil de hacer viendo las cartas, cuanto más difícil sería sin verlas. Pídele que corte la baraja en tres montones. Como es lógico hará tres montones más o menos parejos y los hará de izquierda a derecha (según tu perspectiva pues recuerda que la baraja está a tu izquierda). De esta manera las cartas que formaban la parte inferior de la baraja estarán en el grupo de la izquierda, habrá un montón indiferente en medio y un montón a la derecha cuyas primeras tres cartas son los 3 ases (dibujo 5).

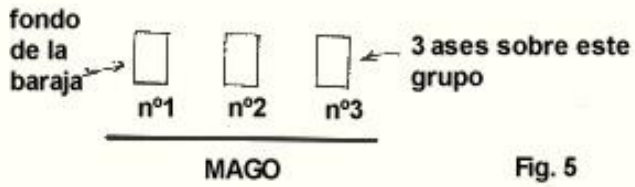


Fig. 5

Cuando haya cortado los tres montones dile que ha estado muy cerca de localizar las otras cartas de igual valor que la elegida pero que hay que hacer algunos ajustes. Aléjate un poco de la mesa para que sea obvio que no tocas las cartas y ejecuta lo siguiente:

Nota: He numerado los grupos 1, 2 y 3 (dibujo 5) para mayor claridad en, la explicación. Por supuesto que al hacer el juego NO dirás al espectador "ponga usted una carta del grupo 1 en el grupo 2" sinó que señalando con el índice dirás: "ponga **esta** carta encima de **este** grupo", etc.

Pide al espectador que haga lo siguiente:

(1) Poner la carta superior del grupo 3 encima del grupo 1.
(2) La superior del 2 encima del 3.
(3) La del 1 al 2.
(4) La del 3 al 1.
(5) La del 2 al 1.

(6) La del 3 al 2.
Al finalizar habrá un as sobre cada grupo. Sin acercarte pide a alguien que levante el objeto y muestre la carta que está debajo. Resulta ser un as. Inmediatamente di que es una pena que no se estuviera jugando al póker porque la carta superior de cada paquete....¡es también un as! (y aquí irás girando limpia y claramente los tres ases y echándolos junto al que está en la mesa).

EFECTO 4

Predicción matemática

Coloca el grupo Nº 3 sobre el Nº 2 y ambos juntos sobre el Nº1. De esta manera vuelves a recomponer la baraja. Toma los ases de la mesa, ponlos cara abajo y ponlos **debajo de la baraja**. Si compruebas verás que el 8 de trébol es la octava carta a contar por debajo. Ahora debes mezclar mediante la mezcla Hindú, sacando la porción central de la baraja y dejando en su lugar las 15 ó 16 cartas inferiores según se vé en el dibujo 6.

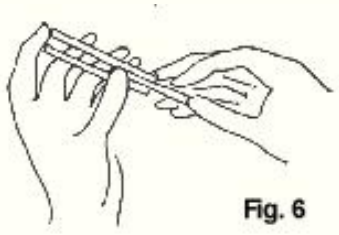


Fig. 6

De esta manera ni el 8-T (octava a contar por abajo) ni el 6-P ni el 3R (Nº 11 y Nº 12 respectivamente) se moverán de su sitio. Di más o menos lo siguiente:

"Las matemáticas nos dicen que es completamente posible calcular el resultado de una acción humana siempre que esta no esté influenciada por las emociones y que las condiciones sean favorables. Esto quiere decir que yo puedo predecir el valor de una carta a la que usted, usted o usted, llegará luego por azar. Veo que ponen cara de no creer nada de lo que digo y no tendré más remedio que demostrarlo. Voy a escribir una predicción.....

Toma un trozo de papel y escribe "OCHO DE TRÉBOL". Dobla el papel para que nadie lea lo escrito, ponlo sobre

la mesa y cúbrelo con un vaso boca abajo. Dirígete a un espectador y dele que "apartando todo rastro de emoción de su espíritu diga un número entre 1 y 6"

No importa el número que diga; limítate a anunciar que pondrás ese número de paquetes de cartas. Suponiendo que haya dicho 5, toma de **arriba** de la baraja cinco grupitos de 4 cartas cada uno y colócalos separados unos de otros sobre la mesa. Pide al espectador que "sin dejar que lo influya la más mínima emoción" elija uno de los paquetitos. Cuando lo haya hecho vuelve a preguntarle si está seguro de que es ese el que quiere, etc. y finalmente recoge todos los otros grupitos y colócalos nuevamente **encima de la baraja.**

Pregunta al espectador si tiene alguna idea acerca de la identidad: de las cartas que componen su grupo elegido y cuando te diga que no, dile que tú tampoco y pídele que las coloque todas cara arriba sobre la mesa. Supondremos como ejemplo que las cuatro cartas son un 3, un 9, una Jota y un 6 (los palos no tienen importancia). Afirma que estas cartas representarán únicamente números y que han sido fruto del más completo azar puesto que si el espectador hubiera elegido otro grupo, las cartas hubieran sido distintas.

Anuncia que el valor de cada carta se elevará a diez, echándole para ello cartas de la baraja. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: sobre cada una de las cuatro cartas echa las que sean necesarias para, empezando a contar por el número siguiente al de su valor, Llegar a diez. Ejemplo: la primera carta es un 3; échale cartas encima contando 4, 5, 6; 7, 8, 9 y 10. De esta manera habrás echado siete cartas. La siguiente carta es un 9; échale una contando 10. La siguiente es una figura; las figuras y los dieces valen por 10 así es que no eches ninguna. Finalmente viene el 6; echa cuatro cartas contando 7, 8, 9 y 10. Todas estas cartas las echarás cara abajo cubriendo la mitad de la superficie de la carta original (dibujo 7).

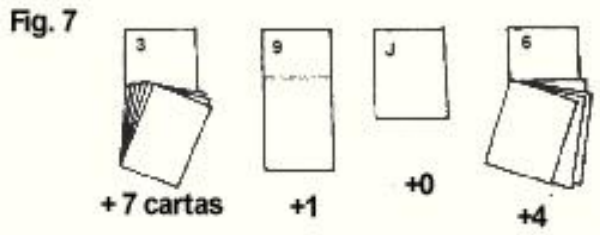


Fig. 7

Tan pronto termines de echar las cartas coloca la baraja en el centro de la mesa y llama la atención hacia ello diciendo que desde este momento no tocarás la baraja hasta que no haya finalizado toda la operación. Di que lo que hay que hacer ahora es sumar el valor de las cuatro cartas originales lo cual dará como resultado un número fruto del más completo azar. En nuestro ejemplo sumarás los números: 3+9+10(5)+6=28. Pide a los espectadores que recuerden el número 28 y recoge las cuatro cartas cara arriba, ponlas cara abajo, júntalas con las otras que echaste y forma un montón que dejarás cara abajo a un lado. Señala ahora el resto de la baraja y recuerda a los espectadores que ha estado apartado durante todo el rato. Pregunta . cual fue el resultado de lo anterior y cuando te digan que 28 anuncia que contarás hasta la carta número 28. Toma este paquete y comienza a contar poniendo cartas una a una y cara abajo sobre la mesa hasta que llegues a 27. Entonces toma la siguiente y ponla cara abajo en el centro de la mesa a la vez que cuentas 28.

Atención: Las cartas que te queden en la mano las tienes que colocar **encima** de las que has contado sobre la mesa y todo este paquete colocarlo **encima** del otro que dejaste a un lado hace un rato.

Volviendo al juego, pide a una persona que abra y lea tu predicción. Leerá OCHO DE TRÉBOL. Gira la carta solitaria de la mesa....iEs el ocho de trébol!

EFECTO 5

La carta en la cartera

Toma el 8 de trébol y mételo **en el centro** de la baraja. Anuncia que harás un juego final. Di que cuando una persona saca una carta de la baraja y la regresa a la misma siempre existe la posibilidad de que se calcule su ubicación por el sitio donde se ha metido, etc. Para evitar que esto ocurra, en este juego se va a elegir una carta de forma indirecta, o sea, se van a sacar dos cartas y el valor de la primera determinará el valor de la elegida mientras que **el palo de la segunda** determinará el palo de la elegida. De esta manera se eligirá indirectamente una carta **de las 52 de la baraj**a sin que se sepa cual es su ubicación. Con la baraja en la mano izquierda pide a un espectador que diga cualquier número entre 10 y 20. Supongamos que dice 15. Pídele que ponga una mano palma arriba y cuéntale una a una 15 cartas **de arriba de la baraja.** Cuenta las **cara abajo.** Cuando termines dile que el número 15 está formado por dos dígitos: 1 y 5. Sumando 1+5 se obtiene 6 así es que el espectador deberá poner una a una cinco cartas de arriba de su grupo sobre la baraja que tú sostienes y que la **sexta carta** será la que determine el valor de la carta buscada. El lo hace así y la sexta carta será siempre el 6 de picas. (No importa el número entre 10 y 20 que elija el espectador. Si se hacen estas operaciones la carta será **siempre** el 6-P.)

Pide al espectador que gire cara arriba la carta y que la deje sobre la mesa. Toma las otras cartas que le quedan en la mano y **ponlas encima de la baraja.**

Afirma que como la carta que se ha elegido es un 6, significa que la carta que se busca tendrá que ser igualmente un seis. Ahora se va a determinar el palo. Pide a otra persona que elija otro número entre 10 y 20. Cuando lo diga pregúntale si está seguro de que ese es el número que quiere. Dile que de su número depende el palo de la carta, etc. Finalmente supongamos que dice 18. Cuenta 18 cartas una a una y cara abajo sobre su mano y al sumar 1+8 se obtiene 9. Dile que cuente entre las cartas que tiene en la mano hasta la novena y el palo. de esta será el palo de la elegida. Al hacerlo así siempre saldrá el 3 de rombos. Anuncia entonces que el palo será rombos. Este palo combinado con el seis anterior hace que la carta buscada sea **el 6 de rombos** y como a ella se ha llegado de forma indirecta, nadie puede saber en que posición se encuentra. Reagrupa la baraja y déjala cara abajo en el centro de la mesa. Toma papel y anuncia que escribirás una predicción referente a dónde estará el 6-R. Escribe lo siguiente: "LO SIENTO, ESA CARTA ESTA EN MI CARTERA". Dobla el papel y colócalo bajo un vaso. Anuncia que para hacerlo más difícil, la baraja será cortada varias veces por algunos espectadores pero solo con la condición de que tú hagas el último corte.

Todo esto por supuesto, no es más que un farol pues el juego ya está hecho, sin embargo realza el efecto del juego el hecho de que tú hayas tocado de último la baraja. Todo se realiza conforme quedó dicho y finalmente se le entrega la baraja a una persona y se le dice que vaya contando las cartas de una en una a medida que las echa cara arriba sobre la mesa para ver en qué posición sale el 6 de rombos. El espectador lo hace y al llegar al final solo habrá contado 51 cartas y el 6-R brillará por su ausencia. Haz que alguien lea la predicción, saca luego tu cartera y ábrela.... ¡El 6 de rombos estará adentro!

Magia Básica con Cuerdas

Marko

Contenido

Capítulo 1: Nudos

El nudo sin soltar las puntas.
El nudo Chefalo.
Penetración con el nudo Chefalo.
El lazo de zapatos mágico.
Nudo Combinado.
Notas

Capítulo 2: Penetraciones

La cuerda a través del cuello.
Otra cuerda a través del cuello.
El escape del pañuelo.
El amarre de pierna de Maskelyne.
La cuerda a través del palo.
La bruja de la escoba.
Cortando una mujer.
Notas.

Capítulo 3: Penetraciones (dos cuerdas)

El truco de ahorcado.
Cuerda a través del cuerpo.
La cuerda, los aros y la chaqueta.
Las cuerdas de la fantasia.
Variaciones.
Notas.

Capítulo 4: Cuerda cortada

Cuerda cortada nº 1
Cuerda cortada nº 2
Cuerda cortada nº 3
Cuerda cortada nº 4
Métodos con trozos agregados
Recomposición nº 1
Recomposición nº 2
Recomposición nº 3
Recomposición nº 4
Recomposición nº 5
Recomposición nº 6
Recomposición nº 7
Cortando las puntas.
La cuerda cortada dos veces.
Rutina multicortes.
Notas
La cuerda India

Capítulo 5: Escapes

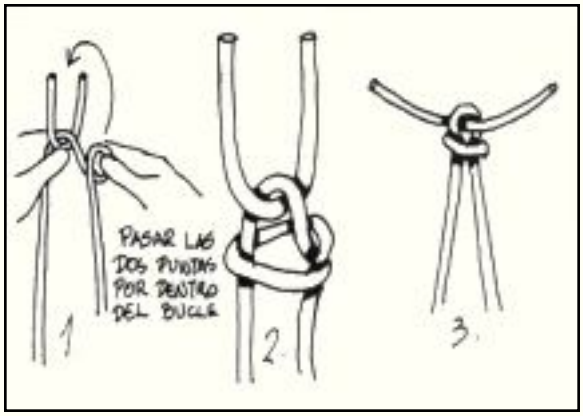
El amarre de Kellar.
Amarre de muslos.
El amarre maravilloso.
Amarre "Momia".
El amarre de la chaqueta.

Capítulo 6 : Trucos varios.

La pesadilla del pofesor.
Tres en una.
La cuerda con cuatro puntas.
El gran aro.
Nudos deslizantes.
Otro nudo deslizante.
Final

Biblioteca

Recomposición nº 5



Otra manera consiste en hacer el nudo que se muestra en los dibujos. Note las diferencias que hay entre éste y los anteriores. En éste, el trocito queda entero metido en el bucle de un nudo falso sobre la cuerda principal.

Con solo cortar las supuestas puntas del nudo a ambos lados y en el último corte extraer únicamente el nudo falso sobre la cuerda.

Se cierra la mano sobre dicho nudo y tirando de los extremos, desaparecerá. Tambien se puede hacer a la vista.
El resultado final es el mismo; la cuerda queda entera.

Biblioteca / Contenido

Magia Básica con Cuerdas

Marko

Contenido

Capítulo 1: Nudos

El nudo sin soltar las puntas.
El nudo Chefalo.
Penetración con el nudo Chefalo.
El lazo de zapatos mágico.
Nudo Combinado.
Notas

Capítulo 2: Penetraciones

La cuerda a través del cuello.
Otra cuerda a través del cuello.
El escape del pañuelo.
El amarre de pierna de Maskelyne.
La cuerda a través del palo.
La bruja de la escoba.
Cortando una mujer.
Notas.

Capítulo 3: Penetraciones (dos cuerdas)

El truco de ahorcado.
Cuerda a través del cuerpo.
La cuerda, los aros y la chaqueta.
Las cuerdas de la fantasia.
Variaciones.
Notas.

Capítulo 4: Cuerda cortada

Cuerda cortada nº 1
Cuerda cortada nº 2
Cuerda cortada nº 3
Cuerda cortada nº 4
Métodos con trozos agregados
Recomposición nº 1
Recomposición nº 2
Recomposición nº 3
Recomposición nº 4
Recomposición nº 5
Recomposición nº 6
Recomposición nº 7
Cortando las puntas.
La cuerda cortada dos veces.
Rutina multicortes.
Notas
La cuerda India

Capítulo 5: Escapes

El amarre de Kellar.
Amarre de muslos.
El amarre maravilloso.
Amarre "Momia".
El amarre de la chaqueta.

Capítulo 6 : Trucos varios.

La pesadilla del pofesor.
Tres en una.
La cuerda con cuatro puntas.
El gran aro.
Nudos deslizantes.
Otro nudo deslizante.
Final

Biblioteca

Rutina Multicortes

La siguiente es una rutina muy fuerte compuesta de cinco cortes y recomposiciones. Utiliza la ayuda de dos espectadores en escena. La combinación es original del mago Bill Nagler e incluiré aquí su charla para que sirva como ejemplo.

Y ahora ¿les gustaría ver el famoso truco de la cuerda india? ? (el público dice que sí) Muy bien. ¿Hay alguien en la sala que lo sepa hacer? ¡Bueno, entonces no lo veremos hoy tampoco! Está bien, está bien, lo haré.

Hacer subir una espectadora al escenario.

Gracias por venir. ¿Se lo está pasando bien. ? ¿Trajo una cuerda. ?

Dirigirse a un algún caballero del público.

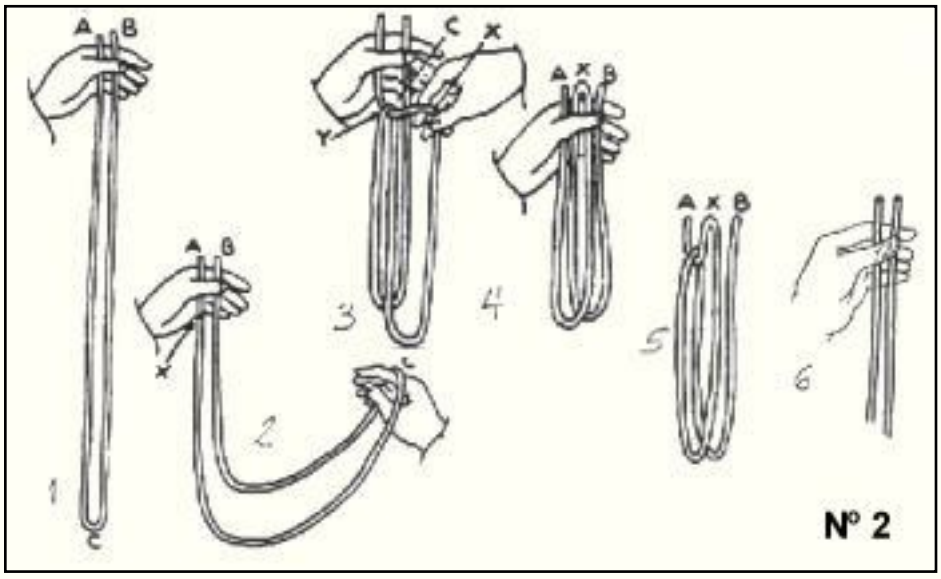
¿Y usted tampoco trajo una cuerda? Bueno, levántese en sus patas traseras y venga al escenario.

Ambos espectadores en escena y el mago entre los dos.

Veamos ahora. ¿Su nombre es? Marta. ¿Y usted se llama? Enrique. ¿Enrique, conocías a Marta. ? ¿Marta, conocías a Enrique. ? ¿Ven lo que se han estado perdiendo. ?

Sacar la cuerda y entregarla al hombre (deberá estar a la derecha del mago). Sacar las tijeras y darlas a la mujer (a la izquierda). Al cabo de un momento vuelva a tomar la cuerda.

Enrique, es muy importante que dividamos esta cuerda exactamente en dos. Hay que cortarla justo por el centro. ¿Lo ha comprendido? ¿Voy muy rápido para usted. ?

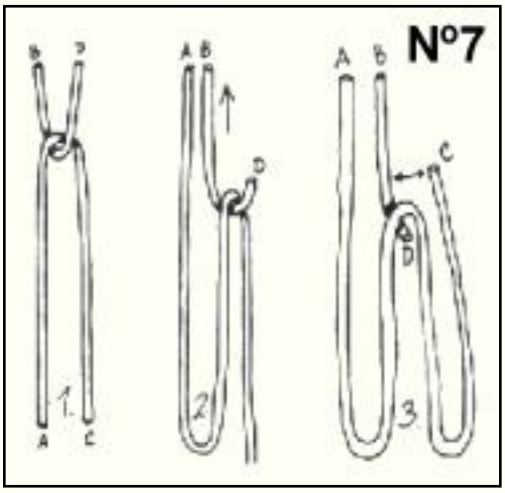


Ejecute el método Nº2 (pág. 24) después de que el espectador le haya señalado bien donde está el centro de la cuerda, etc. Después de cortar se le da un tirón a uno de los extremos de manera que cuando se dejen colgar los dos extremos libres uno sea bastante más largo que el otro y parecerá que el espectador cortó mal. Se le da una mirada de circunstancias y el público reirá.

¡Enrique, tienes que practicar más!

Darle las tijeras a Marta.

¿Qué hacemos ahora, Marta? Pues volver a empezar. ¡Miren!

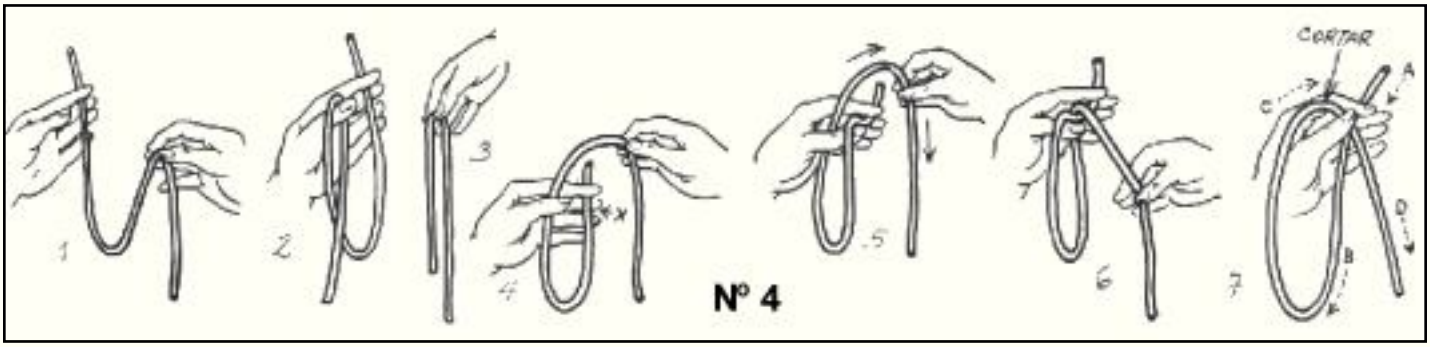


Hacer aquí la recomposición Nº7 (pág. 28). Hacerla de cara al público. Nagler, el autor de la rutina, dice que aquí tendría que oírse la reacción de asombro del público y que de lo contrario es que no se ha hecho la suficiente pausa entre cuando se dijo *¡Miren!* y la recomposición visual de la cuerda.

Después de sacarle partido a lo anterior, entregar la cuerda a Enrique para que la tome por el trocito pequeño. Apenas lo agarre, girarse hacia Marta dejando a Enrique con el trocito en la mano como si hubiera roto la cuerda. Fingir darse cuenta de lo ocurrido y mirar a Enrique como recriminándolo.

¿Enrique, por qué no coges ese pedazo de cuerda y.. ? ¡Bah!...olvídalo. Marta, préstame atención ahora. Corta la cuerda por el centro.

Recalcar la palabra *centro* y darle una mirada a Enrique. El público ríe. Ejecutar el corte Nº4 (pág. 25). Los dos supuestos trozos quedan iguales.



Bien, bien. Ahora fíjense bien. Todo ocurre cuando yo cuento tres.

Ejecutar nuevamente la recomposición Nº7 contando "uno" al poner el primer extremo en la izquierda; "dos" al poner el segundo y "tres" al recomponer la cuerda.

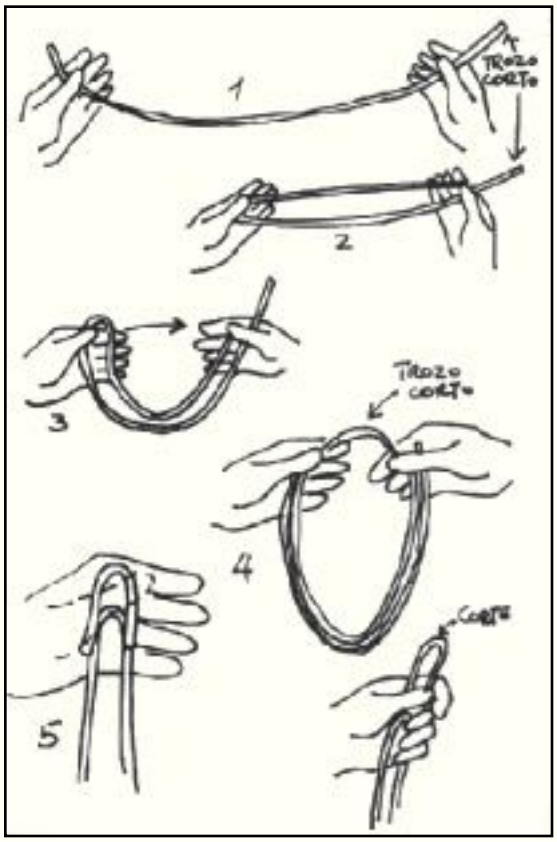
¿Lo han visto bien? Pues lo haremos otra vez para los más lentos.

Al decir lo anterior se le da una mirada a Enrique. A partir de ahora se acelera un poco el paso.

Ahora se ejecutará un corte que no hemos explicado todavía. Permite pasar al centro de la cuerda el trocito que se cortó antes (y que ahora se tiene en el extremo). Dicho trocito formará un bucle y por aquí será que se corte. El pase es de Slydini.

Se parte desde el punto de la fig. 1. La izquierda junta su extremo con el extremo real de la derecha (fig. 2). El trocito corto sobresale. La izquierda se va a lo largo de la cuerda doblada hasta llegar al centro (fig. 3) y lleva dicho bucle central hasta la derecha. Bajo cubierta de ambas manos el trocito

de la derecha se pasa, doblándolo en la acción, a la izquierda sobre el bucle central de la cuerda (fig. 4). Inmediatamente, la mano derecha suelta los dos extremos para que cuelguen y se finge ajustar el largo de ambos para que estén iguales (fig. 5).



A la vez que se hace lo último, el pulgar izquierdo empuja un poco hacia arriba el bucle falso. Al final la posición será la que muestra la fig. 6.

Se gira uno hacia la espectadora.

Corta por el centro. ¡Bien! Ahora recorta las puntas.

Ella corta por el bucle falso dejando dos puntas y luego irá a recortarlas y se le dice:

¡No! Por detrás de la espalda. Con magia.

Se hace que ella ponga las tijeras detrás de la espalda y "corte". Entonces con el pulgar se hace caer uno de los dos trocitos. Se dan las tijeras a Enrique para que haga lo mismo.

Enrique, tú corta la otra punta con las tijeras entre las piernas. ¡Ten mucho cuidado!

El así lo hace y se deja caer el otro trocito.

Enrique, dale las tijeras a Marta.

Se da a Marta un extremo de la cuerda:

Marta, toma esta punta.

La otra se le da a Enrique:

Enrique tú toma esta otra.

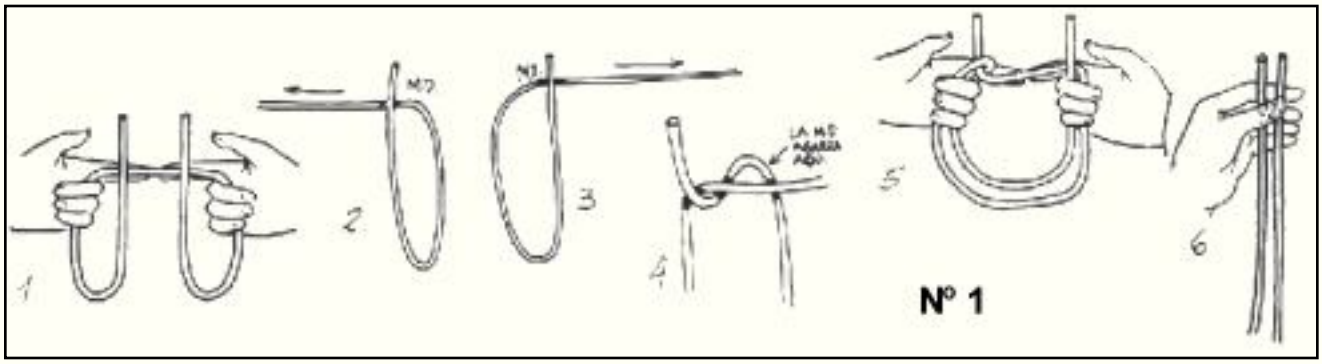
Se deja caer el centro de la cuerda mostrando que está recompuesto.

¡Y yo tomaré el aplauso!

Continuar la rutina a buen paso.

Enrique, esto es muy sencillo. Déjame enseñarte donde está el centro.

Ejecutar el corte Nº l (pág. 23) y atar el trocito al centro para la recomposición Nº4 (pág. 28).



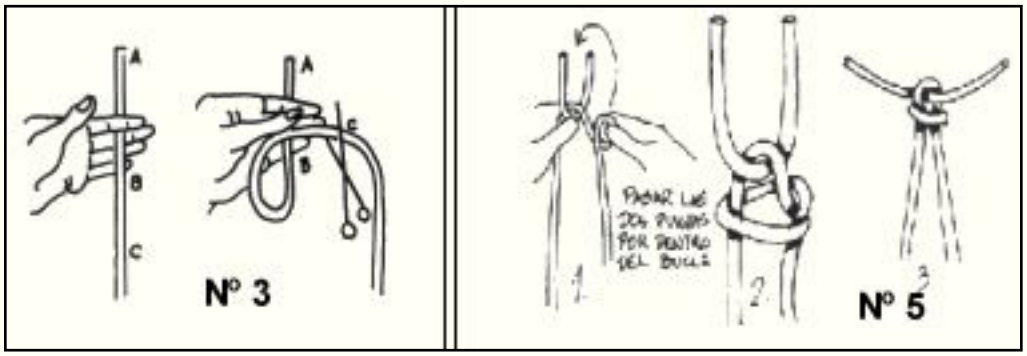
Fíjense ahora y verán como ocurre la magia. Mejor aun, tú mismo la harás.

Darle la cuerda a Enrique para que la sostenga extendida con una mano agarrando a cada lado del nudo.

Sosténla en alto para que todo el mundo la vea y a la cuenta de tres quiero que tires fuertemente de los extremos. ¿Listo? ¡No se lo pierdan! ¡Uno, dos, tres!.

Enrique da un tirón a la cuerda y el nudo salta.

Démosle un fuerte aplauso a Enrique. De verdad que lo ha hecho bien. Y ahora por última vez pero en cámara lenta. Les prometo que verán todo lo que ocurre. ¡Lo he estado haciendo todo tan rápido porque Marta no me quita los ojos de encima!



Ejecutar el corte Nº3 (pág. 24) y atar para hacer la recomposición Nº5 (pág. 28). Entregar un extremo de la cuerda a cada uno para que ésta quede extendida delante de uno. Recortar las puntas salientes y cubrir el nudo falso resultante con una mano. Pedir a los dos espectadores que tiren de los extremos y apartar lentamente la mano mostrando la cuerda recompuesta.

Después del aplauso se corta la cuerda por la mitad y se da un pedazo a cada espectador.

Quiero que cada uno se lleve a casa un trozo de la cuerda para que practique pero, por favor ¡no le digan a nadie cómo se hace el truco!

Este es el final de la rutina la cual es muy buena. Usándola como base el lector puede hacer su propia composición. Es importante comenzar con un trozo lo suficientemente largo para que no sea tan aparente que se va acortando durante la rutina aunque ese hecho está justificado ya que claramente se cortan trozos que caen al suelo y todo el mundo lo puede ver. Sin embargo muchos espectadores tienen la mente necia y no se fijan más que en boberías, como por ejemplo que la

cuerda se hace más corta.

Capítulo 6
Trucos Varios

Voy a terminar el libro explicando algunos juegos de diverso efecto. Hay muchos trucos con cuerdas aunque por la propia naturaleza de las cuerdas, los efectos son bastante parecidos y limitados.He tratado de que los juegos que aparecen en este último capítulo sean lo menos parecidos posible entre uno y otro.

La pesadilla del profesor

Así se llama de origen el truco de las tres cuerdas desiguales que se vuelven iguales y luego vuelven a su tamaño original. Es un truco bastante conocido por los magos pero como este es un libro básico, es lógico que aparezca aquí para los que no lo conocen.

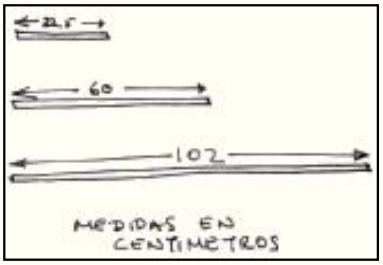
El efecto es que el mago muestra tres cuerdas, cada una de tamaño distinto. Una es pequeña, una es mediana y la otra es larga. Juntando las seis puntas en una mano, el mago tira de las cuerdas y ahora quedan las tres del mismo tamaño.

Nuevamente junta las seis puntas en una mano y dando una sacudida a las cuerda, éstas vuelven a quedar de tamaños distintos.

Por muchos años presenté este truco, principalmente en fiestas infantiles y mi charla era la siguiente:

El otro día iba por la calle cuando veo que vienen tres muchachas y eran iguales a estas tres cuerdas que tengo yo aquí. Una era pequeña. Era tan pequeña que cuando se sentía mal no sabía si le dolía la cabeza.... ¡o los callos de los pies! La otra era mediana.... y la tercera era grande. Y me dije yo: Que raro. Tres muchachas tan distintas una de otra y son tan amigas. Así es que decidí hacer algo. Saqué una moneda del bolsillo, la tiré al suelo y cuando ellas vieron la moneda se agacharon a recogerla. Se agachó la pequeña, se agachó la mediana.... y se agachó la más grande. Pero cuando se levantaron se dieron cuenta de que.... ¡ahora las tres eran del mismo tamaño! Una, dos, tres. ¡Las tres muchachas quedaron tan contentas de ahora eran del mismo tamaño! Pero esa noche se fueron a dormir. Se acostó una, se acostó la otra y se acostó la tercera. Pero cuando se levantaron al otro día se dieron cuenta de que todo no había sido más que un sueño y nunca habían dejando de ser lo que siempre habían sido: ¡una pequeña, una mediana y una grande!.

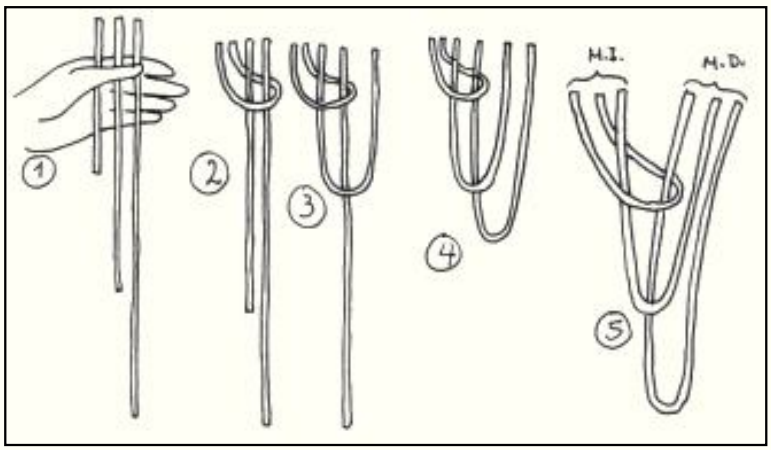
Si bien esta charla era principalmente para funciones infantiles, descubrí que podía usarse perfectamente para funciones de adultos.



Para ejecutar el truco hay que usar tres cuerdas de los tamaños que muestra el dibujo.

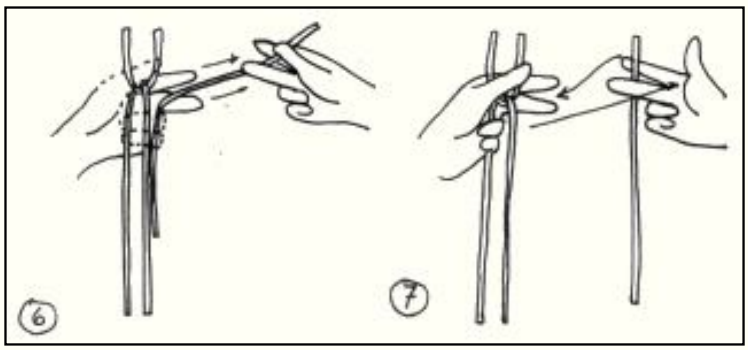
La manipulación es como sigue: Después de mostrar cada cuerda por separado se toman en la mano izquierda tal como muestra el dibujo 1.

coloca en el punto que muestra el dibujo Ahora la derecha pasa por delante de las cuerdas colgantes y toma la punta inferior de la pequeña subiéndola a la mano izquierda. El resultado de esta acción se muestra en el dibujo 2.



Acto seguido, la derecha toma la punta inferior de la cuerda mediana y la sube a la mano izquierda poniéndola en el punto que muestra el dibujo 3.

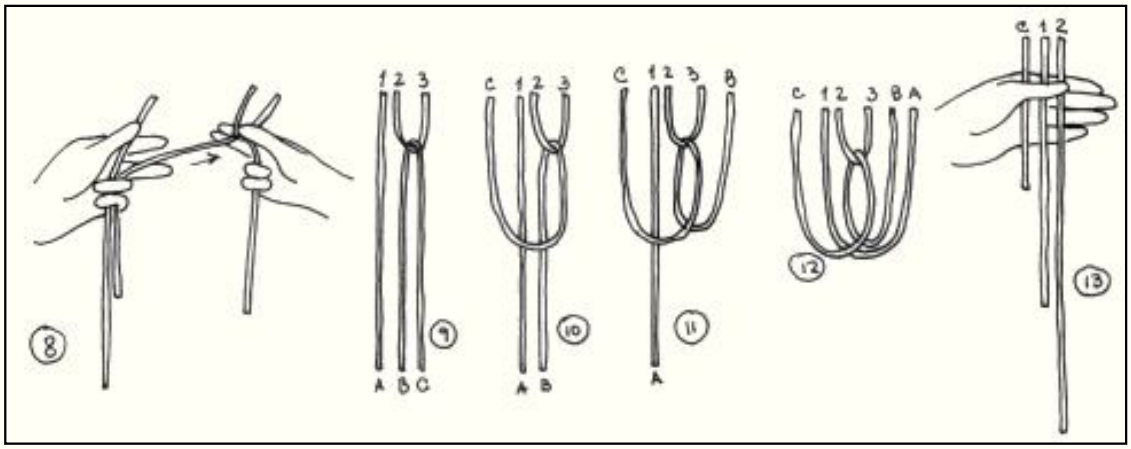
Fianlemente se sube a la mano izquierda la punta inferior de la cuerda larga y se coloca en el punto que muestra el dibujo 4.



La mano derecha toma las tres puntas que están hacia la derecha y la izquierda las que están hacia la izquierda. Se separan las manos lentamente tirando de las cuerdas y se verá como éstas se van haciendo del mismo tamaño. El efecto es muy mágico. La mano derecha suelta las puntas que tiene y las tres cuerdas quedan colgando de la izquierda tal como muestra el dibujo 5. Por delante parecen del mismo tamaño.

Ahora conviene contarlas para mostrarlas por separado y el pase es similar al que se explicó ya en la pág. 29. La derecha toma la punta superior de la cuerda Finalmente se sube a la mano izquierda la punta inferior de la cuerda larga y se mediana normal entre índice y pulgar y tira de ella hacia la derecha (dib. 6) y se cuenta "uno".

La mano derecha vuelve a la izquierda para tomar aparentemente la segunda cuerda pero el dedo medio se separa del índice formando una pinza. En el mismo momento, el índice izquierdo se dobla sobre las dos cuerdas que tiene, sujetándolas firmemente y así el pulgar izquierdo queda completamente libre y separado de la mano formando otra pinza.



Al juntarse las dos manos, la cuerda suelta que tiene la derecha entra en la pinza formada por el pulgar izquierdo y la mano y las puntas superiores de las dos cuerdas que tiene la izquierda entran en la pinza formada por el medio y el índice derechos (dib. 7). Inmediatamente el pulgar izquierdo sujeta la cuerda que tiene la derecha y el medio derecho sujeta las cuerdas que tiene la izquierda.

El intercambio secreto de cuerdas es inmediato y ambas manos se separan tal como muestra el dib. 8 contando "dos".

He aquí un detalle importante que se me pasaba. Antes de lo anterior hay que pasar los dedos medio, anular y meñique

izquierdos entre los dos extremos colgantes de las cuerdas que se tienen en la mano izquierda. De esta manera, al separar las manos se verá lo que muestra el dibujo 8, o sea que una sola cuerda se separa de la izquierda quedando horizontal durante el movimiento mientras que la otra cuelga como si fuera la primera que se tomó.

No resta más que tomar con la derecha y de la misma manera la tercera cuerda a la vez que se cuenta "tres".

Para volverlas a su tamaño original, las tres cuerdas se pasan de nuevo a la mano izquierda y estarán como muestra el dibujo 9. Se sube el extremo C a la izquierda como muestra el dibujo 10. Luego se sube el extremo B como muestra el dibujo 11 y finalmente se sube el A tal como muestra el dibujo 12.

El pulgar izquierdo pinza ahora los extremos C, 1 y 2 y sacudiendo la cuerda deja caer los otros tres. El resultado es la transformación instantánea que muestra el dibujo 13.

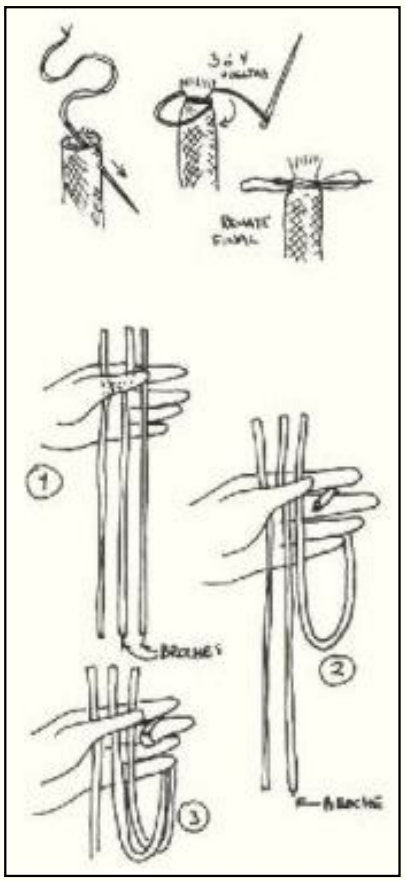
Hay otras maneras de tomar las cuerdas para hacer este truco pero esta es una de las más fáciles. Las otras no agregan nada y el efecto sigue siendo el mismo.

Tres a una

Dominando el anterior efecto se tendrá éste. Consiste en mostrar tres cuerdas iguales y convertirlas en una sola. La transformación es instantánea y visual. Utilizar 3 cuerdas como las que muestra el dibujo (son del mismo tamaño a las del truco anterior).

Las cuerdas mediana y larga tienen un broche de presión (hembra y macho). Antiguamente se le ponían a estas cuerdas broches de metal y luego había que pintarlos pero hoy día existen broches de plástico los cuales ya son de color blanco. Solo hay que coserlos en las puntas correspondientes.

Hay algo de lo cual no he hablado y es la preparación que han de llevar todos los extremos de estas cuerdas para que no se deshilachen (se aplica también al truco anterior). Hay quien mete las puntas en goma pero esto da como resultado unas puntas duras que son muy incómodas. Lo mejor es enhebrar una aguja con hilo doble, hacerle un buen nudo y meterla por el corazón de la cuerda. Luego se dan tres vueltas de hilo y finalmente se atraviesa con la aguja un par de veces de lado a lado, rematando luego la costura. (ver dibujos). Esta es la mejor preparación y así la he hecho yo con cientos de cuerdas que he preparado para la venta en tiendas de magia.



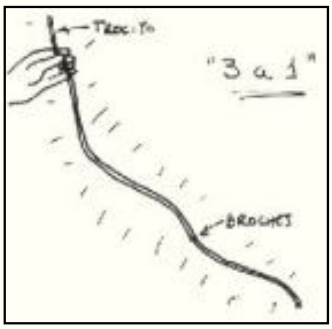
Se comienza el efecto con las cuerdas en al mano izquierda tal como muestra el dibujo 1. Para el público son tres iguales. Se cuentan por separado con la misma cuenta que se explicó en el truco anterior y luego se vuelven a pasar a la izquierda poniéndolas de nuevo como muestra el dibujo 1.

Ahora se toma la punta colgante (con el broche) de la cuerda mediana y se mete los dedos índice y medio de la izquierda. La punta de la cuerda quedará hacia la palma de la mano (dib. 2).

Acto seguido se toma la punta colgante con broche de la cuerda grande y se mete entre el medio y anular de la izquierda y secretamente se juntan los broches (dib. 3).

Finalmente se mete el último extremo colgante entre anular y meñique. Inmediatamente se gira un poco la mano izquierda hacia el cuerpo y los dedos derechos que no han soltado el extremo que está entre anular y meñique, tiran de él y cogen cualquiera de las dos puntas del trocito de cuerda que está asomado arriba.

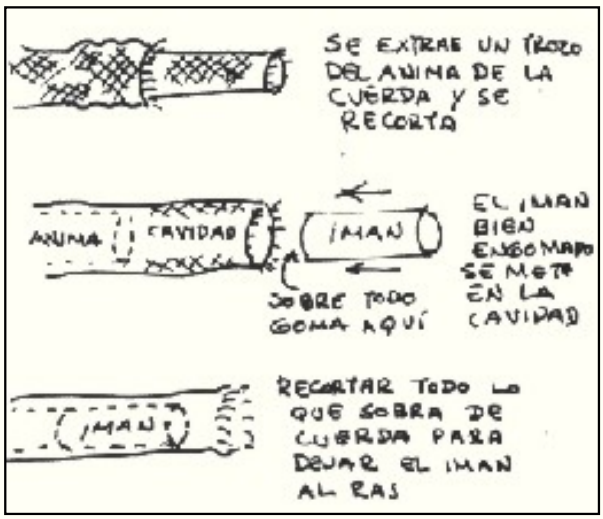
Con solo soltar la cuerda con la izquierda, ésta caerá y el resultado lo muestra el dibujo 4: ¡Las tres cuerdas se han transformado en una sola!.



El truco "La Pesadilla del Profesor" se puede combinar con este empezando primero con tres cuerdas de distinto tamaño, poniéndolas todas del mismo y después de contarlas por separado se transforman en una sola.

En vez de broches se pueden usar imanes cilíndricos (de venta en las tiendas de magia). La manera de instalar un imán en la punta de una cuerda es como sigue. Primero se extrae un trocito del ánima o corazón de la cuerda dejando una cavidad en el extremo. Se le pone pegamento al imán. El mejor es el llamado "Universal" fabricado por cualquier empresa como Pritt, Imedio, etc. Viene en tubos y es transparente. Es muy importante ponerle pegamento al extremo del imán que irá adentro de la cuerda al igual que al resto de la superficie ya que así éste se pegará al corazón de la cuerda por dicho punto. Si quedara suelto entonces se separaría y quedaría un espacio interno entre el imán y el corazón en el que estaría la funda vacía y habría que preparar otra cuerda.

El imán bien cubierto de goma se mete en la cuerda empujándolo bien hacia atrás para que haga buen contacto con el corazón o ánima de la cuerda y se deja secar unos minutos al cabo de los cuales hay que ir recortando toda la funda sobrante de la cuerda hasta dejarla al ras con imán.



Ahora falta el último detalle que es ponerle goma al mismo extremo de la cuerda al ras del imán y con los dedos bien limpios frotarla para que penetre bien y así los extremos no se deshilachen. Se deja secar y una vez seca se recorta muy cuidadosamente al ras del imán otra vez y ya está. Al poner el imán en la otra cuerda hay que tener cuidado de no ponerlo con el mismo polo hacia afuera ya que entonces las cuerdas en vez de amarse se odiarían. Si se desea se puede pintar de blanco el extremo expuesto del imán o simplemente se le puede pegar un trocito de papel blanco y recortarlo a la medida.

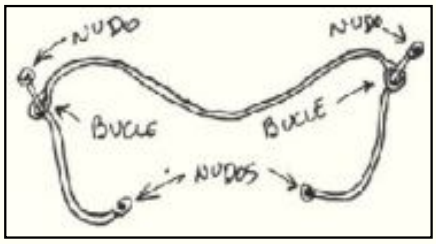
Con este tipo de cuerda hay que vigilar cuando uno trabaja con micrófono para que por un descuido no se le quede a uno pegada la cuerda al pedestal del mismo y quede uno como un idiota en vez de

como un magazo.

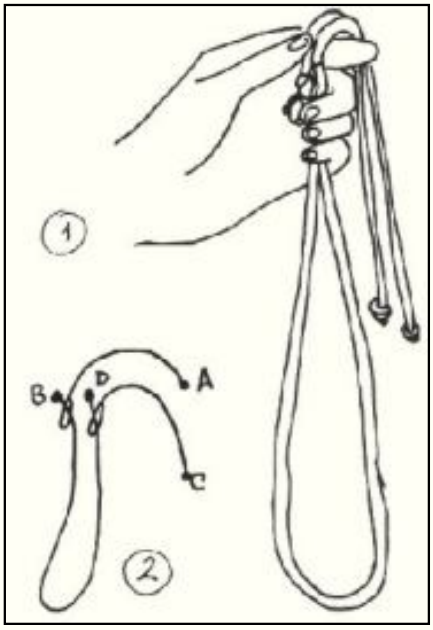
La Cuerda con 4 Puntas

La cuerda que se utiliza en este truco está formada por tres partes, una central con un nudo en cada extremo y dos más que están enlazadas a la central mediante unos bucles y que pueden correr libremente a lo largo de ésta. El dibujo está en la siguiente página.

Los nudos se atan bien fuerte y se pueden coser para que no se deshagan. Los bucles de las dos cuerdas externas se cosen para que no hagan bulto. Esta cuerda se puede preparar fácilmente.



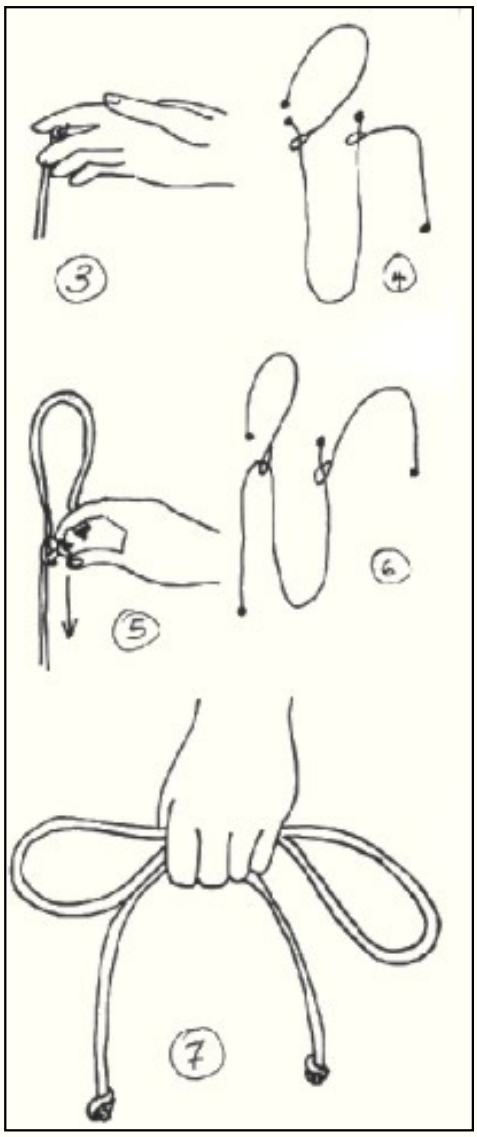
Para presentar el efecto se toma la cuerda en la mano izquierda con los nudos ocultos, tal como muestra el dibujo 1. El dibujo 2 es una representación esquemática de la misma posición.



La mano derecha toma una parte de la cuerda cubriendo con sus dedos el nudo marcado "D" en el dibujo 2 y ambas manos se separan mostrando la cuerda extendida. Para disimular el hecho de que ambas manos tengan que estar semicerradas (porque cada una tiene un nudo oculto) lo que hay que hacer es tirar de la cuerda como para demostrar que es sólida. Es natural que al hacerlo se tengan las manos cerradas.

La derecha vuelve a dejar en la izquierda la cuerda y de nuevo se vuelve a la posición del dibujo 1.

La derecha toma entonces el nudo "A" como muestra el dibujo 3 y lo lleva a la mano izquierda justo encima del nudo "B" tal como muestra el dibujo 4.



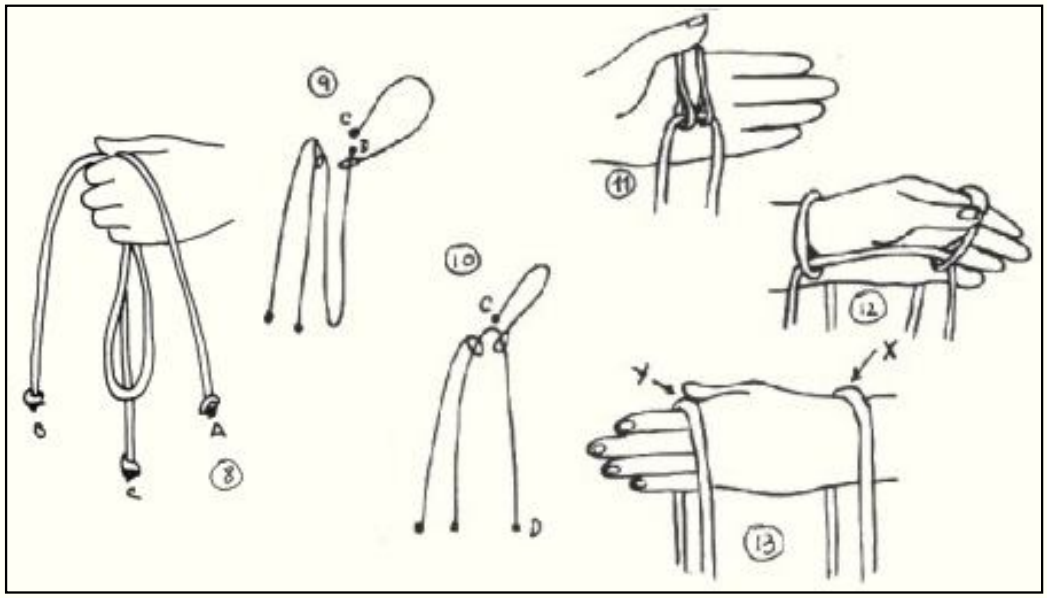
Cuando los dos nudos casi se toquen, la derecha deja el nudo "A" en la izquierda y sin parar el movimiento toma el nudo "B" y tira de él hacia abajo tal como muestra el dibujo 5 hasta llegar a la situación mostrada por el dibujo 6, Lo que vé el público es lo que muestra el dibujo 7.

Ahora, de repente se deja caer de la mano izquierda el nudo A y el efecto será que a la cuerda le ha aparecido mágicamente una tercera punta. Toma dicha punta A y pásala hacia adelante para que el público vea lo que muestra el dibujo 8.

Toma ahora el nudo C como muestra el dibujo 3 y ejecuta con él lo mismo que hiciste antes con el A, o sea, llévalo sobre el D (dibujo 9), cámbialo por éste como en el dibujo 5 y tira de D hacia abajo (dibujo 10). Si ahora dejas caer la punta C, la cuerda parecerá tener 4 puntas.

Los bucles en el interior de la mano izquierda deben estar como muestra el dibujo 11. Si ahora separas los trozos de cuerda como muestra el dibujo 12, el público verá lo que muestra el 13, o sea que jurarían que tienes dos cuerdas.

Ahora viene cuando las dos cuerdas se vuelven otra vez una. Con la derecha se toma el punto marcado X en el dibujo 13 y el pulgar izquierdo sujeta bien el punto Y. Ambas manos se separan rápidamente y la cuerda se convierte de golpe en una sola. Por supuesto que cada mano oculta un nudo y un bucle y nuevamente, para disimular que las manos tengan que estar cerradas, se tira fuertemente de la cuerda como para demostrar su solidez.



Mi gran amigo, el mago argentino Oscar Keller le saca un gran partido a este efecto.

En cuanto a charla se puede usar lo siguiente:

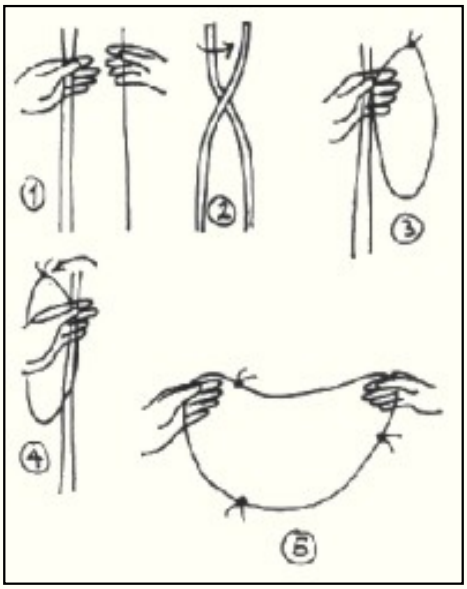
El otro día estaba yo en una fiesta y me pidieron que hiciera algo de magia. Pensé en presentar mi famosa Sinfonía Inconclusa con una Cuerda y le pedí a la dueña de la casa que me trajera un trozo de cuerda normal, de esas que tienen dos puntas, una en cada extremo y un centro. Le dije además que, de ser posible, me gustaría que el centro estuviera en el medio. Ella me trajo una pero me di cuenta al examinarla que en vez de dos puntas tenía tres. Ella fue y me trajo otra pero esta era peor pues tenía.... ¡cuatro puntas! Le dije que una cuerda con cuatro puntas no es una cuerda sino dos y ella me dijo que esta debía de ser la unica cuerda en el mundo con cuatro puntas pues parecía ser dos cuerdas cuando en realidad.... ¡Era una sola! Al ver tanto enredo con la cuerda me di cuenta de que estaba loca y

decidí mejor presentar mi famosa Rapsodia Húngara con una Baraja Inconclusa que es justamente lo que van a ver ustedes ahora...

El Gran Aro

En este truco el mago muestra tres cuerdas separadas. Ata las puntas de cada una formando tres aros separados pero al separarlos resulta que hay un gran aro formado por las tres cuerdas atadas.

Utilizar tres cuerdas sin preparación las cuales se tendrán en la izquierda. Con la derecha se toma la primera, se muestra al público (fig. 1) y se vuelve a dejar en la izquierda.



La derecha toma ahora el extremo colgante de dicha primera cuerda y al hacerlo, el pulgar izquierdo intercambia la punta superior de esta cuerda con la de la siguiente que está en la mano (fig. 2).

El extremo inferior que ha tomado la derecha se ata con el extremo superior que se supone que es el de la misma cuerda pero en realidad es el de la otra. Una vez formado el aro, se muestra al público como se vé en la fig. 3 y se echa hacia atrás sobre el brazo como muestra la figura 4.

La derecha toma ahora el extremo inferior de la única cuerda que queda libre en la mano izquierda (la tercera) y la saca, mostrándola separada al público tal como muestra la fig. 1 y la vuelve a dejar en la izquierda. Al ir a coger el nuevo extremo inferior otra vez, el pulgar izquierdo intercambia el extremo superior de esta cuerda con el otro que está en esa mano y se atan estos dos como si se ataran los de la misma cuerda formando un nuevo aro que se muestra al público y se echa también sobre el brazo como el primero.

Aparentemente queda una cuerda libre en la mano ya que se vé un extremo por arriba y uno largo por abajo. Se toma con la derecha el extremo inferior y se ata al superior formando un tercer aro. Los otros dos se juntan con este y se puede incluso fingir contar tres aros separados. Al final se lanzan al aire y se separan las manos como muestra la figura 5 mostrando así un gran aro formado por las tres cuerdas.

Este truco no está limitado a tres cuerdas. Se puede hacer lo mismo con cuatro o con cuantas se quiera pero tres es ideal ya que no se demora tanto en los preliminares. Hasta cuatro se puede llegar si uno trabaja rápido.

Nudos Deslizantes

Este es un lindo truco para incluir en una rutina de nudos o antes de una de cuerda cortada. El efecto es que el mago hace claramente un nudo en el centro de la cuerda y acto seguido saca dicho nudo de la cuerda deslizándolo a lo largo de ella y lo lanza al público. El efecto se repite una vez más. A partir de ahí se puede continuar como uno quiera.

La cuerda irá preparada de antemano con dos nudos corredizos. La manera de hacerlos es anudar otra cuerda alrededor de la que se va a usar y recortar dicho nudo cortando las orejas del mismo lo más al ras que se pueda. De la misma manera se hace otro nudo y los dos podrán correr libremente a lo largo de la cuerda. Al principio ambos se tienen cerca de uno de los extremos. Para presentar el efecto se sujeta la cuerda con la izquierda ocultando los nudos (fig. 1).

La derecha toma el extremo superior (marcado X) y tira de él sin que la izquierda se mueva de su sitio con lo cual los nudos se llevan hasta el centro de la cuerda.

La derecha suelta el extremo que sostiene y se acerca a la izquierda. El pulgar derecho separa el primer nudo y lo desliza oculto hacia la derecha aproximadamente 20 cm. (fig. 2).

Después de lo anterior la mano derecha vuelve a dejar el nudo que sostiene oculto encima del que ya está en la mano izquierda formando así un bucle por encima de dicha mano (fig. 3).

La mano derecha toma entonces el extremo colgante de la cuerda y lo pasa por el bucle tal como muestra la misma figura Tirando de dicho extremo por el otro lado y soltando la mano izquierda el nudo que está más hacia la derecha, dicho nudo aparecerá a la vista al mismo momento en que se deshace el bucle y dará la impresión de que se ha hecho un nudo a la vista del público y como se continúa tirando de ambos extremos parece como si se lo apretara.

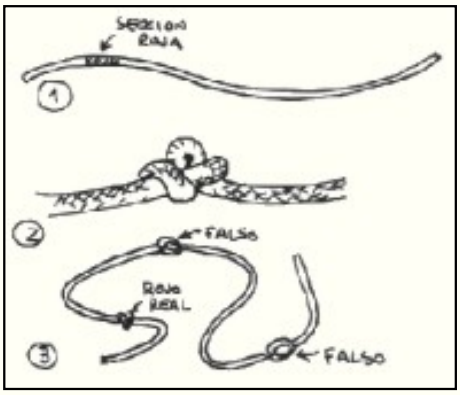
Unos cuantos ensayos con la cuerda frente al espejo y el lector verá que la ilusión que se crea es perfecta.

Finalmente la mano derecha suelta la cuerda y tomando el nudo lo desliza hacia abajo sacándolo de la cuerda y lanzándolo al público (o sobre el hombro para que no se entretengan los espectadores más tontos queriendo agarrar el nudito).

Para repetir con el segundo nudo solo hay que hacer otra vez todos los movimientos anteriores.

Otro Nudo Deslizante

Para terminar este libro voy a explicar un efecto muy bonito original del mago italiano Fabián.

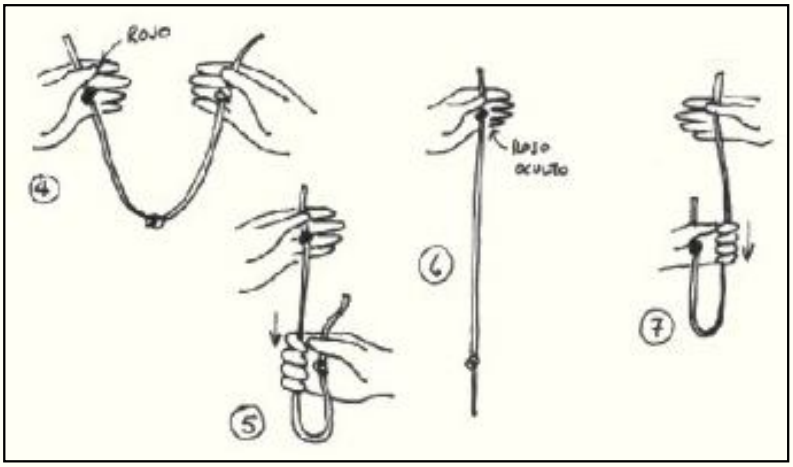


El mago muestra una cuerda con un nudo en el centro. Dicho nudo lo desliza mágicamente hasta cerca de uno de los extremos. Luego lo vuelve a deslizar mágicamente hasta el otro extremo de la cuerda pero la sorpresa adicional es que el nudo se vuelve rojo. Al deshacerlo se vé que esa sección de la cuerda es roja.

Se usa una cuerda con una sección de unos 8 cm. de color rojo (fig. 1). Aquí es donde se hace el nudo rojo.

En el otro extremo de la cuerda se hace un nudo falso (fig. 2) y otro igualmente falso en el centro. La cuerda queda como muestra la figura 3.

Para presentar el efecto se toma la cuerda con ambas manos como muestra la figura 4 mostrando el nudo central pero ocultando, uno en cada mano, los dos nudos falsos. La mano derecha, sin soltar el nudo que oculta, cubre el nudo central tal como muestra la figura 5 y se desliza hacia abajo como si se llevara el nudo central a lo largo de la cuerda.



Lo que en realidad ocurre es que al tensarse la cuerda, el nudo falso central se deshace y cuando la mano derecha llega abajo y se abre, se vé el otro nudo que se había tenido oculto. La cuerda se muestra como en la figura 6.

Ahora la mano derecha toma el extremo inferior marcado A y lo lleva arriba. La izquierda (siempre con el nudo rojo oculto) se cierra sobre el nudo visible (fig. 7) y finge deslizarlo hacia abajo a lo largo de la cuerda tal como hizo antes la derecha con el otro. El nudo falso se deshace y la mano izquierda continúa deslizando nada hasta abajo cuando entonces se abre y deja ver el nudo que siempre ha tenido oculto y que ahora resulta ser rojo.

Biblioteca / Contenido

Magia que cualquiera puede hacer

Marko

ÍNDICE

La flecha loca

Saquela quien pueda

Magia e imaginación

Visibilidad

Siguiendo al jefe

La secuencia

Una rutina de entrada

El pañuelo en el nudo

Penetración china

El milagro telefónico

La cuerda atraves del cuello

La ilusión del garrote

MAGIA QUE CUALQUIERA PUEDE HACER

Marko

Estás páginas son unas notas de conferencia mágica. En ellas Marko ha querido enseñar unos cuantos juegos sencillos de magia de salón los cuales ha presentado en alguna ocasión durante su carrera magica.

22 págs., 29,8 x 21 cms.

Art. 17.122 **1500 ptas./ 9.01 e./ 8.63 $**

LA FLECHA LOCA

La idea original de este efecto es de Milbourne Christopher. La charla creo que de Ken Brooke. El giro diagonal es de Bev Bergeron. El giro diagonal a una mano es original mío. Finalmente, el truco lo presentará ¡usted!

Material: Un tablero cuadrado de 24x24 centímetros. Por eI lado delantero tiene una flecha que señalará hacia la izquierda de los espectadores. En esta posición, la flecha de detrás señalará hacia abajo (dib.l).

Giro diagonal: Los dibujos 2 y 3 muestran lo que ven los espectadores.

1. Sostenga el tablero frente al cuerpo con ambas manos como muestra el dibujo 2. La flecha que ven los espaciadores debe señalar hacia la izquierda de ellos (o sea, la derecha del mago). La flecha trasera señala hacia abajo.

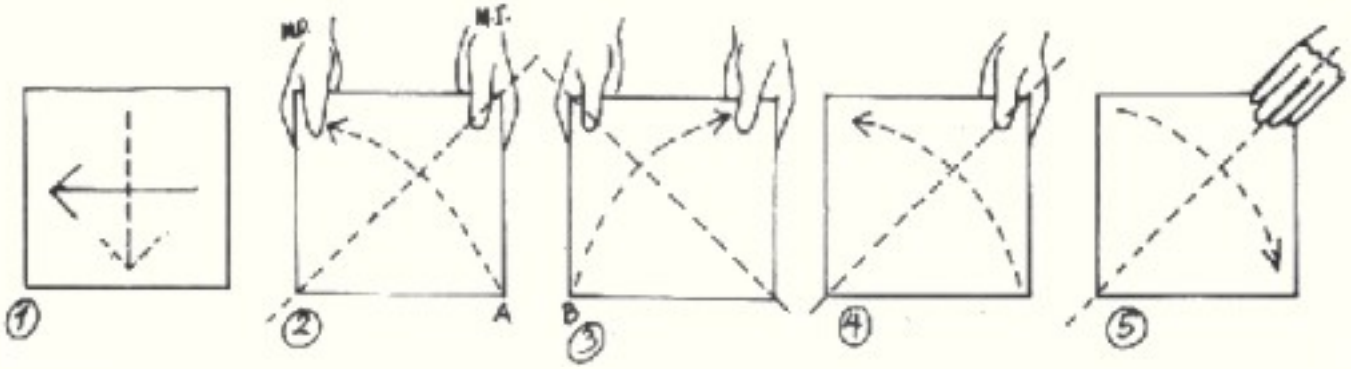
2. La mano derecha suelta la esquina que sujeta y la izquierda hace girar el tablero sobre el eje diagonal imaginario (marcado con puntos en el dibujo) de manera que la esquina señalada "A" en el dibujo vaya a quedar en la mano derecha la cual la sujeta. Gracias a este movimiento el público habrá visto las dos caras del tablero pero en ambas la flecha aparecerá señalando hacia la izquierda (la del público).
3. La mano derecha vuelve a coger su esquina como antes (pulgar delante y dedos atrás, dib.2) y se puede volver a girar en diagonal el tablero mostrando nuevamente la otra cara con la flecha también hacia la izquierda.
4. Si por el contrario, la mano que hace girar en diagonal el tablero es la izquierda (dib.3) entonces se verá la primera flecha hacia la izquierda y la de atrás hacia la derecha.

Ensaye este sencillo movimiento hasta que lo haga con fluidez con ambas manos.

Giro diagonal con una sola mano:
Es una variante muy engañadora del pase anterior. Los dibujos 4 y 5 muestran la acción. Es muy sencillo. Lo explicaré para la mano izquierda siendo que es igual con ambas manos.

l. El tablero se sujete frente al cuerpo como en el dib.2. La mano derecha suelta su esquina y se aparta. El tablero queda sujeto solamente por la mano izquierda (dib.4).
2. La mano izquierda hace girar el tablero sobre el eje diagonal imaginario en la dirección que señala la flecha punteada en el dibujo 4. De esta manera se muestra el otro lado del tablero.
3. Al terminar el giro anterior la mano quedará con los dedos hacia el público tal como muestra el dibujo 5. En esta posición, la mano izquierda vuelve a girar el tablero sobre su eje diagonal esta

vez en sentido inverso según señala la flecha. De esta manera se habrá mostrado el tablero por ambas caras y de una manera muy natural que desarma a los espectadores.



Rutina y charla:
1. Tomar el tablero y mostrarlo con la flecha delantera señalando a la izquierda del público.

Charla: Tengo un amigo que consiguió un empleo pintando letreros en la carretera. Tenía que pintarles por cada lado una flecha señalando hacia la izquierda. Hacia la izquierda por delante y..

2. Ejecutar el giro diagonal con la mano *izquierda.* Ambas con las dos manos haciendo girar el tablero caras mostrarán la flecha hacía la izquierda.

Charla: ...hacia la izquierda por detrás.

3. Ejecutar con la misma mano izquierda el giro a una sola mano mientras se dice:

Charla: En cada lado una flecha señalando hacia la izquierda. El primer día mi amigo había pintado 15 ó 16 flechas cuando llegó el capataz y le preguntó lo que hacía. El le dijo: "Pinto flechas hacia la izquierda por delante y....

4. Hacer el giro diagonal a una mano con la izquierda.

Charla: ....hacia la izquierda por detrás." El capataz le dijo: "Pues lo está usted haciendo muy mal....

5. La derecha coje la esquina superior derecha del tablero y la izquierda suelta su esquina y gesticula como si estuviera hablando el capataz. De esta manera se cambia de mano de forma natural.

Charla: ....pues por delante señala hacia la izquierda pero....

6. Hacer el giro en diagonal con dos manos pero esta vez es la mano *derecha* la que hace girar el tablero. La flecha del otro lado señalará a la derecha.

Charla: ....por detrás señala hacia la derecha y no es correcto que por un lado señalen hacia allá y....

7. Hacer el giro diagonal a una sola mano con la derecha mientras que la *izquierda* gesticula señalando las direcciones.

Charla: ...por el otro lado señalen hacia acá."

8. La mano izquierda vuelve a coger la esquina superior izquierda. La flecha que está cara al público señala hacia la derecha (la del público).

Charla: Mi amigo dijo: "Eso se arregla fácilmente. Solo hay que girar el letrero así...

9. Con ambas manos haga girar el tablero en la dirección de la flecha punteada del dibujo 6 hasta que la flecha delantera señale a la izquierda. Al final ambas manos sujetan su respectiva esquina como en el dibujo 2.

Charla: ....para que esta flecha señale también hacia la izquierda." El capataz le preguntó: "¿Y qué pasa con la flecha de atrás?" Mi amigo le respondió: "Nada...

10. Hacer giro diagonal con ambas manos con la *izquierda* girando y se vé que la flecha de atrás señala hacia la izquierda. El efecto es que a pesar de haber girado el tablero y la flecha de adelante, la de atrás ha quedado inmóvil.

Charla: ....yo solo giré la de adelante." El capataz se fué y mi amigo siguió pintando flechas hacia la izquierda.....

11. Giro diagonal a ambas manos con la izquierda girando.

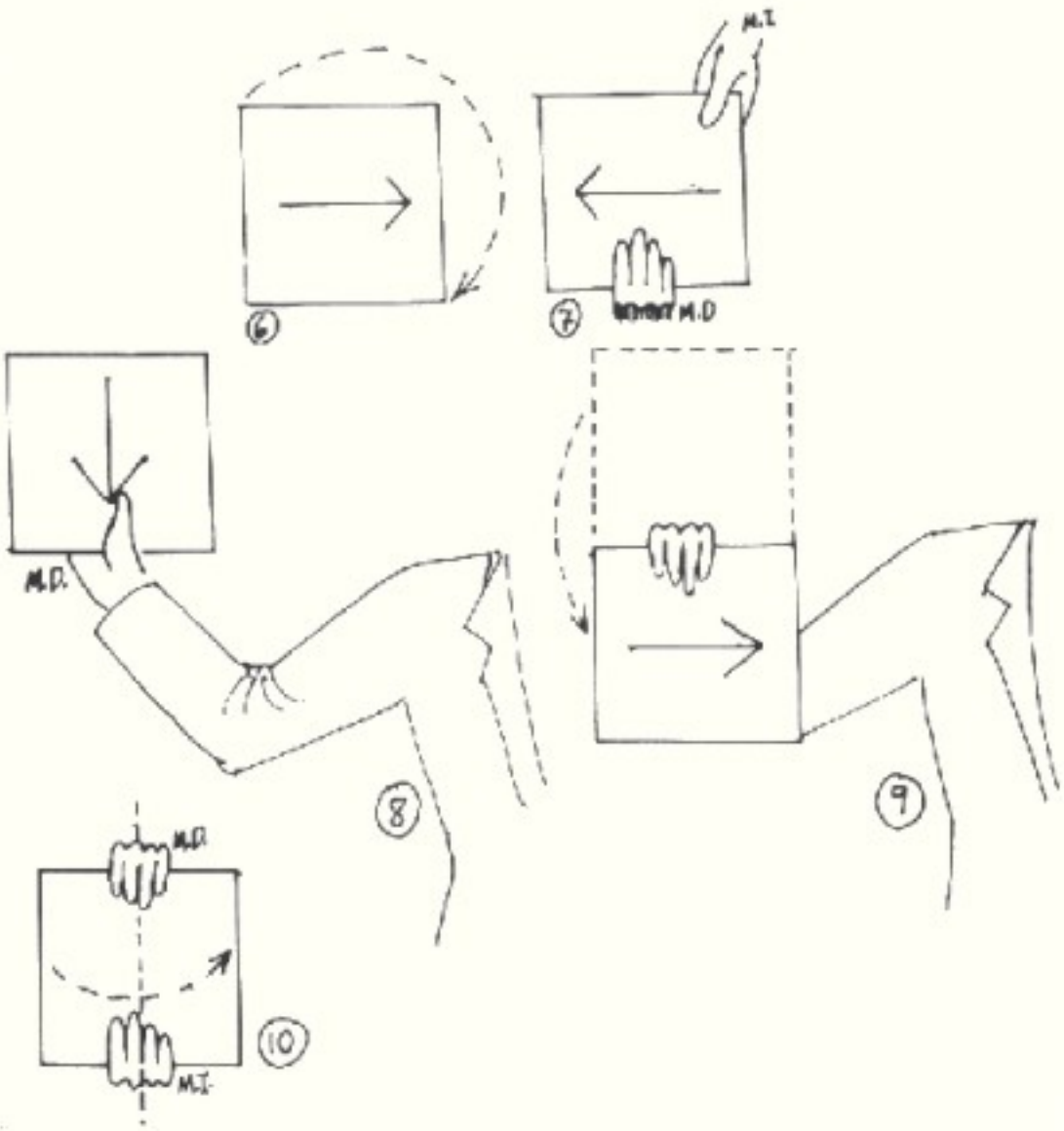
Charla: ....por ambos lados. Pero por la tarde volvió a venir el capataz y le preguntó qué hacía. "Pintar flechas hacia la izquierda" dijo mi amigo. "Están mal" dijo el capataz "porque este letrero por detrás señala....

12. La derecha suelta su esquina y va a sujetar el tablero en el centro del borde inferior (dib.7). El brazo derecho se extiende hacia la derecha del cuerpo con lo que se verá el otro lado del tablero y la flecha señalando hacia abajo (dib.8).

Charla: ....hacia abajo y esto no es el Metro. Es más, hay algunas flechas que señalan hacia...

13. Doblando la muñeca hacia abajo como en el dibujo 9 se muestra la otra cara del tablero y la flecha hacia la derecha.

Charla: ....hacia flecha señalando la derecha. Mi amigo se puso tan nervioso que pintó una flecha



señalando....

14. Nuevamente se lleva el tablero frente al cuerpo y la mano izquierda se coloca en el centro del borde inferior (dib.10). Ambas manos hacen girar el tablero por el eje *vertical* (marcado con la línea de puntos) y se verá la flecha del otro lado señalando hacia arriba.

Charla: ....hacia arriba. Con lo cual a una viejecita que cruzaba la calle en ese momento la atropelló un helicóptero. y así fue como mi amigo perdió el empleo.

Esta es la presentación de este sencillo pero brillante efecto. Espero que sea de tu agrado y lo puedas contar entre tus favoritos.

Biblioteca / Contenido / Siguiente

Magia que cualquiera puede hacer

Marko

ÍNDICE

La flecha loca

Saquela quien pueda

Magia e imaginación

Visibilidad

Siguiendo al jefe

La secuencia

Una rutina de entrada

El pañuelo en el nudo

Penetración china

El milagro telefónico

La cuerda atraves del cuello

La ilusión del garrote

Magia Selecta

Marko

Contenido

Prólogo

Robert-Houdin

El largo de los trucos.

Las agujas de Houdini.

Las frases hechas.

El truco de las 21 cartas.

Las explicaciones.

Un poco de cubiletes.

La enciclopedia de trucos de cartas.

El clavo en la nariz.

¿Para que aprender a forzar?

Producción de pañuelos.

Los voluntarios del publico.

Un buen truco de cartas.

Marlini y sus cartas clavadas.

Apéndices

ROBERT-HOUDIN

La ignorancia actual de la historia de la magia llega hasta el punto de que una inmensa cantidad de llamados magos no tienen ni idea de quien fue uno de los artistas que más a influido en este arte (hasta el punto de ser llamado " El padre de la magia moderna"). Me estoy refiriendo a un cuya carrera profesional duró apenas siete años (no obstante, haber sido un apasionado amateur desde su temprana juventud hasta su muerte a los 66 años en 1871).

Jean Eugene Robert-Houdin, de quien estoy hablando, influyó enormemente la magia de su tiempo agregándole el toque de distinción propio de las personas educadas y poniendo la magia de moda entre las personas de categoría del París de mediados del siglo pasado. Haciendo esto creó y modificó una suma importante de efectos, pocos de los cuales, con la excepción importante del que él llamó " La suspensión etérea", se ejecutan hoy día. (De paso, La suspensión etérea es la llamada " Suspensión de escobas").

Bien recuerdo que los libros de magia más completos que leí cuando niño (el de Boscar y el de Ciuró) dedicaban un capítulo -siempre al principio - a la vida de este célebre artista (cuyo nombre se puede encontrar todavía en las enciclopedias). Y es que el conocimiento de la historia de nuestro arte y de los artistas importantes que lo han forjado era considerado de suma importancia por esos autores. Yo, que aprendí con ellos, también lo creo así.

Robert-Houdin escribió varios libros todos los cuales fueron traducidos en su día al español. Sin embargo, a excepción de su autobiografía " Confidencias de un prestidigitador", felizmente editada por editorial Frakson, todos sus libros están agotadísimos. Recomiendo a todos los magos que lean este libro el cual puede encontrarse en casi todas las tiendas de magia y si no lo tienen seguro que lo podrán pedir.

La lectura de dicha autobiografía tanto impresionó al joven Eric Weiss que decidió ser como Robert-Houdin y adoptó el nombre Houdini y con él se hizo famoso como escapista y mago. No obstante encontrarse este libro en el mercado, el desconocimiento y la confusión rodean actualmente la figura de Robert-Houdin. Hay quien lo confunde con Houdini y así he oído hablar de "Roberto Houdini" y hay a quien he oído afirmar: "está Houdini que era el francés que hacía escapes y hay otro que es Roberto Houdin".

No estarán de más unos párrafos con la vida del artista que nos ocupa antes de pasar a los trucos. De paso aprovecharé para mencionar a algunos de sus contemporáneos. Nuestro personaje nació en Blois en el valle del Loira en 1805 y su nombre era simplemente Jean Eugene Robert. Hijo de

relojero, su destino era seguir la profesión paterna y nada más pero el error de un librero le abrió el camino de la magia. En efecto, habiendo ordenado en una librería el tratado de relojería de Ferdinand Berthoud, el comerciante se equivocó y le dio un paquete con un diccionario enciclopédico de juegos y diversiones científicas el cual contenía una sección de juegos de manos o " física recreativa" como se llamaba entonces, juegos copiados de los excelentes tratados franceses de Ozanam, Guyot y Decremps. Gracias a este hecho casual, el joven Jean Eugene se dedicó, como aficionado, a la magia, siempre siguiendo su oficio de relojero.

Para perfeccionarse tomó lecciones de un mago más adelantado (¡pedicurista de oficio!) llamado Maous. Con él comenzó a aprender el arte de la correcta presentación de la magia. A los 23 años conoció a la joven Josephe Houdin, hija de un importante relojero de París quien posteriormente lo contrató en su firma. Jean Eugene y Josephe se casan y siguiendo una costumbre de la época, agrega a su apellido el de su mujer al suyo y legalmente pasa a apellidarse Robert-Houdin en vez de Robert a secas. La razón de esto puede encontrarse en que poco tiempo después y bajo los auspicios de su suegro, abre su propia empresa de relojería en París. Por supuesto que un cartel con el apellido Houdin (ya establecido en el oficio) tenía mucho más arrastre que uno con el desconocido Robert simplemente.

En la calle Richelieu de París estaba entonces el establecimiento mágico del Pere Roujol. Por casualidad Robert-Houdin lo encontró un día y a partir de entonces lo visitó regularmente para comprar aparatos de magia. Allí entró de lleno al mundo de la magia y entabló relaciones con otros magos de la época. Allí conoció a Jules de la Rovere, un aristócrata educado metido a mago que fue quien inventó la palabra Prestidigitación para anunciar así su elegante trabajo. En esta época Robert-Houdin conoció también a quien sería su ídolo, el mago Comte, llamado " El mago del Rey" ya que a los 26 años había actuado ante Luís XVIII en las Tullerías. (Más tarde otro rey, Luís Felipe, haría a Comte Caballero de la Legión de Honor. ¡Qué importancia llegó a tener la magia!).

Robert-Houdin fue también testigo de las actuaciones de Conus, el primer mago que descartó los aparatos ostentosos de su programa y se especializó en actuar con objetos sencillos tales como cartas, monedas, cubiletes y objetos prestados por el público. Uno de sus trucos favoritos era hacer pasar cuatro monedas a través de la mesa para que cayeran en un vaso que sujetaba debajo de la misma. (Esto en 1790 aproximadamente - ¡Y hoy todavía los magos lo hacemos y pensamos que somos modernos!). Conus presentaba el juego de los cubiletes usando bolas metálicas grandes en vez de las bolas de corcho más pequeñas que se usaban entonces.

Otro mago a cuyas sesiones asistió Robert-Houdin fue Bosco. Bartolomeo Bosco, italiano de origen, viajó con gran éxito como mago por toda Europa. En sus actuaciones siempre llenaba los teatros. Su truco inicial era el de los cubiletes el cual ejecutaba con singular maestría (otro de sus grandes admiradores, sobre todo por este juego, era el célebre Hofzinser de Viena). Como actuaba en teatros algo grandes, Bosco había cambiado las pequeñas bolas al uso por otras más grandes (de unos dos centímetros y medio de diámetro). Otros trucos suyos eran la decapitación de un pichón negro y otro blanco y su posterior resurrección pero con la cabeza del negro en el blanco y viceversa. También cargaba un canario en una pistola que daba a un espectador. El espectador disparaba hacia el mago, el cual sostenía una espada, y el canario aparecía en la punta de dicha

espada.

El mago que sin duda tuvo la mayor influencia en carrera profesional de Robert-Houdin fue Philippe. Este artista francés había sido originalmente pastelero. En un viaje a Escocia se hizo mago y viajó con su espectáculo por las Islas Británicas. Volvió a París y debutó en la Sala Montesquieu con tal éxito que encargó la construcción de un nuevo teatro para sus exhibiciones en la Bonne Nouvelle. Robert-Houdin asistió a su debut aquí. Al abrirse el telón la escena estaba a oscuras y salió Philippe vestido con un traje negro y pidió disculpas por no haber podido encender las velas del escenario por falta de tiempo. Sin embargo dijo que se encargaría de hacerlo en un segundo y tomando una pistola disparó la misma e instantáneamente los cientos de velas que habían en el escenario se encendieron causando una inmensa sorpresa. Este truco, original del mago austríaco Dobler, era una novedad en París. Se puede imaginar fácilmente el impacto que tal truco tiene que haber tenido en una época en que no había alumbrado eléctrico y que todo el mundo sabía lo que era encender una, diez o veinte velas y el tiempo que llevaba.

Philipe, como muchos magos de la época, trabajaba también con autómatas. Los autómatas eran mecanismos de relojería con la forma exterior de muñecos humanos, animales e incluso edificios tales como molinos o árboles, etc. que, gracias a el ingenio de su mecánica interna, podían ejecutar maravillas. En muchas ocasiones la parte mecánica del aparato se complementaba con algún o algunos trucos tales como forzajes, claves o asistentes ocultos y entonces el funcionamiento era totalmente incomprensible para el público. En el libro de historia de la magia escrito por Ramón Mayrata puedes leer más acerca de esta fascinante faceta de nuestro arte. Es curioso pero hoy, con todas las computadoras, los viajes a la luna y los demás adelantos, los contadísimos autómatas que todavía se exhiben (p. ej. Ioni, un muñeco que ejecuta acrobacias en una barra) obtienen un éxito clamoroso. Hace un par de años se presentó en la televisión de Madrid (por John Gaughan) el autómata de Robert-Houdin " El naranjo maravilloso" y a pesar de que el presentador no es realmente mago sino solo un fabricante de aparatos y de que su presentación de este precioso juego era realmente deficiente, el efecto es tan bueno que conquistó por completo al público. Eso casi al final del siglo 20.

Más tarde, Robert-Houdin se distinguiría por sus autómatas de los cuales, El naranjo maravilloso ya mencionado es solo una muestra. Robert-Houdin tenía la ventaja de ser relojero y esto le permitió no solo modificar y mejorar autómatas ya existentes sino también idear nuevos los cuales le dieron gran lustre a sus actuaciones.

Antes de dejar a Philipe tengo que decir que hay otra razón por la cual fue importante en la historia de la magia y es que fue el primer mago europeo de envergadura que presentó el juego de Los Aros Chinos. Lo aprendió en Inglaterra de una troupe de magos chinos y también aprendió de ellos el truco de la aparición de una enorme palangana llena de agua. De hecho, estos dos trucos, novedosos en extremo para la época, formaban la segunda parte de su espectáculo. En ella Philipe salía vestido con la túnica y el cono puntiagudo de los magos y presentaba primero el juego de los Aros y luego subía sobre una plataforma baja que lo separaba del suelo del escenario y mostrando vacío un chal, lo ponía sobre la plataforma y luego lo levantaba mostrando que debajo había aparecido una enorme palangana llena de agua y peces. Acto seguido hacía aparecer una segunda y

luego una tercera palangana transparente con agua y peces. Finalmente, tomando otro chal, lo sacudía sobre la plataforma y aparecían gallinas, conejos y patos los cuales llenaban la superficie de la plataforma. No es de extrañar que diera 700 representaciones en París y que le salieran mil y un imitadores.

Todos estos magos y otros que sin duda habrá visto (como el austríaco Dóbler) más las conversaciones con Jules de la Rovere y otros magos que estaban en la misma onda de hacer que la magia se destacara como arte fino y elegante, más su propia posición como joven empresario cuya clientela comenzaba a ser gente distinguida, sin duda influyeron en el desarrollo posterior de su estilo de hacer y comprender la magia.

Robert-Houdin continuó alternando su afición a la magia con el oficio de relojero no exento de los vaivenes de la vida. Su esposa murió en 1843 después de una larga enfermedad. De ocho hijos que tuvo con ella solo sobrevivieron tres, cosa común en la época. Tanto su suegro como él fueron timados por un abogado y perdieron muchísimo dinero. Otra mala inversión en el negocio de una amigo terminó por mermar del todo sus finanzas. Fue gracias a su afición por la magia y en particular por los autómatas que Robert-Houdin pudo capear este temporal financiero. Ya se había especializado en fabricar "relojes mágicos". Estos eran curiosidades de la época y consistían en relojes cuyo mecanismo era aparentemente inexistente y sin embargo daban la hora correctamente. También fabricó un autómata escribiente que le valió una medalla de plata en la Exposición de París de 1844. El empresario estadounidense Barnum compró el autómata por la suma de 7.000 francos y gracias a este dinero, Robert-Houdin pudo seguir adelante.

Al año siguiente de la muerte de su primera esposa Robert-Houdin se casó con François Marguerite Braconnier. Ella le fue de gran utilidad ya que se encargó de sus hijos mientras que él se dedicaba en cuerpo y alma a su gran proyecto, la creación de un espectáculo de magia de alta calidad artística y originalidad. Durante este tiempo, un noble, el Conde L'Escalopier, quien le había comprado un reloj mágico, quedó fascinado por la dotes de mago de Robert-Houdin y le invitó varias veces a actuar ante sus invitados. Con gran fe en el talento del artista, el Conde invirtió la suma de 15.000 francos en el proyecto de Robert-Houdin y éste se enfrascó en la construcción de su teatro propio en el Palais Royal. Pero dejemos que sea él mismo quien nos lo explique.

Las galerías que rodean el jardín del Palais Royal están divididas por arcadas en las cuales están instalados los almacenes que pasan, con razón, por encerrar todo lo que París posee de más rico, más elegante y de mejor gusto.

Por encima de estas arcadas, existen en el primer piso varios departamentos ocupados por establecimientos públicos, círculos, cafés, restaurantes, etc., etc. Es en el emplazamiento de uno de ellos, en el número 164 de la calle de Valois, donde construí mi teatro, comprendiendo, como ancho, tres arcadas y como longitud la distancia que existe entre el jardín y la calle de Valois, es decir, todo el espesor del edificio. Las dimensiones de esta sala eran, como se vé, bastante pequeñas; apenas podía contener doscientas personas; si bien es verdad que los asientos estaban dispuestos con la mayor comodidad posible.

Si los espectadores eran poco numerosos, las localidades tenían un precio bastante elevado; lo que establecía cierta compensación favorable a mis intereses. Los niños pagaban su asiento por entero. Al principio, los lugares

llamados galerías llevaban el nombre de parterre, porque así lo era en efecto; pero más tarde, habiéndome apercibido de que muchas personas vacilaban en tomar los asientos de este nombre, empleé la palabra galería para designarlos; con lo que me fue muy bien, porque, entre los que los ocupaban, estaban en mayoría las señoras.

Mi escenario era pequeño y proporcionado a la magnitud de la sala; representaba un saloncito Luís XV, blanco y dorado y provisto únicamente de los muebles que me eran indispensables para mis sesiones. Allí coloqué una mesa en el centro, dos consolas y dos veladores. Una tabla del mismo estilo estaba colocada en el fondo de mi escena y en todo su ancho; en ella depositaba los objetos que debían servirme durante el espectáculo. El entarimado estaba cubierto con un rico tapiz.

A derecha e izquierda de mi escenario tenía una puerta de dos batientes; esta anchura de entrada era necesaria para la introducción de ciertas piezas mecánicas.

La puerta practicada sobre el lado derecho de la escena, comunicaba con un departamento donde, por la tarde, preparaba mis experiencias y durante el día me servía de taller. Una gran ventana que daba al jardín del Palais-Royal hacia muy agradable dicha estancia; es allí donde he ejecutado la mayor parte de los juegos que voy a explicar

Como se vé, Robert-Houdin tenía una verdadera mentalidad empresarial. No contento con hacer construir un teatro, fue a construirlo en un sitio exclusivo de París como era Palais Royal, antigua residencia del célebre Cardenal Richelieu pero ahora convertido en centro comercial de lujo. Teniendo que conformarse con un teatro pequeño, su estrategia fue cobrar precios altos de entrada y atraer a lo mejor de la sociedad parisina ya que eran estas personas quienes podían pagar dichos precios. Que le fue bien lo atestigua el hecho de que un año más tarde pudo devolverle a L'Escalopier el dinero que le había prestado para construir el teatro.

Para comprender la importancia de las modificaciones que Robert-Houdin introdujo en la escena mágica hay que tener en cuenta que las mesas que los magos habían usado antes de ese momento eran como se muestra en el dibujo. Los magos tales como los mencionados Comte, Bosco y Philipe usaban cuatro, cinco o más de estas mesas cargadas de candelabros y objetos de todo tipo que no tenían nada que ver con la sesión. Igualmente se abusaba del número de velas encendidas - hasta quinientas tenía Philipe- y todo este brillo solo tenía la finalidad, como dice Robert-Houdin, de arrojar polvo a los ojos del público. Era normal que el público pensara que debajo de las mesas había algún ayudante oculto y la mayoría de las veces era verdad. Compara este tipo de mesa con la que introdujo Robert-Houdin en su escena. Vuelve a ver el dibujo anterior para que aprecies la limpieza de la escena pues en vez de cuatro o cinco mesas, Robert-Houdin solo tenía esta grande en el centro, dos veladores a los lados, dos consolas adosadas a las paredes laterales de la escenografía, la cual semejaba un saloncito, como ya hemos dicho, y en el fondo la tabla ancha.

En cuanto a la vestimenta, fue Robert-Houdin quien impuso definitivamente el traje elegante de los caballeros que en ese entonces era algo similar al frac actual pero no exactamente. No fue el primer mago que se vistió con la ropa normal de los señores pues ya Pinetti lo había hecho mucho antes sin embargo los magos hasta ese momento preferían en su mayoría usar ropa diferente a la ropa usual de calle como por ejemplo túnicas o vestidos con mangas cortas (sin duda para dejar ver que no se metían nada por ahí). Como es de comprender, un señor que había emparentado con una

familia de cierta importancia y que se había codeado con gente de cierta categoría y que además tenía cuarenta años cuando hizo su debut profesional, no estaba para vestirse de forma estrambótica y por lo tanto adoptó el traje normal de los señores y así los pudo tratar de tú a tú.

Al parecer la mayoría de los ilusionistas adoptaron rápidamente este estilo elegante de trabajo con la importante excepción del viejo Bosco quien siguió con sus mesas con faldones y su vestido con mangas cortas hasta el final e hizo bien, en mi opinión, puesto que si ya había sido el principal mago europeo con esos elementos no veo razón para que hubiera cambiado tan revolucionariamente su estilo en sus últimos años.

En cuanto a la iluminación, Robert-Houdin dispuso de modernos (para la época) mecheros de gas que la aclaraban de forma competente pero no herían la vista del público.

El debut de Robert-Houdin fue desastroso. El mismo lo admite en sus memorias. El miedo escénico se apoderó de él hasta el punto de que comenzó a hablar demasiado deprisa y de forma monocorde. Al final ni siquiera sabía lo que estaba diciendo. Volvió a su casa con presa de una fiebre, las dudas le asaltaban por doquier y tuvo una noche agitadísima dando vueltas y tumbos en la cama. A la mañana siguiente estaba tan exhausto que no se podía levantar de la cama. Mandó noticia al teatro para que arrancaran los carteles y así, quitándose de encima el peso de tener que enfrentarse otra vez al público, pudo por fin dormir con tranquilidad hasta el día siguiente.

Un amigo que había asistido a su desastroso debut le visitó para felicitarlo por haber tenido el buen sentido de cancelar el espectáculo antes de verse forzado a hacerlo por falta de público ya que la primera noche había sido tan horrenda. Como el mago ya estaba refrescado por las largas horas que había dormido, se encaró con el supuesto amigo y le dijo que no tenía la menor intención de abandonar la magia y que esa misma noche se proponía continuar con las actuaciones.

Por suerte ningún crítico teatral había reseñado el debut ya que si alguno lo hubiera hecho a lo mejor habrían hundido el teatro, su espectáculo y su artista y la magia hubiera perdido a Robert-Houdin. Cada día que actuaba iba mejorando y es que a pesar de que había sido mago aficionado por tantos años e incluso había hecho diversas actuaciones, no es lo mismo actuar con la responsabilidad que conlleva tener espectáculo propio y además todo novedoso, como en efecto, era el suyo.

El debut de Robert-Houdin había tenido lugar el 3 de julio de 1845. Poco público vino en estos meses de verano al teatro y el artista se vio obligado a vender tres casas que había heredado en Blois para hacer frente a los gastos y mantener el teatro a flote. ¡Robert-Houdin estaba decidido a triunfar a como diera lugar!

Y he aquí lo que ocurrió..... la diferencia que puede hacer un solo truco. Siete meses después de haber inaugurado, el día 12 de febrero de 1846, Robert-Houdin estrenó el truco titulado " La Segunda Vista" . En esta experiencia hoy llamada " La telepatía" o " Transmisión del pensamiento" , el mago vendaba los ojos de su hijo de 14 años, Emile. Con el niño vendado sentado en el escenario, el mago pasaba entre el público pidiendo los objetos más extraños que el

público tuviera consigo. Emile desde la escena no solo adivinaba de qué objetos se trataba sino que daba detalles completos y describía lo que le daban a su padre.

Los comentarios creados por este novedoso truco corrieron por todo París y pronto la gente se peleaba por conseguir una entrada para el Teatro Robert-Houdin. Muchos de los que venían eras escépticos pero ellos mismos se encargaron de afamar más el truco ya que traían libros en alemán o griego y extraños artilugios para que el niño los adivinara. Y así fue como un solo truco convirtió lo que parecía un fracaso seguro transformándolo en éxito completo. Esta es la importancia de los trucos y sobre todo de aquellos que causan comentario y dan pie a toda clase de teorías y explicaciones por parte del público.

Una vez en el teatro, el público pudo apreciar el arte y la originalidad de Robert-Houdin y así éste se estableció como artista de importancia en una carrera que duró solo siete años pues al cabo de ellos se retiró a su natal Blois.

Biblioteca

MI PROPÓSITO

Espero que las seis páginas que me ha llevado este repaso a la vida de Robert-Houdin no te hayan aburrido ni te hayan parecido un relleno ni una lectura inútil. No ha sido mi propósito contarte un cuento. Creo que esta historia y todas las que tengan que ver con la magia vienen a cumplir un cometido, el cual es inspirar a los magos actuales quienes a lo mejor desconocen todas estas cosas. La razón por las cuales se desconocen es porque el énfasis actualmente se pone en otros detalles, como por ejemplo: la técnica de los trucos de cartas; como por ejemplo: la teoría del engaño en la magia. Estos estudios se han convertido para muchos en el fin en sí mismo y no en un medio para llegar a él. Eso es lo que es la técnica: un medio para llegar a un fin.... la presentación artística de la magia.

Biblioteca

LA DECADENCIA DE LA MAGIA

Antaño no había tantas técnicas y los magos, después de dominar las que existían, se concentraban en la presentación artística de la magia. Por eso es que nuestro arte alcanzó tal lustre y fama que un rey podía condecorar a un simple mago. Algunos me dirán que entonces no se había visto nada y ahora se ha visto todo, etc., etc. Yo no creo que el mal esté aquí. Otras artes como el teatro, la ópera y la danza alcanzaron la cumbre y han sabido mantenerse allí incluso hoy día " que se ha visto todo" . La magia, sin embargo ha caído de su sitial. ¿,Por qué? En mi opinión ha sido al dejar los magos de ser empresarios de su propio espectáculo de dos horas. Esto convertía a nuestro arte en un género teatral equiparable en ese aspecto con las artes que hemos mencionado. Al dejar los magos de tener espectáculo completo y dedicarse solo a tener un numerito corto, se convirtieron en comparsas del espectáculo.... simple relleno.

Otra razón es la proliferación de aficionados y clubes mágicos. Esto ha hecho que la magia pasara de ser un arte a ser un hobby. Han surgido enormes cantidades de magos deficientes que lo único que han hecho es dar mal nombre a nuestro arte. Esto no es cosa de ahora por lo que ninguno de mis lectores se tiene que sentir molesto.... ha ocurrido antes de que nosotros naciéramos. ¿, Te has fijado, amigo, como cuando en alguna película sale algún mago, casi siempre es un torpe y un ridículo? Esa es la idea que se tiene de los magos: unos "nerds", como dicen los gringos, unos torpes inadaptados. Una caricatura que vi alguna vez lo resume todo. La escena es una fiesta. Por doquier se ven parejas besándose apasionadamente. En medio de la escena hay un tipo que se vé a leguas que es mago aficionado puesto que tiene una baraja en la mano y dice: - ¿Alguien quiere ver un juego de manos?.

Por eso creo en escribir acerca de la historia de la magia y contar cuando era algo respetado a ver si inspira a algunos de mis lectores a reconsiderar el enfoque que le damos hoy día a nuestro arte y nos encaminamos hacia la presentación artística de la magia y nos olvidamos de frases hechas que nos confunden y reconocemos que los trucos son importantes y tienen que ser buenos pero también tienen que estar presentados de manera artística y efectiva. Y el mago tiene que inspirar respeto como depositario de un saber superior y no mover a burla o indiferencia como es actualmente.

Biblioteca

TEORÍAS

El filósofo es un señor que prefiere hablar y razonar en lugar de pasar a la acción. Da vueltas y vueltas sobre lo mismo. Por desgracia la magia, parece, se presta a la filosofía y así tenemos que principalmente en España ha habido una buena cosecha de filósofos mágicos. Unos han escrito sus teorías y otros, la mayoría, no las han escrito pero este ejercicio les ocupa gran parte del tiempo que ocuparían más útilmente avanzando con pasos prácticos hacia el dominio efectivo del truco A, luego del truco B, luego del C, etc. Entonces, presentando dichos trucos en público, el mago aprendería en dos o tres sesiones muchísimo más que si leyera tomos enteros de teorías mágicas.

Las teorías no están mal pero sí si no avanzan y pasan al siguiente paso. Aquí todavía estamos hilando fino sobre la teoría del engaño. El engaño es el paso más elemental de la magia y se sobreentiende que el mago lo ha de dominar. De hecho, miles de magos lo han dominado sin pararse a pensar sobre el tema. ¿Por qué crees que tú eres distinto a ellos, léase inferior, y necesitas instrucciones más que detalladas, super detalladísimas sobre el engaño? La mayoría de los trucos ya tienen el engaño incorporado en sus fibras.

¿Y qué tiene todo esto que ver con Robert-Houdin? Pues que este era un hombre eminentemente práctico. Se propuso crear un espectáculo nuevo y diferente y puso manos a la obra. Se propuso hacer un teatro y lo hizo. Se propuso triunfar y lo logró. Si amamos la magia estamos obligados a hacer lo mismo, cada uno en su campo. Si haces trucos de cartas tienes que proponerte avanzar en ellos y llegar con cada uno hasta el punto en que sea una pieza completa con su presentación artística incluida ya que esta es la única manera en que podemos recobrar el respeto y ser dignos continuadores de la obra que empezaron esos grandes magos del siglo pasado. No fuimos nosotros quienes perdimos todo lo que se logró; fue otra generación anterior a la nuestra pero si no sabemos lo que hemos perdido nunca lograremos recobrarlo.

Al momento de escribir estas líneas tengo noticias del gran éxito de público y crítica que ha tenido el mago estadounidense Ricky Jay en la ciudad de Nueva York. En un teatro de Off-Broadway estrenó a principios de año su espectáculo. ¡Antes del estreno ya estaban vendidas todas las entradas para el mes de funciones previsto! Se tuvo que extender el espectáculo a varios meses para acomodar a todas las personas que solo por los comentarios de los ensayos del espectáculo, querían verlo. Lo más selecto de Nueva York se ha dado cita en este teatro y las entradas se volvieron a agotar. La crítica ha sido unánime en sus alabanzas del artista y de su espectáculo titulado "Ricky Jay y sus 52 asistentes". ¿, Y en qué consiste este sensacional espectáculo? Consiste en que Ricky Jay sale y presenta trucos de cartas. También habla sobre episodios curiosos de la historia de la magia y sus personajes más extraños y termina haciendo el truco de los cubiletes. ¿,Qué te parece? Ni una gran ilusión, ni un ayudante, ni una paloma o león.... solo trucos de cartas, cuentos y los cubiletes. Nada más. Y la gente se mata por ir a verlo. Es la presentación artística.

Biblioteca

LOS TRUCOS DE ROBERT- HOUDIN

Después de irme por la tangente vuelvo a retomar el tema para ya terminar el libro. Te prometí trucos hace ocho páginas y allá van. Primero algunos que lo más probable es que no podrás hacer pero que yo llamo "Trucos Ejemplares" pues nos dan ejemplo de lo que era la magia y de lo que tendría que seguir siendo, Es magia con mayúsculas. Dejaré que sea Robert-Houdin quien nos los explique.

La botella inagotable

A juzgar por la favorable acogida que el público ha hecho a esta experiencia, ha sido la mejor que siempre he ejecutado. He aquí algunos detalles que podrán dar una idea de este prodigioso ejercicio:

Me presento en escena teniendo en la mano una botellita llena con vino de Burdeos. La vacío completamente vertiendo su contenido en copas y la enjuago enseguida con un poco de agua, teniendo cuidado de escurrirla bien.

Terminado este preámbulo avanzo hacia el medio de los espectadores teniendo siempre la botella boca abajo y les ofrezca hacer salir de ella toda clase de licores que puedan desear.

Mi proposición es generalmente admitida con gran gusto. Bien pronto se hacen peticiones por todas partes por personas tan deseosas de asegurarse de la realidad del juego como de la calidad de los licores.

Estos licores los suministro tan pronto como los hayan pedido. No hay ninguno, espirituoso o aromático, de cualquier país que pueda ser, que no sea servido con la mayor prodigalidad.

Para concluir este juego tomo un vaso grande de los de beber, que podría contener al menos la mitad del contenido de la botella y lo lleno hasta los bordes con el licor pedido.

La botella inagotable fue popularizada por Robert-Houdin quien mejoró un truco ya existente. Anteriormente lo habían presentado los ya citados Philipe y Dobler pero con versiones inferiores. Muchos magos presentaron después con gran éxito este efecto. En Viena, Hofzinser tenía un truco similar en el cual de una jarra de agua se podía servir cualquier licor pedido. Este truco fue cambiando con el tiempo hasta convertirse en llamado "Barman diabólico" en el cual el mago sirve cualquier bebida que pida el público. Este truco, por desgracia, ya no se vé realizar lo cual es un incentivo para que cualquiera de mis lectores lo recupere.

Biblioteca

Del juego que viene ya hemos hablado pero he aquí la explicación completa de su efecto. Es un juego para soñar.

El naranjo fantástico

Pedía prestado el pañuelo a una señora y le hacía una bola que ponía al lado de un huevo, de un limón y de una naranja puestos en fila sobre mi mesa. Hacía pasar mágicamente todos estos objetos unos dentro de otros y, por último, cuando todos estaban reunidos en la naranja me servía de este fruto para componer un licor fantástico.

Para ello comprimía la naranja entre mis manos y la reducía de grosor, enseñándola de tiempo en tiempo bajo sus diferentes formas y concluía por hacerla un polvo que ponía en un frasco donde había espíritu de vino.

Me llevaban después un naranjo desprovisto de flores y frutos. Vertía en un vasito un poco de licor que acababa de preparar y le prendía fuego, lo colocaba deba]o del arbusto y tan pronto como la emanación alcanzaba al follaje se le veía cargarse de flores.

A un golpe de varitas, estas flores eran reemplazadas por frutos que distribuía a los espectadores. Una solo naranja era la que quedaba en el árbol; la ordenaba que se abriera en cuatro partes y se advertía en su interior el pañuelo que me había sido confiado. Dos mariposas moviendo las alas le tomaban por las puntas y le desenvolvían, elevándose por el aire.

Ese era el truco original de Robert-Houdin. Quienes hayan visto la presentación de Gaughan de la cual hablé antes notarán la abismal diferencia que hay.

Biblioteca

Aunque ya hemos hablado del truco siguiente, he aquí la explicación detallada de su efecto en el público:

La doble vista o la campana misteriosa

Esta experiencia es un perfeccionamiento llevado a la doble vista. Los resultados son igualmente los mismos solo que el principio está cambiado. En lugar de hacer a mi hijo esta pregunta: "¿Dime lo que tengo en la mano?" , a cada objeto que me era entregado, daba un golpe sobre una pequeña campana y a pesar de la uniformidad de esta señal, el niño describía el objeto como si lo tuviera delante de su vista.

Pero lo que podría intrigar a los intrépidos escrutadores de mis secretos, era que pocos instantes después ponía la campanilla a un lado; y aún cuando observase yo el silencio más completo, todos los objetos presentados no eran menos inmediatamente descritos por el niño.

Imitaba así ciertos fenómenos producidos por algunos sujetos magnetizados. Cubría los ojos de mi hijo con una venda tupida y sin pronunciar una palabra le ponía entre las manos un vaso lleno de agua; el líquido tomaba entre sus labios el gusto de otro cualquier líquido sobre el cual un espectador había fijado su pensamiento, aún cuando su elección fuese muy extravagante.

Siempre, sin que yo hablase, le hacía llevar un ramo de flores a una señora que secretamente había designado un espectador, o bien ejecutaba una orden que me había sido confiada en voz baja, por ejemplo como esta:

Ir a tomar una caja de rapé del bolsillo de una persona designada; abrirla, tomar un polvo de tabaco y meterla enseguida en el bolsillo de otra persona.

El truco de que un "médium" adivine lo que le dan al mago ya existía antes de Robert-Houdin aunque de manera limitada. El siglo anterior lo había presentado Pinetti aunque solo con cartas y algunos artistas más lo presentaron también. Sin embargo nunca se había presentado hasta el punto que lo llevó Robert-Houdin. A partir de entonces el truco se popularizó y fue presentado por muchos artistas más. En la actualidad muy pocos presentan este juego. Podemos mencionar localmente a la pareja formada por los hermanos Javier y Ana y a los cubanos Luís Gavilondo e Isora quienes lo ejecutan con singular maestría. En una visita a Barcelona, todos los magos de la sociedad AMIC fueron testigos de lo impactante que puede ser este truco aún ante un público compuesto por magos. Muchos aún se preguntan cómo lo hacían. Por supuesto que este truco se encuentra entre los más difíciles de aprender ya que tiene que haber una completa compenetración entre los dos componentes de la pareja, además de largas horas de práctica que llegan a ser verdaderamente fatigosas para la mente y la atención. Sin embargo, quienes estén dispuestos a dedicarse de verdad al dominio de este efecto, tendrán algo que no puede tener todo el mundo.

Por supuesto que el truco de la "doble vista" o "telepatía" se ejecuta mediante un código secreto entre el mago y el o la médium. Bien realizado el efecto, el código es completamente indetectable, como lo demuestra la pareja Isora y Gavilondo quienes pueden engañar incluso a los magos con su ejecución. Los que estén verdaderamente interesados en conocer más a fondo este tema pueden ponerse en contacto conmigo en el Estudio de magia Enigma, cuya dirección es conocida.

Biblioteca

Veamos ahora uno de los trucos de Robert-Houdin que está más al alcance del mago actual aunque tendrá que hacérselo fabricar. De hecho, este fue uno de los efectos más copiados del famoso mago francés y aparecía en los catálogos de magia incluso a principios de este siglo.

La cartera de dibujos de Robert-Houdin

La más sencilla de las leyes de la naturaleza quiere que el continente sea mayor que el contenido; aquí es todo lo contrario. Se puede, pues, llamar a este juego un imposible realizado.

En efecto, yo llevaba debajo de mi brazo una cartera de dibujo que no tenía más que un centímetro de espesor y la ponía sobre un ligero caballete de tres pies colocado en el más completo aislamiento en medio del escenario; después sacaba sucesivamente de la cartera:

l. Una colección de grabados
2. Dos encantadores sombreros de señora guarnecidos de flores y de cintas, tan hermosos como si acabasen de salir de las manos de la modista.
3. Cuatro tórtolas vivas.
4. Tres enormes cacerolas de cobre llenas, la una de judías, la otra de fuego ardiendo y la tercera de agua hirviendo.
5. Una gran jaula llena de pájaros que saltaban de rama en rama.
6. Por último, después que la cartera hubiera sido cerrada por última vez, mi hijo más pequeño, el héroe de la suspensión etérea, levantaba la tapa y enseñaba al público su cara sonriente y salía también de tan estrecha prisión.

Esta es la descripción que hace Robert-Houdin del efecto en su autobiografía pero faltan los detalles. Por ejemplo, la cartera o portafolios no tenía más que tres centímetros y medio de espesor y se cierra cada vez que se saca alguno de los objetos anteriores. La producción de cada objeto está justificada por la presentación, que es la siguiente. El mago sale con la cartera bajo el brazo, la pone sobre los caballetes, levanta la tapa y saca el primer grabado o lámina representado el busto de una mujer sin sombrero. La cartera se cierra y como está horizontal sobre los caballetes, el público vé el canto del grosor que ya dije y se le graba en la cabeza dicha medida lo cual hace más sorprendente que acto seguido se saque de adentro, no uno, sino varios objetos voluminosos.

Como decía, el primer dibujo era el de una mujer sin sombrero. El mago hacía notar que no tenía sombrero y abriendo otra vez la cartera sacaba de su interior uno de los enormes sombreros de la época que, a todas luces, era imposible que pudiera salir de recipiente tan flaco. El mago decía que el sombrero era de invierno y que la señorita del dibujo con seguridad tendrá alguno de verano. Diciendo esto, volvía a abrir la cartera y sacaba otro enorme sombrero. Ya uno era fuerte, imagínate el efecto de sacar dos. Pero el juego continúa.

El mago saca otro dibujo, esta vez el de un ave. Cierra la cartera, la abre otra vez y diciendo que sacará un ave de verdad, saca una tórtola pero ésta está completamente aplastada. Aquí se vé un toque maestro de Robert-Houdin. Al sacar una tórtola aplastada vuelve a recordarle al público la

imposibilidad de que en la cartera quepa nada voluminoso. Inmediatamente saca una por una cuatro tórtolas vivas las cuales coloca sobre el borde superior de la tapa de la cartera.

Las tórtolas se pone aparte y se cierra la cartera. Se vuelve a abrir y se saca otro dibujo, esta vez son dos cocineros que se pegan con sus cacerolas, lo cual mueve a risa. El mago dice que los instrumentos de cocina no deben de estar muy lejos y saca una gran cacerola llena hasta el borde de habichuelas. Luego saca otra cacerola llena de agua y metiendo el dedo en la misma, lo retira rápidamente como si el agua estuviera hirviendo (es solo actuación ya que el agua no está ni siquiera caliente). Dice el mago que no tiene nada de raro que el agua esté caliente ya que el fuego anda cerca y entonces saca una cacerola igual que las otras pero está llena de fuego. Se cierra la cartera.

Al abrirla de nuevo el mago dice: "He aquí algo que se me había olvidado sacar" y diciendo esto saca una gran jaula llena de canarios vivos. Solo esta aparición es suficiente para causar impresión por sí sola; imagínatela después de haber sacado todo lo anterior. Si ves el dibujo de la página anterior en el cual se ilustra este truco verás en la mesa de la derecha los dos sombreros; en la de la izquierda, dos de las cacerolas mientras que la de fuego está en el suelo. Las tórtolas están también representadas y finalmente, el mago está sacando la jaula. Mira su tamaño en relación con la cartera. El mago se acerca a los espectadores con la jaula para que la examinen y al volver a la cartera, la cual permanece con la tapa levantada, la golpea y dice que ya no queda nada más. De adentro se oye una voz infantil que dice que todavía queda algo y asomando su cabeza por encima de la tapa, el niño dice que quiere salir para tomar el aire ya que se está asfixiando dentro de la cartera. Solo hay que imaginarse el efecto que esto puede tener para comprender el impacto de este genial truco.

El secreto del efecto es que parte de los objetos que se producen son plegables y están desde el principio dentro de la cartera y algunos otros los lleva el mago encima. Los que están de salida en la cartera son: los dos sombreros, la tórtola plana y la jaula. Los que lleva encima el mago son: las tórtolas y las cacerolas. Las cacerolas entran una dentro de otras. La de adentro va llena de agua con una tela impermeable cubriendo su abertura. La segunda lleva un doble fondo con un muelle y dicho doble fondo lleva habichuelas falsas pegadas. Al quedar libre el muelle, éste empuja el doble fondo y la cacerola se verá llena de habichuelas. La tercera cacerola tiene un paquetito de un papel cuya inflamación produce fuego rojo. Las cacerolas una dentro de otras se cuelgan debajo del faldón del frac. Las cuatro tórtolas van en una bolsa la cual también se cuelga bajo el faldón del frac sobre las cacerolas que ya se encuentran ahí.

Así preparado todo, el mago sale a escena, pone la cartera sobre los caballetes y a la primera abertura saca el dibujo de la señorita y los dos sombreros. A la segunda saca el dibujo de las aves y elevando el dibujo verticalmente el cuerpo se encuentra oculto un instante y es aquí cuando el mago roba la bolsa de palomas y la mete dentro de la cartera. A la tercera abertura saca el dibujo de los cocineros y de la misma manera que usó el otro para ocultar el robo de las palomas, utiliza este para cubrir el robo y traslado de las cacerolas desde debajo de los faldones del frac al interior de la cartera. A la cuarta apertura saca la jaula y la tapa de la cartera queda abierta en 45º gracias a una escuadra flexible especial que la mantiene en dicha posición.

Hasta aquí no hay nada que no pueda duplicar un mago actual. Es más, los artículos producidos podrían muy bien hacerse variar para amoldarse a los que se puedan conseguir hoy. Incluso, con un poco de estudio, se podría hasta eliminar alguna de las cargas de cuerpo y hacerlo todo o casi todo de la cartera. Ahora viene la parte más difícil de igualar: la aparición del niño. Es difícil o hasta imposible porque no contamos con un teatro propio con una trampa instalada en el escenario, como tenía Robert-Houdin.

He aquí el método para la producción del niño. La cartera tenía dentro una tela sujeta a un extremo. Dicha tela iba debajo de los objetos, tal como muestra el dibujo. El tamaño de la tela era tal que le permitía colgar desde la cartera hasta el suelo cubriendo por completo el espacio que se hallaba detrás de los caballetes. Cuando el mago había sacado la jaula, se acercaba con ella a los espectadores para regalar algunos canarios. Esto distraía considerablemente la atención y hacía creer que el truco había terminado. Entonces el ayudante que estaba al lado de la cartera hacía caer la tela, como por accidente, la cual ocultaba por un momento el espacio entre los caballetes. En este mismo momento, un ayudante entre bastidores accionaba una palanca que hacía subir una trampa ascensor la cual llevaba al niño por detrás de la tela hasta la altura de la cartera. El niño pasaba rápidamente al interior de la cartera, el ayudante tras bastidores hacía bajar la trampa ascensor y el ayudante en escena recogía la tela y la metía nuevamente en la cartera. Todo esto ocurría en brevísimos segundos y el público, atento de la jaula y los canarios, no se daba cuenta de ello.

La mayoría de los magos que imitaron este juego lo presentaron sin esta última parte ya que no todos podían disponer de una trampa en el escenario. Aún así lograban el éxito ya que el truco, incluso sin la aparición del niño, es muy bueno y espectacular.

Biblioteca

Juegos prácticos

Hasta aquí los juegos que he explicado son los que yo, en los casos en que toco el tema de los magos de antaño, llamo "juegos ejemplares". Con esto quiero decir, juegos que son casi imposibles de realizar por utilizarse aparatos de fabricación especial los cuales no pueden hallarse hoy. La finalidad de su estudio es entonces servir únicamente de ejemplo, de ahí el nombre que les he dado. Estos juegos tienen la finalidad de dar a conocer el calibre de la magia que se hacía antes y compararla con la que hacemos nosotros ahora en un afán de que levantemos un poco nuestro nivel.

Los otros juegos de que podemos hablar en el caso de los magos de antaño son los "prácticos", llamados así por mí ya que no usan aparatos tan complicados y pueden llevarse a la práctica en nuestro tiempo sin mayores problemas. Robert-Houdin, en su excelente libro "Los secretos de la prestidigitación y de la magia" no explica más que trucos de este tipo. Tratándose de un libro para enseñar a ser mago, el maestro tomó el camino apropiado. Voy a explicar varios de estos.

Filtración mágica de monedas

Dos monedas de cinco pesetas, envueltas cada una en un pañuelo, se confían a dos espectadores alejados uno de otro. El operador, retirando una de las monedas a través del pañuelo, la hace pasar juntamente con la otra sin acercarse al pañuelo que la contiene.

1. Se piden dos pañuelos al público, o como es necesario que estos sean un poco grandes, es quizás preferible que los aporte el mismo mago.
2. Se muestran las dos monedas, dejando una en la mesa y tomando la otra en la punta de los dedos de la mano izquierda. Esta moneda se cubre entonces con uno de los pañuelos.
3. Ahora viene una manipulación especial. Se dice que se va a mostrar la moneda una vez más y para ello la derecha la pinza a través de la tela entre índice y medio, tal como muestra el dibujo.
4. Los dedos izquierdos sueltan entonces la moneda y bajan unos centímetros siempre debajo del pañuelo.
5. La mano derecha pinzando todavía la moneda se gira en dirección hacia el cuerpo. Los dedos izquierdos debajo del pañuelo sujetan entonces el borde de la moneda a través de dos dobleces de tela esta vez. La derecha se retira entonces dejando la moneda sujeta por los dedos izquierdos. En el dibujo anterior se aprecia el bulto que hace el pulgar izquierdo debajo del pañuelo y es hacia él que se gira la mano derecha llevando la moneda pinzada.
6. Ahora se muestra que la moneda está debajo del pañuelo. Para ello la derecha levanta la parte del pañuelo que cuelga adelante. Hay que tener cuidado como se muestra la moneda puesto que en realidad quedará fuera del pañuelo metida en una especie de pliegue, según muestra el primer dibujo.
7. Mostrada la moneda, se finge volverla nuevamente bajo el pañuelo y para ello solo basta con sacudir la mano hacia adelante de forma que ambas capas del pañuelo caigan hacia adelante como muestra el segundo dibujo. En apariencia la moneda ha vuelto a quedar debajo del pañuelo; en realidad ha quedado afuera, oculta bajo un pliegue de tela (tercer dibujo).
8. La moneda bajo el pañuelo se retuerce un par de vueltas como para asegurarla mejor. Esto también oculta el pliegue o bolsillito en el que está la moneda. El pañuelo se da en esta condición para que un espectador sujete la moneda a través de la tela con una mano y con la otra sujete lo que cuelga.
Hasta aquí la manipulación del primer pañuelo. Veamos ahora lo que ocurre con el segundo.

1. Secretamente, el mago se apodera de otra moneda que tiene oculta en un bolsillo. Toma con la misma mano la otra moneda visible y la mete debajo del otro pañuelo.
2. La moneda oculta se añade a la otra.
3. Con la mano izquierda se sujetan ambas monedas a través del pañuelo y se deja colgar el mismo.

4. Agarrando con la derecha el pañuelo por lo que cuelga, la izquierda suelta entonces una de las dos monedas la cual queda retenida como muestra el dibujo.
5. Pedir a un espectador que sujete el pañuelo de forma horizontal con ambas manos tal como lo está sosteniendo el mago, o sea, con una mano agarrando la moneda a través de la tela y con la otra agarrando el resto del pañuelo. Sin que lo sepa el espectador, la segunda moneda le quedará oculta como muestra el dibujo.
Con esto se termina el trabajo sucio. Ahora el mago se acerca a la primera persona y le pregunta si cree que es posible que se pueda extraer la moneda del pañuelo sin que él lo suelte y mandarla a reunirse con la que tiene la otra persona. Se anuncia que justamente esto es lo que se hará. Se toma la moneda y se la hace salir del pliegue que la ocultaba dando la impresión de que se la hace penetrar mágicamente las fibras del pañuelo.
Ahora el mago dice que cumplirá su promesa y la hará reunirse con la que tiene la otra persona. Para ello le pide a la otra persona que en el momento en que lance al aire la moneda, sujete bien la tela del pañuelo que tiene en una mano mientras suelta con la otra la moneda que tiene sujeta a través de la tela.
Se finge pasar la moneda de una mano a la otra efectuando un escamoteo y se finge lanzar la moneda en dirección al pañuelo. La persona suelta la moneda y al hacerlo, la otra que estaba oculta viene a chocar contra ella anunciando de esta manera su llegada. Solo resta abrir el pañuelo y mostrar ambas monedas.

Este truco lo he explicado exactamente como lo explicó Robert-Houdin. Sin embargo yo recomendaría invertir las acciones para evitar tener que apoderarse secretamente de una moneda a mitad de efecto. Para ello tener tres monedas en el bolsillo, sacarlas, empalmar una y mostrar solo dos las cuales se dejan en la mesa. Proceder entonces a cubrir una moneda, agregando la que se lleva oculta tal como se explicó arriba para el segundo pañuelo. En segunda instancia tomar la otra moneda y cubrirla con el otro pañuelo siguiendo todos los pasos explicados arriba para el primer pañuelo. A partir de aquí se procede tal como quedó dicho. Robert-Houdin añade en su explicación que este juego es de un efecto maravilloso. No hay que dejarse llevar pos su sencillez.

Biblioteca

La perspicacia del tacto

Hacer escoger secretamente una carta, mezclarla con las demás, meter la baraja en el bolsillo de un espectador y sacar la carta escogida al número que designen.

1. Se da la baraja a un espectador y se le pide que tome una carta a su gusto.
2. Tan pronto devuelva la baraja, cortarla en dos y hacer devolver la carta en el centro.
3. Ejecutar el salto para llevar la carta arriba. (En nuestros idas se puede ejecutar cualquier otro tipo de control).
4. Mezclar en falso llevando la carta debajo pero también se puede poner en segundo lugar para poder mostrar que la elegida no está ni arriba ni abajo.
5. Pedir a un espectador que vacíe uno de sus bolsillos y meter la baraja en él.
6. Pedir a otra persona que diga el número al cual quiere que se saque la carta elegida. Anunciado dicho número es fácil ir tomando cartas de arriba e irlas sacando y cuando se llegue al número indicado, sacar la carta elegida.

La explicación técnica del juego que se acaba de exponer le hace parecer, más que sencillo, simple, en el significado más negativo de dicho término. Muchas personas ignoran que los juegos

son lo que se les hace ser y que a menudo el más sencillo en apariencia, puede tomar una gran importancia por la presentación y por la charla. Este es uno de los secretos de la buena lectura de la magia. Hay que desarrollar la facultad de "ver" e imaginarse cada truco que se lee, ejecutado por un mago ideal. A continuación la charla que Robert-Houdin recomienda para acompañar el juego un tanto variada por mí.

Señoras y caballeros, voy a empezar mi reunión de prestidigitación por una experiencia a la cual la ligereza le es completamente extraña. Se trata simplemente de enseñarles el grado de sensibilidad, de discernimiento, de inteligencia que puede adquirir el tacto. Tenemos cinco sentidos y cada uno de ellos posee solo una facultad pero cuando se trata de la magia, las cinco facultades se pueden reunir en uno solo de ellos hasta llegar a ver, sentir, gustar, oír y tocar por la punta de los dedos.
No se rían, señores. No hay nada más serio que lo que acabo de decir y dentro de un momento sabrán ustedes que e cierto.
He aquí una baraja la cual está todavía en su envoltorio original. La desenvuelvo y voy a pedirle a usted, señora, que tome de ella la carta que quiera. Sujete esa carta un momento entre ambas manos para impregnarla de su tacto y después métala en el centro de la baraja.
(Nota: Ver la sutileza de Robert-Houdin de dejar la baraja en manos de la espectadora para que tome con total libertad una carta y después pedirle que la sujete entre ambas manos, para lo cual tendrá que tener las manos libres. De esta manera es natural que el mago vuelva a tomar la baraja.)
Para evitar la sospecha de cualquier escamoteo, voy a mezclar bien la baraja y ahora les muestro que la carta elegida no está ni arriba ni abajo y por consiguiente debe estar perdida por el centro en algún lugar al azar.
Caballero, ¿podría usted vaciar uno de sus bolsillos para que lo meta en él la baraja? Ahora que las cartas están en la oscuridad más profunda, voy, ayudado por la quíntuple percepción de la cual les he hablado, a encontrar con la punta de mis dedos la carta elegida por esta señora. Sin embargo, para complicar la experiencia, no sacaré la carta sino al número que usted me diga. ¿,Qué número dice usted? (Supongamos que dicen ocho).
¿Ocho? ¡Muy bien! Es necesario entonces que siete veces seguidas evite tomar la carta de la señora para tomarla justamente a la octava. ¡Veamos! He aquí una. (Se saca la de abajo de al baraja sin enseñarla ya que el público la ha visto ya).
Ahora saco otra... (continuar así hasta sacar siete). Busquemos la carta de la señora. Creo que ya la tengo. Antes de sacarla voy a leerla con el dedo pequeño que es el más sabio de todos. No es una carta baja,... no es ni picas, ni corazón, ni diamante... es el diez... de... (se saca la carta de dorso al público) ¿Señora, quiere usted acabar de nombrar usted misma la carta antes de que yo la enseñe y veremos si mi dedo pequeño se ha equivocado o no?
-El diez de trébol.
Ya ven ustedes.- ¡La carta es, efectivamente, el diez de trébol! (Se muestra).

¿Ves como cambia el efecto con la charla? He de decir que este juego era muy popular en el siglo pasado y varios magos lo combinaban con otro muy espectacular llamado "La lluvia de cartas" el cual consistía en sacarle a un espectador una gran cantidad de cartas de todos los bolsillos. Hace años vi a Tihany hacer esta experiencia de producirle cartas a un espectador de los bolsillos. También se la vi presentar a un mago ruso cuyo nombre no recuerdo. Aquí en Barcelona se la he visto a Vilajosana. El truco siempre es efectivo. Consiste principalmente en empalmar cartas de la baraja e írselas sacando al espectador de los bolsillos o de dentro de la chaqueta, eso es todo. En el caso del truco anterior, se mete la mano en el bolsillo del espectador y se saca la baraja pero se dejan algunas cartas dentro del bolsillo, Entonces se empalma un grupo de cinco o seis cartas de arriba y se le pregunta al espectador por qué se ha quedado con algunas cartas y metiéndole la mano dentro de la chaqueta, las cartas empalmadas se sacan en abanico. Al poner dichas cartas

otra vez sobre la baraja, se vuelven a empalmar inmediatamente y esta vez se le saca un abanico de debajo del brazo. Se le pide entonces al espectador que saque las cartas que tiene en el bolsillo (las que se le dejaron ahí) y mientras lo hace se empalma un grupo mayor y se mete la mano en otro bolsillo, sacando en abanico algunas y dejándole el resto para posteriormente pedirle a él mismo que las saque. Así se va sacando cartas de todos los bolsillos hasta marear al espectador. Como final se le puede sacar un chorro de cartas de la nariz. Para ello solo hay que empalmar un grupo algo mayor de cartas y ponerle la mano frente a la nariz. Arqueando la mano se hace que las cartas escapen hacia abajo como cuando se hace la floritura del acordeón. Este remate al truco anterior lo convierte en algo verdaderamente sensacional. Es un truco ideal para funciones en casas particulares o cuando se improvisa una sesión de salón.

Biblioteca

La carta simpatica

Habiendo colocado dos barajas sobre la mesa y habiendo tomado secretamente dos espectadores una carta de cada baraja, hacer que estas dos cartas sean exactamente las mismas, aunque el prestidigitador haya constantemente estado alejado de la mesa.

Hay dos barajas; una de ellas en rosario. Se muestra esta baraja de cara al público a la vez que se dice que el juego que se va a presentar no es un juego de destreza sino que debe su ejecución a un curioso efecto de simpatía. Se extiende la baraja cara abajo (se pudo haber mezclado en falso antes) y se pide a una persona que tome cualquier carta y sin mirar cual es la coloque debajo de algún objeto pesado que haya en la mesa. Robert-Houdin recomienda un candelabro puesto que dichos objetos eran comunes entonces. Ahora podría ser un vaso.
Se recoge la baraja a partir del hueco dejado en la hilera por la carta sacada, poniendo estas cartas en la mano izquierda y recogiendo acto seguido el resto y poniéndolo encima. Así, la carta que estaba encima de la elegida viene a quedar debajo de la baraja y solo hay que mirarla con disimulo para calcular cual es la que se ha sacado y está cara abajo en la mesa debajo del objeto. Esta baraja se elimina entonces.
Se saca a la otra baraja y se abre de cara entre las manos para mostrar todas las cartas distintas. De paso se busca rápidamente la carta duplicada de la elegida, se lleva arriba y se empalma en la derecha. La baraja se esparce entonces sobre una bandeja la cual se sostiene con la mano derecha que es donde se tiene la carta empalmada, quedando así ésta oculta.
Se pide ahora a muchas personas que vayan acercándose (o se acerca uno a ellas) y que tomen grupos de cartas de la bandeja. mientras más personas participen, más interesante.
Cuando solo queden cuatro o cinco cartas, se sujeta la bandeja con la mano izquierda y con la derecha se esparcen las cartas de encima de la bandeja, agregando secretamente la empalmada. Ahora es que hay que tener cierto arte para seguir haciendo escoger cartas a las personas de tal manera que tomen todas menos la que nos interesa. Esto no es tan difícil porque el público se ha acostumbrado a tomar libremente las cartas hasta ese momento y cualquier sospecha que pudiera tener de influencia, hace tiempo que la ha desechado. Además, como la carta que ha de quedar la última está en la bandeja del lado del mago (de pie, estando los espectadores sentados) es fácil presentar la bandeja de modo que las manos no puedan coger la carta que ha de quedar. Esta operación es algo así como la carta forzada pero al revés.
Cuando solo reste la carta que nos interesa, dejar la bandeja en manos de alguien y retirarse para hacer un recuento de lo acontecido haciendo notar que se ha sacado de la otra baraja una carta con toda libertad y secreto y que la tal carta está aislada debajo del objeto y que todos ignoran cuál es. Se hace constar también que de la baraja colocada

en la bandeja se han escogido libremente todas las cartas excepto una que nadie conoce tampoco.
-¡Pues bien! - exclama el mago, - Por un efecto maravilloso de simpatía, la carta que está debajo del vaso va a ser igual a la que ha quedado sobre la bandeja. No habiendo tomado yo parte alguna en la experiencia, no quiero acercarme a las cartas. Señores, vean ustedes si es cierto o no lo que les digo.
El público retira la carta que está debajo del vaso y también la que ha quedado sobre la bandeja y comprueba que ambas son la misma.

Biblioteca

Cartas pensadas:

Robert-Houdin observa lo siguiente: "Los juegos de pensamiento previsto o adivinado son los que más llaman la atención en una sociedad de prestidigitación. En efecto, ¿cómo explicar, cuando no se conoce el artificio, que se pueda conocer lo que os ha parecido y a menudo aún lo que queréis pensar?" En su libro explica un pase normal de la época el cual ha caído completamente en el desuso y no porque sea obsoleto sino porque los magos dejaron de tener el valor de ejecutarlo. Se trata de la carta forzada mentalmente. Esta manipulación permitía extender las cartas ante un espectador y pedirle que se fijara en una. El mago le hacía ver la carta que quería y era esta la que se grababa en la mente del espectador. El mago estaba preparado para los fallos los cuales solía solventar gracias al enfile. No es raro que dicho pase haya desaparecido del repertorio del mago moderno ya que la solución al fallo, el enfile, es también uno de los pases más difíciles de hacer sin que se vea.

En uno de los trucos que explica Robert-Houdin se forzaba mentalmente una carta a una persona. La misma carta se le da forzada entonces a otro espectador pidiéndole que no la mire por el momento. Entonces se dirige el mago a la primera persona y le pregunta cuál es la carta que ha pensado. Tres de oros, supongamos que contesta. -¿,Usted ha pensado libremente dicha carta, no es verdad?- Sí, señor,- responde la persona. Entonces se pregunta a la otra persona si ha elegido libremente la carta que tiene en su poder a lo que ésta responde afirmativamente. Entonces el mago dice algo así: -Van a ser testigos de un hecho muy curioso que solo se puede explicar debido a una curiosa influencia magnéticomental. Perdone usted, ¿qué carta ha dicho que ha pensado? (-El tres de oros). Y a usted señor (al otro, espectador) seguro que le será imposible, lo mismo que a mí, nombrar la carta que ha escogido pero si la muestra podremos ver cual es.

El espectador la vuelve y es la misma que pensó la otra persona. Sin embargo, si el forzaje mental hubiera fallado, el mago lo sabría en el mismo momento en que la primera persona dijera su carta. Entonces muestra las cartas de la baraja "para enseñar que la pensada ya no está entre ellas" y buscándola rápidamente la lleva secretamente arriba. La carta que tiene la segunda persona se toma entonces y avanzando para mostrarla se enfila por la correcta.

Este truco era bastante popular en el repertorio del mago catalán Cartex quien, según cuentan, cuando veía a un mago entre el público, le pedía que dijera una carta en particular y así se evitaba el tener que forzarla mentalmente. A veces la carta pensada aparecía en el bolsillo de otro

espectador lo cual era altamente efectivo. Cuentan de Cartex que cuando había magos en la sala aprovechaba al máximo pasando incluso los aros chinos a examen, dando la llave al colega. Este es un detalle que también han hecho algunos otros magos de fama mundial. Por estos motivos algunos magos de la época tendían a menospreciar los trucos de Cartex alegando que usaba compadres. Sería pura envidia ya que Cartex, en su tiempo, creó una sensación.

Versión sencilla:

Este truco puede ejecutarse de forma más simplificada. En realidad no es necesario el primer forzaje. Lo que se quiere es forzar al segundo espectador la carta que haya mirado el primero. Para ello, la primera elección puede hacerse mediante el "vistazo", o sea, sujetando la baraja como muestra el dibujo y haciendo que la persona abra la esquina de la baraja por el centro y mire así el índice de una carta. El mago asegura secretamente un break en este punto y así, teniendo controlada la carta, la puede forzar al segundo espectador y el truco no puede fallar.

Otro truco basado en esto era uno que utilizaban algunos cartomagos de escena de la época de las variedades y consistía en hacer elegir una carta a un espectador, controlarla arriba y extender la baraja ante otro espectador diciendo que sacaría la misma carta que el primero. Este espectador sacaba cualquier, por supuesto. El mago pedía el nombre de la elegida y mostraba la que sacó el segundo espectador la cual resultaba incorrecta pero inmediatamente la enfilaba por la que era (que estaba arriba de la baraja) y fingía sorpresa cuando le decían que no era la carta correcta. La mostraba entonces y los sorprendidos eran los espectadores pues la carta era la elegida.

El doble pensamiento previsto

Hacer que una carta pensada por una persona se halle en la baraja al número que un espectador pense libremente. Chistoso desenlace.

Para terminar con los trucos de cartas quiero explicar este el cual Erdnase (o quien quiera que escribiera dicho libro) explica años después en "El experto en la mesa de juego". Es el noveno truco que se explica en la sección de magia de dicha obra y se titula ahí "El poder del pensamiento con centrado". Es un truco excelente y Robert-Houdin lo introduce con las siguientes palabras: "Es un juego excelente y lo recomiendo como uno de los mejores que pueden hacerse".

1. Se hace pensar forzada una carta a una señorita. Robert-Houdin se refiere al forzaje mental de la carta pero puede usarse el procedimiento del vistazo (ver dibujo en página anterior) ya que lo que se desea es dar impresión de libertad pero controlar la carta "pensada".
2. Por control y mezcla falsa se hace pasar dicha carta a séptima sobre la baraja y deje la baraja sobre la mesa.
3. Pedir a un caballero que piense un número entre uno y diez. Es bien sabido que por razones de tipo psicológico, lo más probable es que piense el siete.
4. Preguntar a la señorita cuál es la carta que está pensando. Ella la dice.
5. Preguntar al caballero en qué número está pensando. Supongamos que dice "siete".
6. Pedirle que tome la baraja de la mesa y que cuente hasta la séptima carta para que compruebe como la carta que la señorita ha pensado se encuentra efectivamente al número que ha pensado libremente él. De paso el mago hace notar que él no se ha acercado a la baraja.

Si se utiliza el forzaje mental hay dos cosas que pueden fallar. La primera es que la señorita piense otra carta y la segunda es que el espectador piense otro número. Ambos casos se pueden solventar pero me temo que la solución no está al alcance de cualquiera ya que se necesita audacia (la cual, si uno se acostumbra a hacer este tipo de juego, dará paso al oficio), viveza y seguridad con el enfile. Si el forzaje hubiese fallado, no importa entonces el número que diga el espectador. En dicho caso el mago toma la baraja de la mesa, cuenta hasta dicho número, pone la carta cara abajo en la mesa y extiende las cartas para mostrar como la pensada ya no está en la baraja (demostrando indirectamente que debe de ser la que está en la mesa). En realidad lo que hace es buscar rápidamente la elegida y pasarla secretamente arriba (hay un pase original al parecer de Hofzinser, que permite hacer esto con facilidad y que está en el libro que recoge su cartomagia, publicado por Editorial Frackson). Entonces muestra la carta de la mesa y todos ven que no es la elegida. Inmediatamente el mago ejecuta el enfile, cambiando esta carta por la correcta y cuando el público proteste le dice que no entiende por qué lo hace ya que la carta que les ha enseñado es la pensada y la muestra.

En el caso de usar el método del vistazo para hacer "pensar" la carta, la identidad de la carta no puede fallar y en ese caso veamos lo que hace el mago si el segundo espectador piensa otro número. De salida diré que en "El experto en la mesa de juego" se recomienda llevar la carta a octava posición y no a séptima. Si el espectador piensa el siete, se cuentan siete cartas y se mira la siguiente. Si piensa ocho, el truco está chupado.

Hay otro subterfugio aún más completo original del genial Juan Bernat. Lleva la carta a séptima. Si dicen seis, contar seis y mostrar la siguiente. Si dicen siete, contar hasta la séptima. Si dice ocho, tomar las cartas de dos en dos de arriba contando dos, cuatro, seis, ocho y al hacerlo ir formando un montoncito con ellas en la mano del espectador. Pedirle que gire la carta que le ha quedado arriba ("la que hace ocho", dice el mago) y es la elegida. Por último, si dijeran nueve, se toman las cartas de tres en tres diciendo: tres, seis, nueve y formando como antes un montón en la mano del espectador. Se le pide que gire la de arriba y esa es la elegida.

No hemos dicho lo que ocurre si la persona dice un número menor. En dicho caso tampoco hay problema. Supongamos que dijera "tres". Dirigirse a la otra persona y pedirle también un número y esta vez especificar: "entre uno y cinco". Cualquier número que diga, sumado al anterior, nos coloca entre los números que estamos preparados para contar. Todo esto en ningún caso debilita el truco sino más bien todo lo contrario.

Como final diré que este tipo de juego se vé poco hoy día porque la mayoría de los magos no tiene el valor de ejecutarlo. Los magos prefieren los juegos más seguros, más prefabricados; juegos en los que casi no suelta la baraja. Es una pena puesto que el tipo de juego que hemos explicado es una verdadera educación en lo que es el arte de la magia: viveza, improvisación, cara dura.... Un mago que ejecuta mucho juegos de este tipo es Juan Tamariz y los resultados siempre son espectaculares. Recuérdese su efecto en el que deja una carta aparte y hace que digan cualquiera. Entonces muestra que la carta es el comodín "que vale por cualquiera" y en el momento en que el público baja la guardia, cambia el comodín por la carta pensada la cual ha localizado casi al instante gracias a su dominio de la baraja mnemónica. En este juego lo que antes era

improvisación se ha convertido en sistema ya que es este justamente el método del truco.

Biblioteca

PARA TERMINAR

Este es un libro que he escrito con mucho gusto, casi de corrido. Sin embargo ahora tengo la impresión de que a lo mejor es un poco denso. No sé. A ti, lector, es a quien le toca decidir. Espero que mis opiniones te hayan servido aunque sea para oponerte a ellas que ya es algo. También espero que los trucos que he explicado en estas páginas te sirvan. Anímate a aprenderlos. Ojalá no encuentres pesada mi obsesión con el pasado de la magia. Creo sinceramente que estudiándolo podremos sacar conclusiones beneficiosas que nos harán cuestionarnos seriamente el tipo de magia que hacemos actualmente. No estoy solo en esta línea de pensamiento. En los Estados Unidos (tengo que volver una y otra vez a este país ya que de ahí nos marcan muchas líneas, incluso la de la magia) comienza a notarse una corriente que yo he llamado "historicismo". En años recientes se ha empezado a publicar una serie de cosas referentes al pasado de la magia. Revistas tales como "Conjuror's Monthly Magazine" (1906-1908), "Mahatma" (1895- 1906) han sido reeditadas. Las biografías y libros sobre magos famosos del pasado salen con gran regularidad. En los últimos años hemos visto libros sobre Dante, Thurston, Benyon, Jeans, Selbit, Fu-Manchú, De Kolta, Devant, Leon, Virgil, Gwynne, Goldin, etc. Se reeditan títulos antiguos tales como Greater Magic, The Modern Conjuror, Magic and its' Professors..... Lo dicho, se está comenzando a hurgar en el pasado. Estamos en ese punto fascinante en el cual el final de un ciclo se confunde con el principio de uno nuevo.

Muchas páginas atrás prometí ocuparme del cacareado tema de que "el mago es un actor que hace el papel de mago". Esta no es más que una de las nefastas frases hechas de la magia. Solo ha servido para que algunos despistados se confundan y mezclen con la magia todo tipo de ingredientes que lo único que hacen es diluirla. Aunque sea un arte menor, la magia es un arte puro y como tal merece ser presentada. Hay que esforzarse en ser un buen mago y presentar la magia de una forma altamente artística pero que le sea inherente y brote de ella. La mayoría de los intentos que he visto de mezclar magia con baile, con drama o con otras cosas han sido fracasos.

Quiero que se me entienda bien. La magia comparte con todas las artes escénicas, incluido el teatro, una serie de principios básicos de presentación, movimiento en escena, etc. pero estos principios, como he dicho, son comunes a todas las artes escénicas y no son monopolio único del arte dramático. El domador de leones, por ejemplo, ha de aplicar estos mismos principios si quiere que su número sea efectivo. Y sin embargo yo no he oído a nadie decir que "el domador de leones es un actor que hace el papel de domador de leones". La falacia de este argumento se comprueba fácilmente metiendo a, digamos, Paco Rabal, en una jaula de leones. Por más buen actor que sea el

genial intérprete de Juncal, creo que al día siguiente asistiríamos a su sepelio.

Pero veamos una actividad menos peligrosa: nuestra magia. Si un mago no es más que "un actor haciendo el papel de mago" se entiende que un actor de carrera podría hacer mejor magia que los mismos magos que son actores, digamos, empíricos. Pues no. Además se ha visto y no hay discusión posible. Cada año una asociación de actores en EE.UU. organizaba una gala a beneficio de los actores venidos a menos. Se llamaba "El circo de las estrellas" en las cuales grandes estrellas de la pantalla y el escenario ejecutaban números de circo y magia. He tenido la suerte o la desgracia de ver a grandes actores presentar trucos buenos de una manera tan mala pero tan, tan mala que no tengo palabras para decir lo malo que era aquello y quienes hayan visto estos programas me darán la razón.

En revistas y libros de magia he leído argumentos a favor del concepto que nos ocupa. Todos estos autores citan la frase fuera de contexto y la utilizan para apoyar una serie de argumentos totalmente antagónicos a las convicciones artísticas y mágicas del autor original de la frase: Robert-Houdin. El concepto de que "el mago es un actor haciendo el papel de mago" se ha utilizado para justificar que en muchas ocasiones el mago no salga como mago sino como cartero, bombero, estatua de yeso y hasta como idiota.

Este concepto ha justificado que en ocasiones se le dé más importancia a un ayudante que al mago en sí. Si bien he de reconocer que esto último, en algún caso ha tenido éxito -p. ej. el número del Gran Thompsoni- en la mayoría de los casos los resultados son nefastos. De hecho, el número del Gran Thompsoni es solo un número de corta duración. Sustentar con éxito durante cuarenta y cinco minutos (que es lo que dura una actuación contratada aquí) una caracterización del mago como un imbécil y de su ayudante como una mujer harta de su trabajo es muy difícil porque llegará un momento en que el público se hartará de ella y si tiene éxito es peor ya que dicho mago quedará para siempre encasillado en el papel del mago torpe, incompetente e idiota. Por supuesto que cualquiera puede asumir que "el mago es un actor haciendo el papel de mago" y enfocar sus actuaciones de magia de esa manera. Solo que ¿qué es un mago? ¿Hay varias clases de mago o solo una? ¿En caso de que hubiera muchas, cuál es la ideal para que la represente esa persona en concreto? La mayoría de los que pretenden agregarle "actuación" o "teatro" a la magia lo hacen de dos maneras. Algunos asumen el papel de mago imbécil. Un tipo torpe al cual le pasan cosas y los trucos le salen mal. Algunos otros se crean un argumento. El mago es un personaje al que le ocurren una serie de eventos fantásticos los cuales a veces, solo a veces, crea él.

En el primer caso también podemos incluir una serie de magos que deciden montar un número vestidos, por ejemplo, de cocineros y todos los trucos tienen que ver con ollas, cucharones, marmitas, pollos asados, etc. La "actuación" aquí es mínima ya que se trata de otro perro con el mismo collar.

En el segundo de los casos, si los hechos mágicos que ocurren no son creados directamente por el "actor" principal sino que le ocurren debido a algunas fuerzas superiores, entonces ese "actor" no está representando el papel de mago, como dice la frase sino que está representando el papel de un señor al que le ocurren, vaya a saberse por qué, una serie de cosas raras.

Hay casos en que lo anterior ha dado un buen resultado, como por ejemplo el acto de Cardini en el cual era un borracho al cual le aparecían cartas, cigarrillos y bolas cuando menos se lo esperaba. Pero volvemos a lo mismo, eso era solo un acto corto y es imposible mantener esta situación más allá de los diez minutos que duraba aquello. Además hay algo muy importante que sabrán los que han visto el acto de Cardini (hay un vídeo rodando por ahí). Había un momento en que se salía completamente del personaje y saludaba al público en reconocimiento del aplauso. O sea que la caracterización no era completa el 100% del tiempo del acto sino que Cardini, como gran artista que era, reconocía la necesidad que había de demostrar al público que él era el mago que estaba haciendo que aquellas cartas, cigarrillos y bolas aparecieran destruyendo así la ilusión, para su ganancia, de que estas cosas aparecían por sí mismas.

¿Qué quiso decir Robert-Houdin cuando dijo que "el mago es un actor haciendo el papel de mago"? Esta frase se menciona en la sección de su libro Los Secretos..... cuando discute los nombres de nuestro arte. Después de hacer un recuento de los distintos nombres con los cuales se ha conocido a la magia blanca: escamoteo, física recreativa, prestidigitación, al discutir este último término dice lo siguiente:

"Prestidigitación recordará por su etimología que hay que tener dedos ágiles para operar las ilusiones de la magia; lo cual está muy lejos de ser exacto. Un prestidigitador no es un juglar, es un actor haciendo el papel de mago; es un artista cuyos dedos deben ser más hábiles que prestos. Añadiré, además, que en los ejercicios de prestidigitación, cuanto más tranquilos son los movimientos, más fácil debe ser la ilusión de los espectadores".

Como se aprecia al instante, lo que discutía Robert-Houdin cuando escribió la frase no tiene nada que ver con la presentación de la magia, o más bien sí, pero de una manera totalmente distinta a lo que se ha querido hacer ver después. Ricardo Palanca Lita, cuando tradujo Los Secretos.... al español, tradujo la palabra francesa jongleur como juglar. Un juglar era un artista itinerante que usualmente cantaba. Si se lee así la frase no tiene el menor sentido: Un prestidigitador no es un cantante, es un actor haciendo el papel de mago.

Sin embargo, jongleur también quiere decir malabarista y si se lee de esta manera entonces sí que tiene sentido y encaja con el resto: Un prestidigitador no es un malabarista, es un actor haciendo el papel de mago. Hay que tener en cuenta que en aquel entonces los prestidigitadores no eran llamados magos. (De ahí que Robert-Houdin estuviese discutiendo los nombres de nuestro arte en este apartado de su libro). ¿Qué era un mago? Un mago era un señor poderoso; poseedor de secretos fantásticos que lo hacían capaz de dominar las fuerzas de la naturaleza. Es un ser en el cual ha creído siempre la humanidad. Sin embargo es un ser mítico. También es un personaje a ser representado, el único que según Robert-Houdin debería representar el prestidigitador.

¿Qué es un actor? Actualmente es un artista admirado y respetado. De hecho, el teatro es considerado una de las artes de valía. Pero no siempre fue así. Solo hay que leer a De Rojas para darse cuenta como eran considerados los actores hace pocos siglos: las mujeres, putas; los hombres, si no maricones, cornudos complacientes. Vivían en carromatos por los caminos. Todos, salvo los más encumbrados, pasaban un hambre de miedo. La iglesia había excomulgado a los que ejercían este oficio y no se les enterraba en sagrado sino en cualquier campo. Sin embargo el teatro

comenzó a subir de categoría poco a poco y cuando reyes y nobleza se aficionaron a él y personas "respetables" comenzaron a escribir comedias y dramas, todo fue cambiando y el actor llegó a ser, no solo aceptado, sino admirado por todos, desde la aristocracia hasta el pueblo.

En otras partes de su libro Robert-Houdin deja patente su admiración por los actores como representantes de la máxima posición que puede alcanzar un artista. Se puede decir que fue esta posición a la que aspiró a llegar él mismo y además, consiguió alcanzarla. Para él los actores habían alcanzado el nivel de hidalgos o caballeros. Los malabaristas, por el contrario, seguían estando en ese conjunto de artistas menos afortunados que todavía entretenían en las plazas del mercado. Por eso el prestidigitador tenía que comportarse en escena de una manera totalmente refinada, como un actor, queriendo decir con ello, como un artista que ha alcanzado la consagración en un arte, la magia, que había salido de las plazas populares para instalarse en los teatros y los salones aristocráticos. Un artista, en síntesis, que lejos de usar facultades manuales, utilizaba el ingenio y la inteligencia. En esto Robert-Houdin es el reflejo de las corrientes que habían ido marcando la evolución de la sociedad europea, o sea, el surgimiento de la burguesía o clase media propietaria y comerciante la cual también creaba riqueza mediante el uso de la inteligencia y el ingenio y no mediante la actividad manual. No olvidemos que Robert-Houdin había sido previamente empresario del ramo de la relojería.

Si Robert-Houdin de verdad hubiera querido decir "que el prestidigitador es un actor haciendo el papel de mago" dándole el significado que hoy se le quiere dar a la frase, lo más lógico es que se hubiera extendido en el asunto para explicarlo. Sin embargo, en ningún lugar del libro aparece discusión alguna sobre este concepto. Por el contrario, en varios puntos de su libro Los Secretos.... hay pasajes que apoyan lo que yo les estoy diciendo:

Que estaba completamente fuera de la mente de Robert-Houdin que el prestidigitador representase otra imagen que la del mago, entendiéndose por ella la del artista educado, de buenos modales, bien vestido y mejor hablado que presenta y es causa directa de una serie de efectos maravillosos para el cual el público no tiene explicación.

Puedo citar y lo haré, varios pasajes de su libro Los Secretos.... que apoyan lo que digo. Miren por ejemplo:

"No es necesario decir que un prestidigitador deba hablar correctamente su lengua. Debe evitar además las chocarrerías, las personalidades, las mistificaciones. Debe abstenerse también de los términos pretensiosos y afectados, de citas latinas y sobre todo de juegos de palabras.

En aquel entonces, era todavía común el traje de mágico. Los prestidigitadores, para representar más a conciencia el papel de un personaje fabuloso y poderoso, solían usar túnicas y gorros puntiagudos como muestra Philipe en la página 54. Podríamos decir que estos estaban cumpliendo más a conciencia el papel de "actor haciendo el papel de mago" tal como se quiere entender hoy día la frase ya que por lo menos adoptaban la apariencia de un sacerdote místico quizás zoroastriano. Entonces si Robert-Houdin hubiera querido decir lo que quieren entender hoy los que alegan que el mago es un actor haciendo el papel de mago ¿, no es lógico que él también se hubiera vestido así? Y sin embargo hace todo lo contrario y reniega de dicha vestimenta. ¿,Por qué? Sencillamente porque un "actor", como él concebía el término (un artista consagrado y

elevado) no podía vestirse de esta manera. Punto. Sus propias palabras no dejan lugar a dudas en relación con su opinión al respecto:

"No es necesario, según creo, extenderse mucho sobre el ridículo uso de los trajes de mágico. Déjese a los farsantes los oropeles y las caperuzas; el traje del hombre de mundo es el único que pertenece a un prestidigitador; revistiéndose del traje de mágico se arriesga a caer en ridículo.

" Nótese que Robert-Houdin no ha dicho que el frac es el traje correcto para el prestidigitador, como luego he visto afirmar en algún libro. Dijo que "el traje del hombre de mundo". Resulta que en su época era el frac y ese era el que él usaba. Si vemos hoy a artistas como David Copperfield o Jonathan Pendragon, veremos que siguen usando "el traje del hombre de mundo". De ninguna manera la ropa que usan es degradante (como sería vestirse, por ejemplo, de "bombero mágico"). Es ropa actual y atractiva que los eleva. De paso, si bien Copperfield en sus inicios presentaba "sketches" mágicos con argumento, la mayoría de mis lectores estará de acuerdo en que estos eran los puntos más flojos y horteras de sus programas de TV. Ahora que ya no hace nada de eso sus presentaciones son mucho más fuertes y artísticas. La magia se adapta muy mal a lo dramático y siempre es más fuerte y efectiva si el mago es quien la hace ocurrir.

Con todo lo expuesto creo que no puedo hacer nada mejor que dejar la discusión en este punto. ¿Tiene algún valor todo esto? Creo que sí. Se trata de un tema de suma importancia: la presentación de la magia. Tenemos que admitir que si bien la magia ha adelantado mucho en cuanto a sus métodos, en cuanto a presentación hemos retrocedido. Te lo demuestra la escasez de magos de cierta valía, la duplicación de números y actos, la copia de los juegos y estilo de los demás y otros síntomas. Analizando y estudiando estos temas de la teoría del arte de la magia, se pueden aclarar muchas ideas, trazar un curso.

EL MANUAL DE SUPERVIVENCIA DE UN MAGO

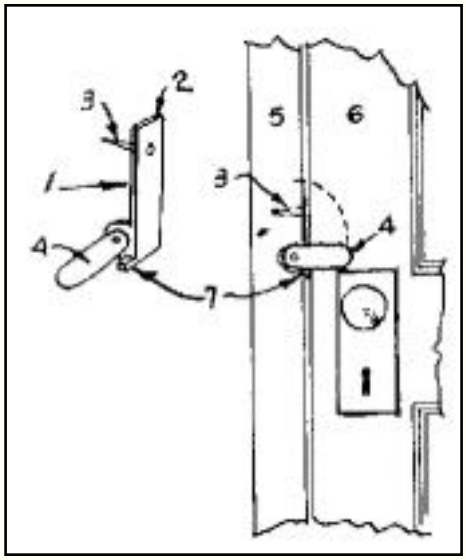
El siguiente artículo es de lo más curioso que he leído en la magia. Fue escrito por un mago trotamundos llamado Nightingale y leyéndolo se puede sacar una idea de los distintos riesgos que podía correr un mago que recorriera el globo en las primeras décadas de nuestro siglo, sobre todo si visitaba las ciudades más pequeñas y apartadas como parece ser que hizo el autor del artículo.
Gracias a una afortunada circunstancia he llegado a mis manos la autobiografía publicada por el mismo Nightingale en 1962 y de ahí es de donde extraigo el artículo en mención el cual comienza como sigue.

Auto-Protección

Cada tierra, incluyendo la suya propia, tiene sus hordas que viven de usted y de mí y de gente como nosotros. Cuándo usted pasa fuera del portal de su casa ¡solo depende de usted! El mundo es ancho y si usted viaja lejos y por mucho tiempo, la experiencia le enseñará muchas cosas; y a veces es una maestra muy cara.
Se puede escribir un libro completo sobre la auto-protección y todavía quedarían cosas por aprender. A continuación explico solo unas cuantas de las tantas cosas que han sido para mí de verdadero valor.

Una tranca portátil

Mi amigo y fabricante de magia, George Closson, me regaló este artilugio cuando dejé mi hogar para dedicarme al escenario. La había llevado consigo por muchos años y yo también la encontré valiosa.
Su habitación en muchos de los hoteles donde va la gente de teatro y en los de otro tipo, no fue hecha con vista a la seguridad ni a la privacía. A veces no hay ni llave ni pestillo y a veces la cerradura está rota. Esto lo convierte a usted en posible víctima de ladrones nocturnos en busca de dinero o de cualquier otra cosa por la cual se pueda conseguir dinero en una casa de empeños local. Esto es lo que evitará que entren; una tranca portátil de solo 5 centímetros de largo, hecha de acero (1). Consiste en una placa (2) la cual lleva soldado un pincho de acero (3). En la sección inferior (4) está la barra que atranca la puerta.



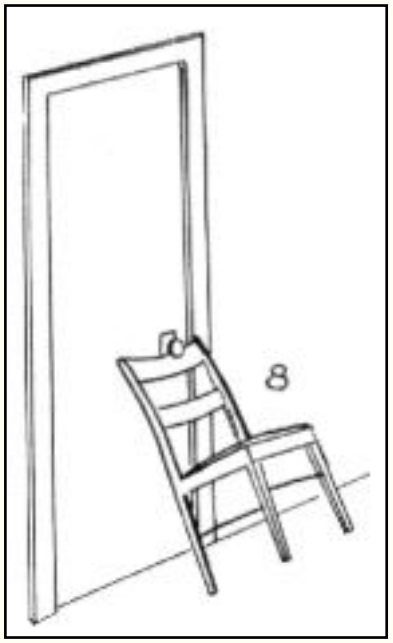
Para instalarla se abre la puerta y el pincho (3) se clava en el marco (5). Al cerrar la puerta, el pincho se clava más en la madera. Para asegurar la puerta solo hay que hacer pivotar la tranca (4) delante de ella (6). Hay un tope en (7) que evita que la tranca baje más. Ahora nadie puede forzar la puerta sin romper parte del marco de la misma.

Muchas veces en alguna ciudad extraña he escuchado que alguna mano hacía girar la perilla silenciosamente después de que creyeran que yo estaba durmiendo pero no han podido entrar.

Este aparato deberá ser fabricado por un artesano experto.

La mayoría de las personas que viajan conocen el recurso de atrancar la puerta poniendo una silla contra el pomo de la cerradura como en (8).

He aquí un hábito que usted deberá cultivar hasta que se le haga natural. Nunca ponga una maleta en el suelo a menos que una parte de la misma descanse sobre su pie. Es muy fácil para alguien en una multitud llevársela al pasar por su lado. Usted puede estar distraído con el ambiente y los sonidos nuevos pero si una esquina de su maleta está sobre su pie, usted se dará cuenta enseguida si alguien la mueve.

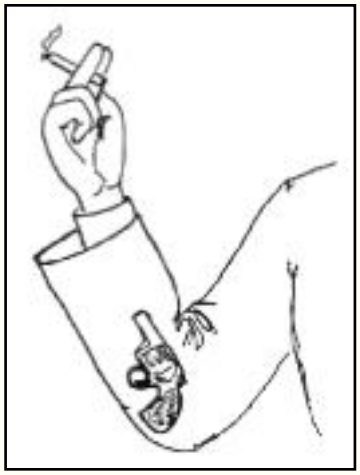


Nunca esconda nada bajo la almohada o en el zapato; son los primeros lugares que mira un ladrón. En la India y en muchos otros lugares del lejano Oriente uno siente a menudo manos que se meten debajo de la almohada. Esto ocurre especialmente en el coche cama de un tren cuando éste se detiene en alguna estación. Si su ventana está abierta para poder respirar, esta es una invitación que nadie resiste.

En Egipto un dragomar (intérprete) me vio prepararme para dormir en un tren que no tenía coche cama. Todo lo que me quité, incluso mis zapatos, los metí en la maleta. Sonrió y me dijo: "Veo que Sahib ha viajado lejos" . A esto le respondí: "Si sigo aquí en la mañana mis pertenencias estarán conmigo".

Muchos de los callejones oscuros que llevan de la puerta trasera de los escenarios a las calles principales son una constante invitación para los atracadores. Esto es especialmente cierto los sábados por la noche cuando uno lleva el salario de la semana. Como mago pensé que me tenía que preparar para esta emergencia.

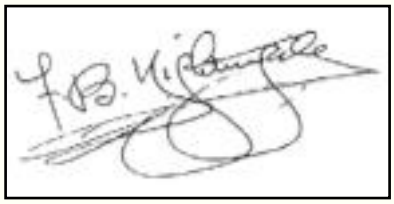
Compré un revólver Smith and Wesson calibre 32 sin martillo percutor. Como no tenía ninguna pieza sobresaliente o martillo, era ideal para mi uso puesto que nada se podía enganchar en la ropa.



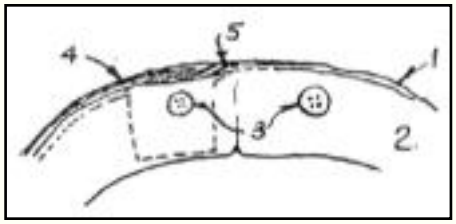
Después de empacar el material del acto y justo antes de salir de camerino, me metía el revólver en la manga derecha. Con ese brazo levantado, el revólver se aguantaba en el codo.
Antes de adentrarme en la oscuridad del callejón, encendía un cigarrillo. Mientras caminaba sostenía la mano con el cigarrillo cerca de la cara, como es natural.
Si me sorprendía un matón, me podía cachear buscando un arma pero yo tenía una a la mano que no podría encontrar. Teniendo yo las manos en alto nunca se le ocurriría buscar en la manga, ni siquiera en una perteneciente a un mago. Si me llevaba el dinero, tenía los medios para recuperarlo.
Practiqué con ese revólver igual que si fuera un truco de magia. Solo la fuerza de bajar el brazo derecho me proyectaba el revólver a la mano, en posición de disparar.

Asuntos de dinero

Viajando un año sí y otro también, uno tiene que pensar un poco en la manera de llevar el dinero con seguridad. Los cheques de viajero son lo mejor para la reserva principal. En caso de pérdida se debe reportar el número de serie y el valor de cada cheque para que le reembolsen a uno. Esto puede ser difícil si no se ha hecho algún tipo de contabilidad. Hágase los cheques en libretas de la misma cantidad. Lleve consigo siempre una libreta y una en cada pieza de equipaje; con su maleta, su baúl y con usted: tres libretas. Importante: en cada libreta lleve una lista de TODOS los cheques, cantidades y números de serie. Siempre que use un cheque, ELIMÍNELO DE LAS TRES LISTAS, sin impórtale lo inconveniente que sea. Si perdiera las tres libretas significa que a lo mejor no estará vivo para cobrar. He aquí una historia de una experiencia de estas.
Una noche que zarpaba en barco de Cantón, China, se hundió el barco. De 250 pasajeros solo sobrevivimos 38. Yo escapé en pijama y perdí mi ropa y mi maleta PERO había dejado mi baúl en Cantón. Al regresar en un junco que nos recogió pude reclamar todos los cheques perdidos.
Una firma imposible de leer es una salvaguarda. Si no puede descifrarse, mejor. Esta es la mía.....



El barco hundido lo sacaron a flote y como un año después alguien presentó los cheques perdidos en un banco de Hong Kong para cobrarlos. Ya a mí me habían dado cheques nuevos y yo estaba en otro país. El hombre que presentó los cheques había falsificado mi firma perfectamente pero el cajero sospechó y le preguntó como se llamaba. Tomado completamente fuera de guardia sin saber lo que se suponía que era su nombre, lo arrestaron. Esa "N" bien podría ser una "Y"...?
Al cobrar un cheque pida billetes grandes; se les puede esconder mejor en un bolsillo secreto. Yo tenía uno en cada pantalón justo a la derecha del centro por detrás. La cintura (1) y el forro (2) tienen una cierta hondura. También hay dos botones dentro para los tirantes. La abertura secreta del bolsillo está entre (4) y (5), en la cintura.



El hondo del bolsillo lo marca la línea punteada y uno de los botones (3) lo mantiene cerrado. Los billetes doblados se pueden esconder aquí fácilmente.
Lleve únicamente en su cartera el dinero suficiente para las necesidades del día más unos cuantos dólares adicionales. Con este sistema, en caso de atraco solo le robarían una pequeña suma. No quieren cheques de viajero; demasiado riesgo.
Por la noche usaba un sistema distinto ya que a esas horas me podían robar hasta los pantalones. Al irse a dormir ponga las monedas de su monedero sobre la mesa de la cómoda. Cuando apague la luz, y no antes --puede que haya ojos secretos vigilando-- cambie los billetes del bolsillo secreto del pantalón a una bolsa de plástico (1) con un broche (2) y una liga ancha (3) la cual se pone usted en la pierna de manera que (1) quede detrás de la rodilla. Un ladrón de pacotilla se llevará las monedas del mueble y los billetes chicos de su cartera. Un ladrón más experto mirará si tiene usted un cinturón de los de llevar dinero puesto e la cintura o algún paquete colgando del cuello pero nunca verá la bolsa tras la rodilla.

Comida y bebida

Cuando se viaja por sitios extraños, se encontrará usted con muchos problemas. Su salud es la primera y más importante consideración. En el Tíbet, por ejemplo, las copas para beber vino se hacen de cuernos de yak, bellamente tallados. La creencia es que si el vino está envenenado, si se sirve en tal copa, cambiará de color y de esta manera se da cuenta el que está a punto de beberlo.
A veces cualquier líquido servido en alguna vasija agrietada o mal lavada puede ser igual de mortal, especialmente para el viajero que no está inmunizado. En este líquido acechan muchos gérmenes potentes y virulentos. Se verá usted en situaciones donde es necesario usar tales utensilios o de lo contrario, insultar a su anfitrión. Esto es siempre una situación embarazosa y a veces incluso peligrosa.
Para beber de tal recipiente, mire el dibujo. El borde superior del vaso se presiona contra la cara por debajo de la línea de los labios. Ambos labios quedan entonces dentro del vaso y se bebe de la superficie del líquido con seguridad ya que los labios nunca tocan el borde del vaso. Pruébelo; con un poco de práctica se logra una perfección tal que los demás nunca lo notan.

Hasta aquí este curioso articulo escrito por el mago Nightingale. Como ven, no solo había que saber trucos de magia para andar por el mundo con la magia. Incluso hoy hay lugares en los que estas precauciones son pocas.

MISDIRECTION

Para presentar trucos de magia con cartas de la manera mas efectiva, es esencial que la técnica manipulativa se complemente con un perfecto conocimiento de las leyes del interés humano y de la mejor manera de ponerlas en uso.

La “MISDIRECTION” es el termino el cual los magos le han dado a la aplicación, para algunos propósitos, de ciertas leyes de interés, y es ésta “ MISDIRECTION” la que hace posible algunos engaños; es importante en cualquier truco con cartas, porque hace posible la ejecución de algunos manejos bajo condiciones que de otra manera seria imposible realizarlos.

Fue Voltaire que dijo: “ Defina su materia, caballero “.Y acercándonos a la materia de “MISDIRECTION” podría considerarse tener a bien éste consejo, puesto que entre los magos existe una considerable diferencia de opinión de como es la naturaleza de la “MISDIRECTION” y como debe ser usada para encubrir sus métodos de los ojos entrometidos o demasiado atentos.

Junto con Voltaire, déjanos definir nuestra materia:

Misdirection es hacer surgir el interés de un público sobre un objeto o persona fuera del truco en cuestión durante esos momentos en los cuales el manejo secreto o subterfugio se hace, haciendo posible la ejecución de éste de manera indetectable.

Los otro recursos usados por el mago - los llamados “MISDIRECTION MENTAL” ; los basados en confundir la mente del espectador, o los que están dirigidos a engañar sus sentidos; las diversiones creadas solamente por el uso de la palabra; el engaño del público haciendo interferencias - todos esos, los cuales a menudo se les llama “MISDIRECTION” no son de la competencia de éste articulo.

El término “MISDIRECTION” cuando se use en éste articulo sólo se referirá a la distracción de la atención fuera del artista para hacer posible la secreta ejecución de un truco, o el uso de un subterfugio.

La “MISDIRECTION” es antigua como la magia misma, de hecho ya fue definida por un hombre inteligente como fue ROBERT-HOUDIN ,quien dio ejemplos de su trabajo. En su libro, *SECRETS OF CONJURING & MAGIC* , escribió: “ *Algunas acciones y movimientos del mago están destinados solamente a facilitar lo que en*

*magia se llama **temps.*** Un ***temps*** *es el momento oportuno para efectuar una desaparición, o lo que es lo mismo ,para que sea desconocida para los espectadores. En ese caso , el acto o movimiento que constituye un **temps** está especialmente dirigido a distraer la atención de los espectadores a algún punto mas o menos lejano de donde se realiza el truco en cuestión."*

Por ejemplo, un artista coloca ostensiblemente un articulo cualquiera en una esquina de la mesa en la cual esta trabajando, mientras la m.i., encontrándose junto a la mesa, coge algún objeto oculto para luego hacerlo aparecer. O también, por ejemplo mientras se lanza una bola al aire y se coge con la m.d., se da el caso que ,durante el mismo instante se puede coger otra bola del bolsillo izquierdo. Incluso un golpe con la varita en cualquier punto, y mirando hacia éste atentamente a la vez, llevará los ojos de la concurrencia en la misma dirección.

Esos modos de influenciar la atención de los ojos del público parecen simples, y como si no fuesen capaces de engañar, pero se verá que nunca fallan.

*" Cada truco tiene su gesticulación apropiada, y su propio **temps** , que combinado con la presentación, suple a cualquier otro pretexto."*

*Tendremos la ocasión en el curso de este libro de describir diversos **temps** de extrema ingenuidad, el efecto de los cuales es tal que incluso los mas ávidos no podrán resistirse a ellos."*

Es una gran pérdida que ROBERT-HOUDIN , fuera de su experiencia práctica, no escribiera mas sobre "MISDIRECTION" - o, como el lo llamaba, un ***temps*** - logró hacer que incluso los mas avezados no pudieran resistirla.

Por éste hombre, quien demostraba cualquier materia sobre la cual discutía, que pudo haber guardado generaciones de magos que dejaban mas perplejos a la gente. ROBERT-HOUDIN sabia que la "MISDIRECTION" existe en la mente del espectador, que para distraer, primero debes interesar, que debes hacer girar la mente del espectador hacia canales de pensamiento con el uso de las leyes del interés.

Porque el supo esto, porque fue un completo pensamiento y hombre inteligente, fue el mejor mago de su tiempo. Tenia una mente investigadora y algo perfeccionista, creía que lo que hacia lo hacia bien. No dejo nada al azar; cada truco tenia su gesticulación apropiada, su propio ***temps*** o misdirection, y su propia presentación. En el libro " *SECRETS OF CONJURING & MAGIC* " , ROBERT-HOUDIN escribió con la autoridad de la experiencia por la práctica y su calidad como experto

exponiendo la teoría y practica de su arte, del cual él se sentía orgulloso. El conocía lo que el lector ya sabrá, o debería algún día aprender, que cada truco debe tener su "MISDIRECTION" en el uso de la cual el azar no toma parte. Es una completa exposición de este arte de la "MISDIRECTION" con lo cual éste articulo interesa en si mismo.

Hay otro punto, paralelo al primero, el cual debería quedar claro antes que una serie de ejemplos hayan sido dados; es respecto a la calidad de la "MISDIRECTION".

"La distracción que se ofrezca al espectador debe ser de tal naturaleza que él concentre su atención y pensamiento en ella. Debe incentivar su interés, o atraer su curiosidad. Debe preocupar sus pensamientos; debe ser interesante y parecerle importante."

En otras palabras, el uso de los gestos para distraer su atención, o el girar de la mirada en la esperanza de que esto llevará la mirada de todos los espectadores, no es suficiente. Esto puede servir al propósito, o puede que no; no es seguro. De manera similar, haciendo uso del "momento oportuno" cuando éste es dejado al azar puede o puede que no ofrezca la protección necesaria para cubrir la acción tramposa. Nuestro propósito aquí es analizar la "MISDIRECTION" de tal fuerza que distraiga la atención de todos los espectadores en el momento crucial, para que el lector, comprendiendo su naturaleza, pueda aplicarla a su propia manera en el manejo con las cartas.

Puesto que se utiliza en todas las especialidades de la magia, vamos a examinar varios ejemplos de misdirection que funcionan de manera segura, teniendo en cuenta su definición y su necesidad para hacer que la diversión ofrecida sea de tal naturaleza que capture el interés de los presentes. Fíjate , como en los siguientes ejemplos, el interés de los espectadores está fuera del mago en el momento crucial, como un "nuevo estimulo" que llama su atención el cual no puede resistirse mas de lo que un impulso a girarse y ver quien a entrado en la habitación junto a él.

a) El mago, vestido con capa, permanece cerca de bastidores. Un oso grotesco sube gateando a escena y baila. El espectador se concentra en esa aparición y por unos momentos sus pensamientos se fijan en esa extraña aparición concentrándose en ella: *Quiere saber porque baila de esa manera y porque toma parte en la ilusión y el espectáculo.* El espectador divide su atención y mientras tanto el mago se sale de la escena, reemplazando su lugar otra persona con el mismo atuendo.

No se puede dar un perfecto ejemplo de lo que es la "MISDIRECTION". Se crea una diversión fuera del contexto del mago la

cual engancha y mantiene el interés. Es imposible concentrarse en 2 ideas a la vez, y el espectador pierde al mago de su mente. La sustitución de la persona se hace en esos momentos.

Esta “MISDIRECTION” ha sido usada por H.BLACKSTONE en una ilusión escénica durante un periodo de 20 años. Es igual de eficiente en nuestros días como hace 2 décadas, porque es producida básicamente por el sonido.

En la magia con cartas, de la cual hacemos referencia en éste trabajo, la “MISDIRECTION” que se usa esta siempre de acuerdo con el tipo de magia que se realiza. No obstante, el principio es el mismo. En función de la amplitud de la visión en escena, la “MISDIRECTION” debe ser mas fuerte y la diversión de naturaleza mas espectacular. Con las cartas, donde sólo es necesaria para con unos pocos centímetros, la diversión es mas intima, lógica y natural.

b) Desaparición de un mazo de cartas: El mago levanta el interés de los espectadores cogiendo un objeto del bolsillo trasero del pantalón. (¿ Que va a coger del bolsillo ?) Demuestra que es un pañuelo.(Oh, es un pañuelo...bien,¿ que va a hacer con el ?) Durante los pocos segundos que los espectadores se concentran en el pañuelo, el mago deja caer el mazo en el bolsillo izquierdo de la americana.

c) El mago ha subido a escena a un chiquillo y el chiquillo, al lado del experto mago, queda seducido por lo que representa el formar parte del espectáculo y despierta su interés: Chico contra el mago. El mago se gira de espaldas y el chiquillo levanta la cola de su frac y mira bajo éste atentamente, presumiblemente en busca de conejos ocultos. El público estalla en carcajadas y por unos momentos están preocupados con una fuente infalible de interés, la revelación del carácter humano. Saben que es un momento excitante en la vida del chiquillo y quieren fijarse en como reacciona. Levantando la cola del frac del mago, el chico ha actuado con audacia y quieren saber que es lo próximo que va a hacer; ha capturado el interés de todos ellos. Durante esos momentos el mago ha cogido el conejo para posterior producción.

d) El mago ha colocado una bola de esponja en su mano y una en la mano del espectador. Le pregunta si él, el mago, puede sacar la bola de esponja de su mano cerrada. Responde que no. Haciendo ésta pregunta ha introducido

un elemento de duda y conflicto en la presentación, y el interés crece a partir de esos momentos en el juego. (¿ Podrá el mago sacar la bola de esponja de la mano del espectador ? No parece posible...

El mago abre su mano y muestra que su bola ha desaparecido. El espectador abre su mano y encuentra no una, sino dos bolas de esponja. Cuando el espectador abre la mano el interés del resto de espectadores para ver el contenido de la mano es evidente. (¿ que habrá en la mano ? ¿ tendrá la bola que ha desaparecido ?) El mago olvidándose, “robará” otra bola de esponja, o un vaso lleno de liquido, o un bloque de hielo, de debajo de su chaleco. La “MISDIRECTION” ha sido buena.

e) Una carta ha sido elegida y devuelta al mazo. El mago dice que va a encontrar la carta en el número elegido. Reparte ese número de cartas y deja la última cara abajo en la mesa. Al girar esa carta, el espectador se fija en la carta. (¿ Será la carta elegida ?) Cuando la carta empieza a girarse, el mago hace un vistazo o un salto a una mano, o cualquier otro manejo secreto.

f) El mago envuelve un vaso con un papel de periódico, coloca una moneda en la mesa y dice que va a pasar a través de ésta. Golpea la mesa con el vaso envuelto varias veces para enfatizar su solidez y cubriendo la moneda a la vez. Anuncia que la moneda ha desaparecido y levanta el vaso envuelto llevándolo al borde de la mesa mientras los espectadores se fijan atentamente en la mesa.(¿ Está la moneda todavía debajo del vaso ? ¿ Habrá desaparecido ?) El mago deja caer el vaso en su regazo cuando los espectadores tienen sus pensamientos en la moneda y no en el envoltorio, haz notar con satisfacción que la moneda no ha desaparecido. El artista cubre otra vez la moneda con el envoltorio, el cual tiene la forma del vaso. Ahora, aplasta el envoltorio y hace que desaparezca el vaso, posteriormente hace desaparecer la moneda. Luego ambos, moneda y vaso son producidos de debajo de la mesa. La desaparición del vaso es un completo misterio puesto que en esos momentos los pensamientos de los espectadores estaban pendientes de la moneda.

g) El mago muestra una carta y le pide al espectador que extienda su mano. Cuando el espectador ofrece su mano derecha , se solicita de usar la izquierda. El espectador adelanta esa mano pero no la ha puesto en la posición correcta; el mago toma ésta con su m.i. , la cual aguanta el mazo , y la coloca en la posición deseada. Mueve la m.i. con la baraja hacia su cuerpo mientras dice: “ No de ésta manera, sino así.” La mano debe ser

colocada así porque algo especial va a ocurrir allí. Los espectadores miraran la mano del ayudante. En ese momento el mago hace un enfile bajo la cobertura de la misdirection y coloca la carta cambiada en la mano del ayudante que está extendida. Mas tarde se mostrará que la carta ha cambiado milagrosamente.

h) El mago coloca un trozo de papel blanco dentro de un sobre, habiendo elegido una carta anteriormente. Coloca la carta también dentro del sobre. Corta el sobre sellado, abriéndolo con una navaja y saca el trozo de papel blanco que está pinchado en el filo. Lo coloca encima de la mesa y pide al espectador que eligió la carta que la nombre. El as de rombos. El artista ha doblado el sobre (doble sobre trucado) por la mitad. Le pide al espectador que gire el trozo de papel blanco. El público se concentra en el papel. (¿ Que habrá escrito ?) Al girarse el papel está el as de rombos en miniatura.

Durante los momentos que el público se concentró en el papel , el mago ha colocado el sobre doblado dentro de su bolsillo der. de la americana y ha sacado otro sobre igualmente doblado y rasgado como el primero. Deja caer éste en la mesa. Cuando se examina no se encuentra explicación posible al misterio.

Se mantiene que esos pocos y variados ejemplos de “MISDIRECTION”, excelente por otra parte, servirán para mostrar en lo que la vista del público se interesa. Esto no quiere decir que la “MISDIRECTION” sea elaborada o larga. Puede ser una acción muy simple. Tienes por ejemplo, cartas empalmadas mientras haces el juego VIAJE DE 3 CARTAS y en el momento de realizar el empalme le dices al espectador A que le dé el mazo al espectador B, a tu izquierda. El empalme estará completamente cubierto mientras los espectadores se fijan en el mazo que pasa de uno a otro. Tu das el paquete de cartas que se repartió primeramente, menos las cartas empalmadas, al espectador A y mas tarde los espectadores dirán que no lo perdieron de vista en ningún momento, y que éste contenía las 15 cartas repartidas anteriormente.

Luego pides al espectador B que reparta 15 cartas en tu m.i. extendida y todas las miradas estarán en las cartas que una a una se van repartiendo para cerciorarse de que no se dan mas de 15 cartas; están interesados en verificar las cartas que se reparten, y tu tienes asegurada la atención ahí. Por lo tanto, no se fijaran en la m.d. que mantiene las cartas empalmadas.

La “MISDIRECTION” puede ser construida dentro de una presentación de magia una vez se ha comprendido realmente sus principios.

Esto te lleva a pensar, pensar y pensar, y luego cuando la “MISDIRECTION” ha sido concebida debe ser probada delante de público para determinar su efectividad. Pero después que una buena premisa de “MISDIRECTION” ha sido desarrollada, es tuya para siempre y efectiva 10 años al menos desde que fue creada. Los mejores magos, esos que trabajan con público en general, son los que construyen sus presentaciones así, en el momento que se hace el movimiento secreto, algún nuevo estimulo lógico se presenta el cual interesa y divierte la atención del espectador. Ellos han dedicado varios pensamientos al problema de la “MISDIRECTION” sabiendo que les aguardaba lo mejor.

Por otra parte, muchos cartomagos, presentando pequeños juegos de cartas confían a la suerte su misdirection. Nunca hacen el mismo efecto de la misma manera sucesivamente. Esperan el “oportuno momento” para la misdirection. Muy a menudo ese momento no se materializa. Si tomara cada efecto de su repertorio y buscara sus momentos flojos, inventara misdirection para ellos para cubrir esta debilidad, seria capaz de presentar sus trucos con éxito en todas las ocasiones y los problemas y tiempo gastados inventando la “MISDIRECTION” quedarían mas que pagados.

Siempre es aconsejable inventar tu propia “MISDIRECTION” puesto que los ardides que usa una personalidad raramente son naturales en otra, cuando no es parte inherente del truco en si mismo. CARDINI podía asegurar perfectamente la “MISDIRECTION” dejando caer su monóculo del ojo, concentrando el interés del público y su posterior colocación para cargar bolas de billar, cartas o cigarrillos con la otra mano. Pero pocos de nosotros podemos llevar monóculos y ninguno puede duplicar la caracterización de CARDINI . El secreto estriba en crear tu propia “MISDIRECTION” individualmente. Que sea producto de tu propio pensamiento, así nadie podrá usarla como tú.

Los principios de la “MISDIRECTION” que se han descrito aquí han sido probados psicológicamente por generaciones enteras de magos. Con un completo conocimiento de la naturaleza de la “MISDIRECTION” y como debe ser usada, el lector podrá construir dentro de su propia presentación éste factor vital el cual hace posible los mas variados y sorprendentes efectos.

PRESENTACIÓN

El dominio de la técnica la cual hace posibles los efectos es esencial para el cartomago pero no es suficiente para hacer de él un mago con éxito. Como cuando un joyero monta un diamante para hacer aflorar toda la belleza de la piedra, el mago debe presentar sus efectos de la manera mas entretenida posible. No es suficiente plantarse delante de un público y hacer un juego de cartas, no importa como de experto seas realizando la técnica; el mago debe emplear todos los trucos de teatro para ganarse al público.

No es el propósito principal de éste libro exponer los principios de presentación los cuales, después de todo, se aprenden mejor con la experiencia. Un dominio del arte escénico es una parte del éxito en la presentación en cartomagia y se aconseja tomar nota de como grandes artistas presentaban sus efectos.

PRESENTACIÓN EN MAGIA

Seremos prudentes y no proclamaremos que el lector encontrará en éste libro maneras infalibles y regulaciones las cuales le permitirán cada noche ser uno de los grandes de la magia. Desafortunadamente no hay un camino hacia el éxito al menos que este sea trabajar duro y un poco de experiencia. Pero eres mago y amas la magia; y, faltando experiencia, estas tropezando en todas direcciones y estas empezando a desalentarte. Presentas magia, pero no muy bien, y no sabes que es lo que funciona mal. Te dices a ti mismo que lo que necesitas es un juego nuevo, algo nuevo, entretenido e imposible; pero cuando tienes éste juego te vuelves a encontrar donde antes y decides que necesitas otro nuevo juego, también entretenido e imposible. No sabes que es lo que va mal.

Es para ti que están dirigidas estas palabras, y no a esos que aprenden de la experiencia la cual espero definir aquí. Queremos decirte algo sobre algunos buenos magos, que hicieron, y porque fueron famosos.

Se hicieron famosos porque sabían como presentar magia; sabían como presentarse ellos mismos en un acto de magia. Después de pensar y trabajar duramente aprendieron que hay 3 clases de magos. El mago que posee la virtud de provocar carcajadas; el mago místico o que presenta sus juegos de una manera mas o menos seria, haciendo creer que tiene poderes; y el que tiene don de gentes y se muestra amigablemente al público haciéndole creer que sus juegos son el resultado de hipótesis intelectuales; que sus engaños tienen éxito porque piensa un poco mas rápido que ellos.

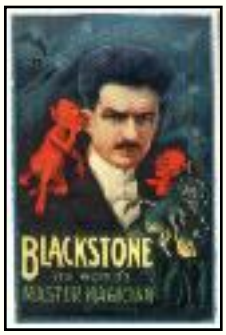
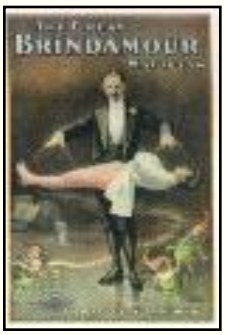
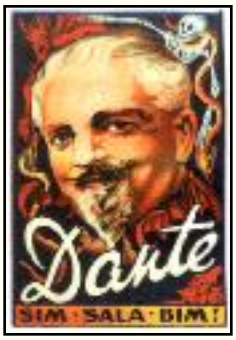
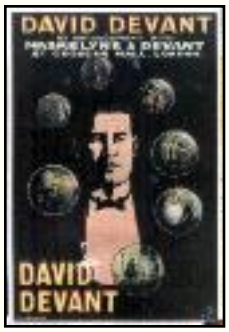
Si eres del primer grupo, difícilmente estarás leyendo este capitulo, semejantes personas son como una bendición de los dioses y ya sabrás esto de la misma manera que sabes que el sol sale por el este, para ellos es un talento que no puede ser ocultado. Nada parará a un hombre así de hacer lo que hace: un tonto entretenido.

Pero si tu cuando presentas magia, estas siempre seleccionando algo divertido que decir, buscando lo que no eres, deberías recordar que todo el mundo no puede ser FRANK VAN HOVEN o RUSSELL SWANN. Puedes estar haciéndote daño a ti mismo con estos estilos de presentación.

En segundo lugar, existe el mago que disimula sus misterios en una impenetrable oscuridad. El es el MERLIN que se codea con lo oculto en sus actuaciones, quien desea que su público crea que tiene poderes que no tienen el resto de los mortales - es uno de los pseudo-mentalistas, que hablan calmadamente e imploran al futuro. Convincentemente hecho, ésta clase de cosas es un arte en si mismo, como en el caso del mago humorista, es un arte en el cual no se pueden dar instrucciones. Si posees el suficiente magnetismo personal como para vender abrigos de mapache en un cementerio, debes ser parecido a un mago. Este tipo de presentaciones no son las que se prestan a discusión en magia, lo único que se podría decir es que es mas difícil presentar cartomagia de ésta manera. JOSEPH DUNNINGER , aparentemente, es el único mago de hoy en día que puede decir: “ Toma una carta “ y convencer al público de que globos y hadas cuelgan de su hombro. Si no eres de ésta clase de magos, debes indudablemente adaptarte al resto de estilos; y es un buen estilo. Este tipo de magia es magia presentada con sentido del humor, y a la gente le gusta. Esta clase de magos ha disfrutado de una gran popularidad durante décadas; por ejemplo CHARLES BERTRAM, NATE LEIPZIG, DAVID DEVANT, ALEXANDER HERRMANN, HOWARD THURSTON , MAX MALINI, y actualmente BLACKSTONE, CARDINI y DANTE, celebridades internacionales, quienes han tomado como modelo el mago suave y tradicional. PAUL ROSINI es el mas claro exponente de ésta clase de magos en los night-clubs; dentro de las sociedades LOUIS ZINGONE; en cada uno de los casos de estas personalidades , sus públicos se llevaban la impresión de que eran personas inteligentes, dominaban cualquier situación y poseían una imperturbable naturalidad; en otras palabras que eran campeones.

Todos esos hombres empleaban una clase de humor poco comprendido por los magos. Es el humor de la situación que se proyecta desde la personalidad. La suerte de entretener enormemente al público. Nada es mas absurdamente divertido que BLACKSTONE con pelo cano, ojos arrugados, luchando por vencer a un pañuelo que baila el cual, por razones propias, elude constantemente su mano. Raramente se

verá una actitud tan impasible como el inmaculado CARDINI, desconcertado por las cartas, bolas y cigarrillos los cuales aparecen en el aire de la nada. ROSINI , también, es un maestro de la situacion-caracter de clase humorística; es muy corriente fijarte en él, mordiéndose el dedo índice, mientras pregunta al espectador si esta seguro que esa no es la carta elegida; haciendo hincapié en la divertida manera en la cual, con un encoger de hombros, pasa del fallo como si no tuviera importancia a un instante después, cuando revela la carta elegida en la mano del espectador. Esas cosas son entretenidas para el público porque éste ha sido condicionado para aceptar al mago como esa clase de persona quien, en determinada situación, reaccionaria de la misma manera.

BLACKSTONE
MASTER MAGICIAN

BLACKSTONE

BRENDAMOUR

Dante
SIM · SALA · BIM !

DAVID DEVANT
DAVID
DEVANT

Irakson

THE TIGER GOD

HERRMANN

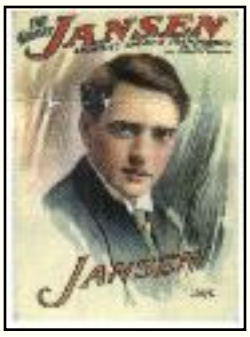
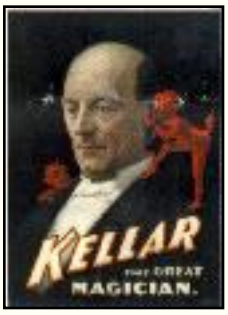
HERRMANN

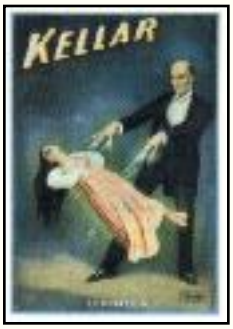
[Biblioteca](#)

HOUDINI
"THE GRIM GAME"

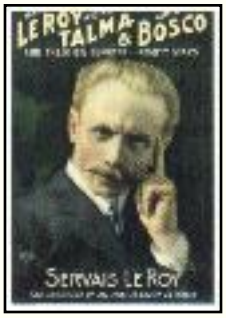
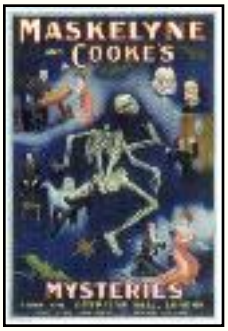
HOUDINI

HUGARD'S

LOUIE

JANSEN
JANSEN

KELLAR
GREAT
MAGICIAN.

KELLAR

KELLAR

LE ROY
TALMA
BOSCO

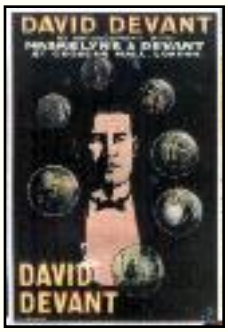
LE ROY, TALMA & BOSCO

LE ROY
TALMA
& BOSCO
SERVAIS LE ROY

MASKELYNE
COOKES
MYSTERIES

Biblioteca

BLACKSTONE
MASTER MAGICIAN

BLACKSTONE
MASTER MAGICIAN

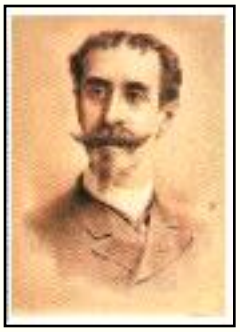
BRENDA MOUR

Dante
SIM · SALA · BIM !

DAVID DEVANT
DAVID
DEVANT

Trikson

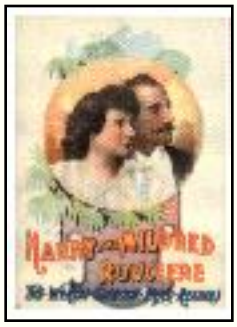
Germaine

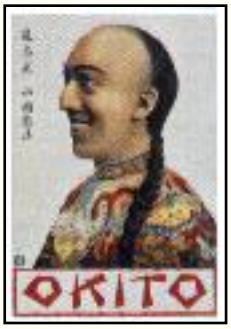
THE TIGER GOD

HERRMANN


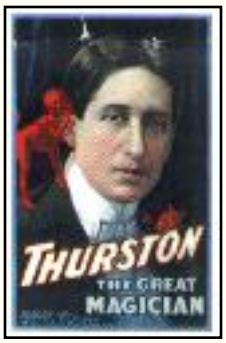
HERRMANN

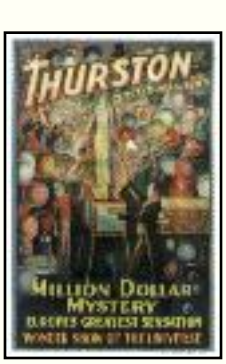
[Biblioteca]





Biblioteca





Biblioteca

En los próximos días más

RUTINA DE ASES ATÓMICOS

ALEX ELMSLEY

EFECTO:
Se sacan los cuatro ases de la baraja conjuntamente con cuatro cartas indiferentes. Los ases y las cartas indiferentes se alternan claramente en un montón cara abajo. Sin otra acción mas que ésta, se separan, reuniéndose los ases en la parte superior.
El as de picas y una carta indiferente se colocan ahora como líderes para cada uno de sus grupos de cartas. Los otros tres ases se colocan cara abajo junto al as de picas, y las cartas indiferentes junto a su carta líder. Al cambiar los paquetes, las cartas mágicamente coinciden con la carta líder que ahora está junto a ellas. Esto mismo se demuestra varias veces.
A continuación se dejan los ases en línea sobre la mesa, con el as de picas por delante de estos como formando una letra T invertida. Se colocan tres cartas indiferentes sobre cada uno de los ases. El publico puede afirmar que hay un as bajo cada montón de cartas indiferentes. A continuación tres de los cuatro ases desaparecen para reencontrarse con el montón del as de picas.
Este último efecto se repite bajo condiciones mas rigurosas. El as de picas esta vez se coloca cara arriba enmedio de un paquete de cartas que se da a sostener a un espectador. Se reparten cartas indiferentes sobre los tres ases que están situados en la mesa, y después de enseñarlos claramente vuelven a desaparecer. Cuando el espectador extiende el paquete de cartas que estaba aguantando encuentra los ases que han desaparecido cara arriba junto al as de picas. La rutina concluye así, y el mazo puede ser examinado puesto que no hay nada que ocultar.

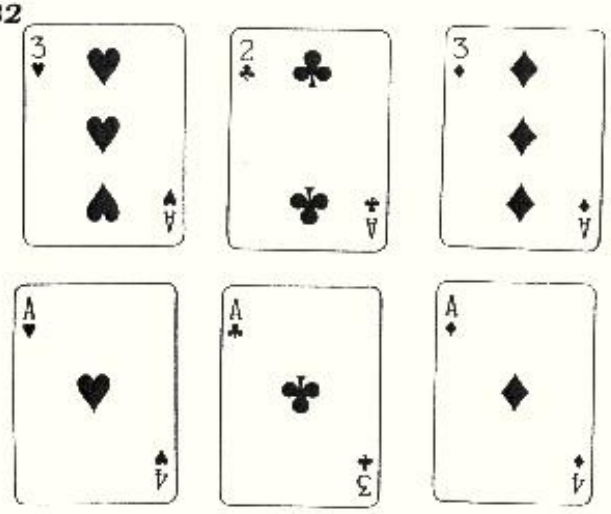
MÉTODO:
Esta es una nueva versión de la " FINAL ACE ROUTINE " de John Hamman. Cuando Harry Stanley empezaba a vender este truco de John Hamman en Inglaterra, le regaló a Elmsley uno de estos juegos. Pensando en la rutina Alex Elmsley empezó a explorar otras posibilidades usando las cartas trucadas y las ideas de John Hamman. De su investigación obtuvo como resultado una rutina de cuatro fases considerablemente diferente de la original. En cl lugar donde John Hamman realizaba una asamblea de ases cuatro veces seguidas, cada vez bajo condiciones mas estrictas, Alex Elmsley cambio el efecto reservando las asambleas para el final; y aunque se nota la influencia de John Hamman en las fases finales, Alex Elmsley hizo varios cambios en el manejo. Además, mientras la rutina de Elmsley emplea cartas trucadas parecidas a las que se usan en la rutina de John Hamman, al final estas se retiran secretamente, dejando la baraja limpia para que pueda ser examinada o lista para el siguiente truco.

Alex Elmsley escribió una descripción de su rutina y se la dio a Harry Stanley para una posible publicación en la revista GEN como una "rutina con los Ases Hamman" . No obstante, Harry Stanley sin consultar con Alex Elmsley decidió preparar la rutina y venderla como un producto mas llamado: "Los ases atómicos de Alex Elmsley" . Alex Elmsley quedó muy sorprendido por esta acción de Stanley, y cuando volvió a ver a John Hamman, se lo comento indignado. Por su lado, John Hamman, con su característica generosidad, trato el incidente como si nada hubiese ocurrido.

Para esta rutina se necesitan seis cartas trucadas. Las caras de estas cartas están preparadas de manera que sus índices están alterados. Estas cartas pueden ser fabricadas con transfers de puntos que se pueden comprar en cualquier tienda. No obstante, las cartas que se necesitan en este juego están impresas por varias compañías, y son mas baratas que los transfer de puntos. En España, Heraclio Fournier tiene un paquete de cartas preparada que se vende con el número cuatro de referencia que lleva estas cartas incluidas.

Tres de las cartas son cartas de puntos bajos, como doses, treses y cuatro. Una es de corazones, otra de trébol y la ultima de rombos. El índice de estas cartas esta alterado de manera que parece un as del mismo palo que la carta. Las otras tres cartas trucadas son un as de corazón, trébol y diamantes, con uno de los índices "A" cambiado por un numero bajo, como un dos, tres o cuatro. Un ejemplo de las seis cartas se muestra en la figura 232. Las cartas trucadas están marcadas en una esquina rasgando con una aguja el dibujo de esta zona por el dorso. El extremo marcado corresponde con el lado del as de cada carta.

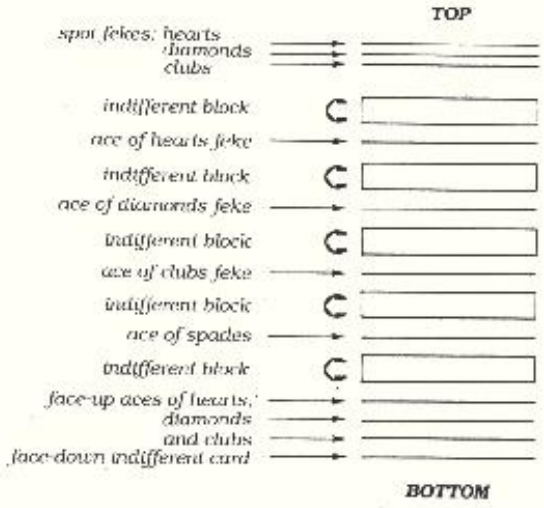
232



También se necesita un mazo normal que coincida con el diseño del dorso de las cartas trucadas. Busca las seis cartas indiferentes representadas por las cartas trucadas y déjalas aparte. Se sacan de la baraja para que no exista la posibilidad de que aparezcan cartas duplicadas accidentalmente durante la rutina. También prepara las nueve cartas superiores de manera que sean cartas de puntos y saca los cuatro ases auténticos. Coloca el as de corazones, diamantes y trébol cara arriba en la parte inferior del mazo cara abajo, y coloca una carta cara abajo bajo estos.

En la parte superior del mazo, prepara las tres cartas de puntos en el orden siguiente: corazones, diamantes y trébol de arriba a abajo. Las esquinas marcadas por el dorso deben estar en el extremo interior de la baraja. Pon los ases con los extremos marcados por el dorso hacia el lado exterior de la baraja e insértalos en ésta en el siguiente orden: el as de corazones trucado en posición décima aprox. contando desde la parte superior de la baraja; El as de rombos trucado aprox. vigésimo desde la parte superior también y el as de trébol aproximadamente trigésimo. Finalmente coloca el as de picas normal en la posición cuarenta aprox. La figura 233 ilustra la preparación final.

233



Dado lo complejo de la preparación inicial, no es practico prepararlo en medio de una actuación. Recomendamos utilizar esta rutina como apertura, o realizar un cambio de baraja.

PRIMERA FASE

AGUA Y ACEITE

Saca la baraja y fíjate en las marcas del dorso de la baraja en la carta superior para asegurarte que el mazo esta girado con la marca hacia la parte mas cercana a ti. Si no es así, no la gires de momento. El problema puede ser corregido al girar la baraja cara arriba. Si la marca esta en el extremó erróneo, gira el mazo a lo largo al girarlo cara arriba. Si no hazlo a lo ancho.
Extiende las cartas de la mano izquierda a la mano derecha, buscando los ases. Recuerda que tres de los ases normales están cara abajo bajo la primera carta de cara en la baraja. Para mantenerlos ocultos, empieza extendiendo la baraja empujando un bloque de al menos 6 cartas. El primer as que veras será el as de picas. Déjalo en salida exterior aprox. dos tercios de su longitud y continua extendiendo hasta encontrar el próximo as. El próximo as será el de diamantes trucado. Déjalo también en salida exterior aprox. dos tercios de su longitud. El que viene a continuación será el as de trébol trucado. Deja este en salida exterior y el as de corazones también. Los tres índices trucados e indiferentes estarán ocultos por la baraja, y el manejo parecerá casual.
Cuadra la extensión en tu m.i. y voltea el mazo cara abajo. Con tu m.d., agarra los cuatro ases en salida exterior y sácalos del mazo. Manteniendo las cuatro cartas cuadradas, gíralas cara arriba, usando el dedo pulgar y el resto de los dedos, y agárralos por el extremo interior del paquete. Realiza a continuación un abanico a una mano, enseñando los cuatro ases.

Deja el abanico sobre la mesa de manera que se vean los cuatro ases. El as de picas es el que tiene mas poder de los cuatro, y tiene una extraña atracción sobre los otros ases. Puedo demostrar esto si añadimos cuatro cartas cualquiera a los ases. Extiende en abanico las cuatro cartas superiores de la baraja y tómalas con la m.d. Gira la mano y muestra cuatro cartas indiferentes. Tres de estas, desde luego. Son las cartas de puntos trucadas con el índice "A "escondido.
Con la m.i. deja el mazo cara abajo a un lado de momento. A continuación cuadra el abanico de la m.d. cara abajo en la m.i. Las marcas del dorso deben estar en el extremo interior o mas cercano al mago. Cuenta las cuatro cartas en un montón cara abajo sobre la mesa, invirtiendo su orden. "Uno, dos, tres, cuatro".
Ahora coge el abanico de ases pero de una manera especial. Lleva la m.d. palma abajo sobre el abanico y aprieta la punta de los dedos firmemente sobre la cara de las cartas. Luego desliza el pulgar derecho bajo el extremo mas cercano para levantarlos de la mesa. Figura 234. Lleva la m.i. palma abajo sobre el abanico y empuja los ases cara arriba cuadrándolos. Fig. 235. Aguanta el paquete en la horca del pulgar izquierdo y gira la mano palma arriba. Esta acción casual muestra los ases hasta el instante que la mano se gira, haciendo rotar el paquete a una posición cara abajo. A su vez también giras las cartas extremo por extremo. Llevando las marcas de los dorsos a la parte mas cercana a ti.

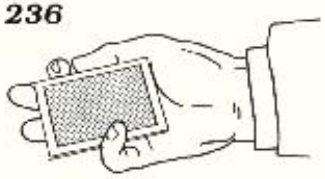
234

235

Toma el montón de la mesa en la m.d. y alterna las cartas de los dos paquetes, primero empuja con el dedo pulgar una carta del paquete de la derecha y luego una del paquete izquierdo y así sucesivamente hasta agotar todas las cartas de ambas manos. Fíjate que todas las marcas de los dorsos quedan en la parte interior. Una carta indiferente está en la cara del paquete de 10 cartas, y el as de picas esta en la parte superior.

Los ases actúan como el agua y el aceite cuando se mezclan con cartas corrientes de la baraja. ¡Mira! Toma todo el paquete cara abajo en la m.i. en posición de dar y cuenta las cuatro cartas superiores cara abajo en tu m.d. invirtiendo su orden. Las cartas de la m.d. se cogen de manera que te queden en posición de dar. A continuación se altera el agarre de las cartas de la m.d. Coloca el dedo pulgar sobre el lado largo derecho de las cartas y, usando el meñique como eje para pivotar las cartas gira estas en sentido de las agujas del reloj, llevando las cartas a un plano paralelo con la longitud de los dedos. Estira el índice derecho alrededor del lado largo derecho del paquete y coge las cartas por sus extremos opuestos, entre el índice y meñique. Figura 236. Con las puntas del dedo corazón y anular, tira hacia abajo sobre el extremo exterior del paquete llevándolo al mismo nivel que el extremo interior. Figura 237. Coloca ahora la punta del dedo pulgar sobre la cara del paquete, cerca del extremo mas bajo. Figura 238. Ahora estas en posición para realizar un abanico con el paquete de cartas, mostrando cuatro ases. No extiendas el abanico muy abiertamente, o los puntos grandes de la carta de puntos trucada se verán. Deja el abanico cara arriba sobre la mesa y agarra el paquete de la m.i. por su extremo interior, pulgar derecho por encima dedos por debajo. Gira la m.d. palma arriba y al mismo tiempo extiende en abanico el paquete mostrando cuatro cartas indiferentes.

236



238

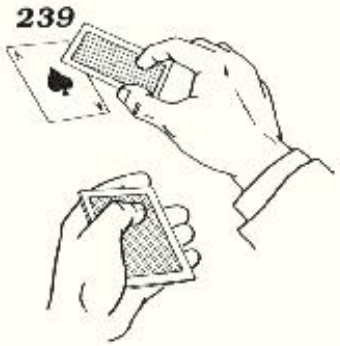
237

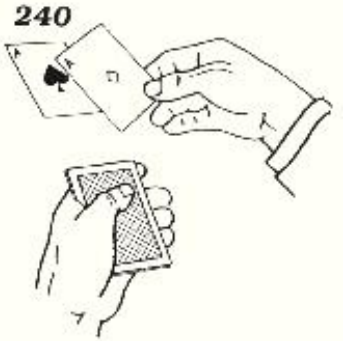
SEGUNDA FASE

SIGUIENDO AL LÍDER

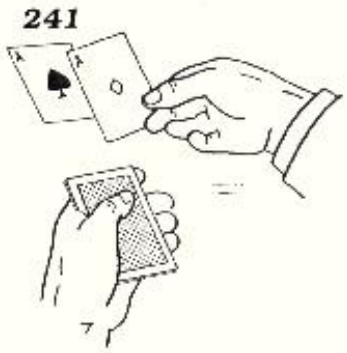
Lleva la m.i. palma abajo sobre el abanico de la m.d. y cuadra las cartas. Figura 235 otra vez. A continuación agarra el paquete en la m.i. y haz rolar la mano palma arriba, girando las cartas cara abajo extremo por extremo. Esto coloca las marcas de los dorsos en el extremo exterior. Con los dedos derechos, saca la carta normal de puntos del paquete y gírala cara arriba. Deja esta carta a tu izquierda sobre la mesa y coloca el resto del paquete cara abajo junto a esta carta.
Con la m.d. palma abajo, toma el abanico de ases por sus extremos interiores (figura 234), y repite los movimientos que se realizaron con el primer paquete. Deja el as de picas cara arriba a la derecha del otro paquete con su correspondiente paquete de cartas cara abajo. Las marcas en los dorsos de este paquete estarán en la parte interior.

Esas dos cartas son indicadores o cartas líderes. Si yo cambio los dos montones junto a ellas... Aquí las acciones siguen a las palabras, cambiando los dos paquetes cara abajo. Las cartas no coincidirán con sus líderes. Pero si yo paso esta carta sobre el as de picas, el poder del as de picas transforma esta en un as. Mientras dices esto, toma el paquete de la m.d. y colócalo en posición de dar en la m.i. Empuja la carta superior y agárrala por su extremo interior, pulgar derecho en el borde izquierdo, dedo anular en el derecho v dedo índice curvado ligeramente sobre el dorso de la carta. Ondea esta carta sobre el as de picas (figura 239), luego presiona hacia abajo con el dedo índice y deja que el lado largo derecho de la carta chasquee librándose del dedo corazón. Esto provocará que la carta se voltee cara arriba, mostrando un as de rombos. En realidad se trata de un as trucado, y cuando mantienes la carta por su esquina interior derecha, el pulgar naturalmente cubre el falso índice (figura 240).

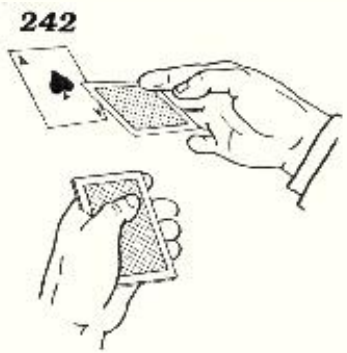




Dobla el dedo corazón derecho hacia dentro y con este agarra la esquina de la carta, justo debajo del pulgar (Figura 241). Empuja hacia abajo con el dedo corazón y relaja la presión del dedo pulgar, dejando que la carta gire hacia dentro y se coloque cara abajo (Figura 242). Deja la carta sobre el as de picas, dejando escalonado el extremo interior del as. La marca en el dorso de esta carta cara abajo deberá estar ahora en el extremo interior.
Deja el paquete de dos cartas en la m.i. junto al as de picas, pero déjalo



atravesado, dándole un cuarto de giro en sentido de las agujas del reloj y llevando los extremos marcados hacia la derecha.



Repite las mismas acciones con el paquete que esta junto a la carta indiferente, haciendo que la carta superior se transforme en una carta de puntos. Cuando hayas dejado esta carta cara abajo sobre la líder que está cara arriba, y el resto de las cartas atravesadas dándoles un cuarto de vuelta en sentido de las agujas del reloj también, la situación será la que se muestra en la figura 243. Fíjate que las marcas en los dorsos de las cartas están exactamente en la posición inversa del paquete que está junto al as de picas.

Cambia los paquetes que están atravesados de lugar, Entonces coge el de la derecha y colócalo en posición de dar en la m.i. dándole un segundo cuarto de giro en sentido de las agujas del reloj hasta llevar las marcas de los dorsos al extremo exterior. Repite las acciones que anteriormente se han hecho para mostrar que la carta superior ha cambiado a un as. Gira esta cara abajo y déjala escalonada sobre el montón del as. Coloca la restante carta sobre la m.i. atravesada junto a esas cartas, girándola hacia la derecha y de manera que el extremo del dorso marcado quede en la parte derecha. Repite las acciones con el paquete de la m.i. mostrando que la carta superior se ha transformado a una carta indiferente como su líder.

Cambia las posiciones de las dos ultimas cartas atravesadas. Con la m.d. palma hacia abajo, coge la carta que está ahora junto al montón del as por su extremo derecho, en posición para chasquearla y posteriormente girarla cara arriba. Ondea esta sobre el as y haz justamente eso, mostrando el cuarto as que se ha transformado. Usando las mismas acciones que antes, gira la carta cara abajo y déjala sobre la columna escalonada del as. Repite esta secuencia de acciones con la última carta de la m.i. y déjala con las otras cartas de puntos.

SEGUNDA FASE

SIGUIENDO AL LÍDER

Saca la carta de puntos de debajo de la columna de cartas trucadas cara abajo, gírala cara abajo y hazla servir como para recoger las otras tres cartas. Deja el paquete de cuatro cartas cara abajo sobre la baraja que estaba a un lado, manteniendo los extremos de las cartas marcadas por el dorso hacia fuera. Entonces saca el as de picas de debajo de su columna, gira esta carta cara abajo y recoge los otro tres ases trucados y que están cara abajo de la misma manera. Las marcas en los dorsos de esas cartas están hacia la parte interior. En la acción de recoger los ases utilizando el as de picas como pala, con la m.d., coge el paquete por su extremo exterior, pulgar en el dorso, dedos en la cara. Luego, gira la mano palma hacia arriba y haz un abanico a una mano para mostrar las caras de los cuatro ases aparentes. Solamente se tienen que ocultar los índices en la parte interior, con lo que el abanico puede ser extendido ampliamente.

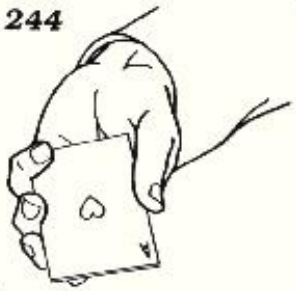
Esta vez voy a separar los ases mas claramente, dices. Cierra el abanico, cara abajo en la m.i. y deja el paquete ahí. Al hacer esto estarás colocando los dorsos marcados hacia el extremo exterior. Reparte las primeras tres cartas en línea cara abajo, de derecha a izquierda, y deja la cuarta carta (el as de picas) cara abajo delante de los tres montones de cartas.

Coge el mazo mientras explicas que vas a colocar unas cuantas cartas encima de cada as. Extiende las primeras tres cartas (las cartas de puntos trucadas) y déjalas

sobre el as de picas. Haz esto sin contarlas y sin invertir su orden. Usa idénticas acciones, dejando tres cartas indiferentes sobre cada una de las cartas que están en línea sobre la mesa. Luego, saca las cartas superior e inferior de la baraja e insértalas por enmedio. No le des mas importancia a esta acción; haz como si estuvieras jugando con las cartas mientras hablas. Este movimiento es necesario para dejar descubiertos los ases auténticos que están cara arriba y que se necesitaran en la última fase del juego. Deja la baraja a un lado.

Con la m.d., toma el montón del extremo derecho de los tres en línea y pásalo a la m.i. en posición para hacer la carta corrida. Curva la punta del dedo meñique izquierdo de manera que tape el índice de la carta inferior del paquete. Recuerda, cada montón contiene un as como puedes ver, dices. Gira a continuación la m.i. palma arriba enseña brevemente el as de corazones trucado. El dedo meñique izquierdo cubre el índice trucado como se ha explicado anteriormente (Figura 244).

244

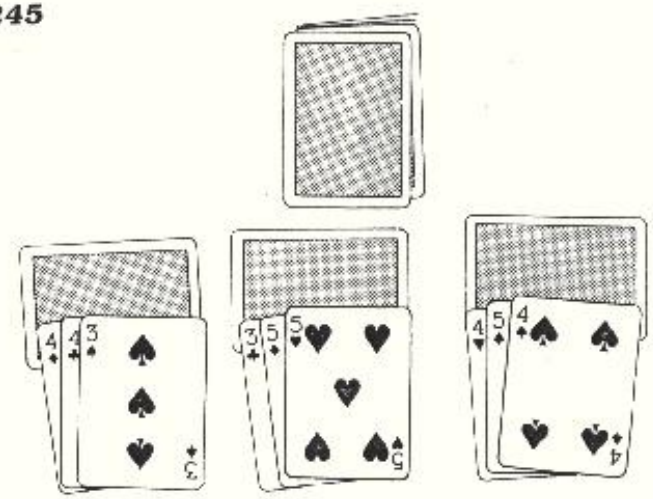


Gira la m.i. palma abajo otra vez y haz la carta corrida. Con la m.d., deja la carta que sustituirá al as de corazones cara abajo y horizontal en el extremo derecho de la línea de cartas.... y otras tres cartas sobre los dedos.

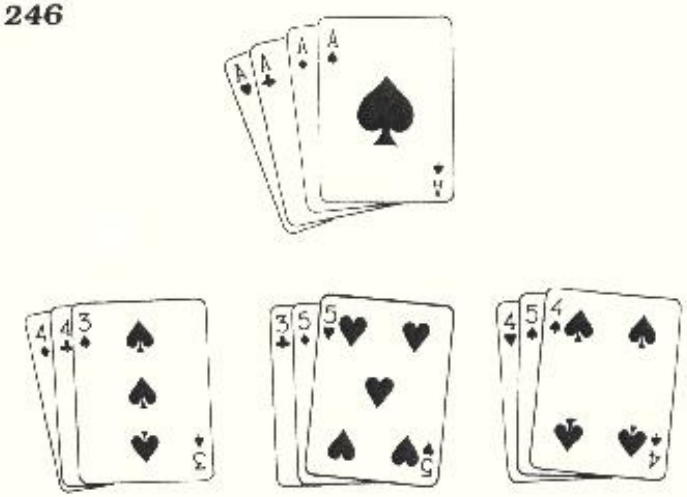
Vuelve a coger con la m.d. el paquete de la m.i. y saca la carta superior dejándola en los dedos derechos. Saca la segunda carta y ponla sobre esta, salida un poco hacia la izquierda; y toma la ultima carta, colocándola de manera similar sobre las otras dos. Esto invierte la posición de las cartas y forma un abanico en la punta de los dedos. Haz rotar la m.d. palma abajo, girando la cara del abanico hacia el público. Ellos verán los índices de tres cartas indiferentes. Estas cartas se dejan cara arriba en abanico sobre el borde derecho interior de la carta del extremo derecho o supuesto as de corazones. Esto coloca el abanico con los índices hacia fuera o mirando al publico.

Repite la carta corrida y repite la misma secuencia con los otros dos montones que están en línea. El resultado de estas acciones será el que muestra la figura 245. Ahora vas a usar el mismo chasqueo para mostrar las cartas que en la segunda fase (Figuras 239 y 240) pero esta vez lo que desaparecen son los tres ases. Con tu m.d., desliza la carta cara abajo del extremo derecho de debajo de su abanico de cartas cara arriba y cógela por el lado largo derecho con los dedos y el pulgar por su lado largo izquierdo con el índice curvado sobre el dorso de la carta. Hazla chasquear como anteriormente y déjala cara arriba en la m.i. Repite este proceso de desaparición con las dos cartas restantes cara abajo que aparentemente son ases. Cuando hayas terminado, deja las tres cartas indiferentes sobre la baraja que está a un lado. Simultáneamente, con la m.d. palma abajo, coge el montón que esta en la parte delantera por su extremo interior, pulgar en la cara de las cartas, dedos en el dorso. Gira la mano palma hacia arriba y haz un abanico con este paquete mostrando los cuatro ases. Deja el abanico cara arriba delante de los otros abanicos como muestra la figura 246.

245



246



SEGUNDA FASE

SEGUNDA ASAMBLEA DE ASES

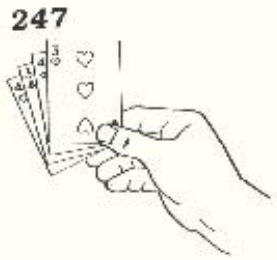
Recoge los tres abanicos de cartas en cualquier orden, colocándolos uno encima de otro, y gira las cartas cara abajo, extremo con extremo, en la m.i. Cuadra el paquete y déjalo sobre la baraja. Esto colocará los ases trucados en las posiciones uno, cuatro y siete a partir de encima de la baraja, con las esquinas marcadas hacia fuera.

Con la m.d. palma abajo, toma el abanico de ases, agarrándolo por el extremo interior. Gira la mano palma hacia arriba y cierra el abanico que esta cara abajo dentro de la m.i. Sostén el paquete en la m.i. en posición de dar, con las esquinas marcadas hacia fuera, e inmediatamente reparte las primeras tres cartas en línea, de derecha a izquierda como antes.

Esta vez voy a separar los ases todavía mas claramente. Chasquea el as de picas cara arriba en tu m.i. y, con tu m.d. corta aproximadamente la mitad del mazo dejándolo a un lado. Deja el as cara arriba en la parte inferior de la mitad del mazo y dale un corte, mandando al as enmedio. Este movimiento hace que los otros tres ases normales se coloquen encima del as de picas. Dale el paquete a algún espectador para que lo guarde hasta el final del juego.

Toma la otra mitad de la baraja en posición de dar en la m.i. mientras dices, " Otra vez tres cartas encima de cada as ". Esta vez reparte las cartas de la baraja sobre los ases, en rotación de derecha a izquierda, como si repartieras cartas para jugar al póker, solo de dorso. Esta manera de repartir coloca los tres ases trucados en el paquete de la derecha. Todas las esquinas marcadas por el dorso estarán apuntando hacia fuera. Deja el conjunto de la baraja a tu izquierda.

Con tu m.d., toma el montón de la derecha por su extremo interior y gíralo cara a ti. Esto provocará que los índices ases de las cuatro cartas trucadas vayan al extremo mas bajo. Con la ayuda de la m.i., pasa la sujeción de la m.d. a la esquina inferior derecha del paquete y haz con este un abanico en la punta de los dedos. El pulgar derecho deberá cubrir el índice as de la carta que está en la cara del paquete (Figura 247). Dirige tu m.d. hacia la persona que esta aguantando el paquete con los ases girados enmedio, y haz un pase mágico con el abanico de cartas que estarán cara abajo sobre su paquete. Luego gira tu mano, mostrando las caras de las cartas que estas aguantando para que vean que son indiferentes. Deja que asimilen la desaparición del as; luego gira cara abajo el abanico otra vez y devuélvelo al extremo derecho de la línea de paquetes sobre la mesa.



Con la m.d., toma el montón central y haz un abanico con este, exactamente como hiciste con el primer montón. Haz un pase mágico con el abanico cara abajo sobre las cartas del espectador. Ahora gira la m.d. para mostrar el abanico por sus caras. Para demostrar la desaparición del as, esta vez cuenta las cartas de mano a mano mostrando mas claramente sus caras. Al hacer esto, estarás invirtiendo el orden de las cartas con lo que el índice falso quedará oculto a la vista de los espectadores. Gira el paquete cara abajo y devuélvelo a su posición en línea sobre la mesa, extendiendo un poco las cartas.

Con la m.d., coge el montón de la parte izquierda por su extremo interior y haz un abanico tal como hiciste con los paquetes anteriores. Haz otro pase mágico con el abanico cara abajo sobre el paquete de cartas que sostiene el espectador. Luego, gira el abanico cara arriba para mostrar que el tercer as ha desaparecido. Esta vez, en lugar de invertir las cartas al contar, deja el abanico en la m.i. y quedaté con la carta superior de cara (la carta trucada) en la m.d. Oculta el índice as con el pulgar derecho. Con los dedos izquierdos, extiende las otras tres cartas abiertamente. Entonces gira las manos lentamente hacia delante y atrás, mostrando claramente caras y dorsos de las cuatro cartas. Con las manos una vez mas palma arriba, como hiciste en la segunda fase (Figuras 241-242). Simultáneamente, gira las tres cartas de

la m.i. cara abajo con los dedos izquierdos y pulgar.

Utiliza la carta de la m.d. como pala para recoger las cartas extendidas en abanico del extremo derecho que están en un montón. Deja esas cartas sobre el montón central y llévate todo el conjunto. Deja esas sobre las tres cartas que están en tu m.i. y deja esas doce cartas sobre la mitad de la baraja que está a un lado. Esta acción dejará las seis cartas trucadas en la parte superior de la baraja.

Toma esta mitad de la baraja en posición de dar en la m.i. mientras diriges toda la atención hacia la persona que esta manteniendo la otra mitad. Dile al espectador que extienda con cuidado sus cartas, para buscar el as de picas. Ilústrale lo que dices haciendo lo mismo con tu propio paquete: extiende las cartas de izquierda a derecha, y deja en salida interior la séptima carta al hacer esto. Cuando el empieza a extender sus cartas, recoge las tuyas cuadrándolas en la m.i. y empuja hacia abajo con tu pulgar derecho sobre la carta en salida interior, formando una separación bajo las seis cartas trucadas. Cuando el espectador descubre los cuatro ases juntos y cara arriba en su paquete, empalma las seis cartas trucadas y llévatelas al bolsillo con la excusa de sacar el estuche que habías dejado ahí al principio del juego. La misdirection aquí es muy fuerte por lo tanto el empalme quedara lo suficientemente cubierto.

Esta es una bonita joya de la cartomagia. Las cartas trucadas ayudan a crear efectos a los cuales la técnica solo puede aproximarse. En esta rutina ninguna de las secuencias es difícil, y si la aprendes fase a fase, encontraras rápidamente el fruto a tu sacrificio y aprenderás la rutina completa en un periodo razonable de tiempo.

RUTINA DE NAVAJAS DE FRED KAPS

MATERIAL NECESARIO:

Necesitas res navajas, de las cuales solo una es trucada (blanca por un lado y negra por el otro); las otras dos navajas (una negra y una blanca) son normales. Coloca estas dos navajas en el bolsillo derecho de la americana; y también en ese bolsillo, pero en el pequeño bolsillito interior para las cerillas, coloca la navaja trucada.

RUTINA:

Primera parte:

1.- Saca la navaja trucada en el bolsillo de la americana. Es indiferente que la saques con el lado blanco o con el lado negro a la vista. Supongamos que la enseñas como blanca; muéstrala mediante el " giro" clásico y la "Aparición por el meñique".

2.- Abre la navaja para mostrar que es normal; acaricia su filo, di que está bien afilada y que se puede uno cortar; haz un "giro" clásico con la navaja abierta. Cierra la navaja.

3.- Haz una vez la "Aparición por el meñique" y, a continuación, el "cambio de color clásico". Enseña la navaja, ahora negra, mediante el "giro" clásico y la "vuelta ultra-rapida". Coge la navaja con la mano derecha.

4.- Pregunta: "¿No saben cómo se hace el truco?". Contestando a ello, mete la mano derecha en el bolsillo exterior derecho de la americana, deja en la cerillera la navaja trucada, coge las dos navajas normales que están en el fondo del bolsillo, y saca con ella la mano, diciendo" " es que empleo dos navajas". Para el público, naturalmente, lo único que has hecho es coger la segunda navaja; de hecho has cambiado la navaja negra trucada por la negra normal.

5.- "Sabiendo que hay dos navajas – dices -, el truco se explica fácilmente, solo hay que cambiar una navaja por otra". Dirigiéndote a algún espectador en particular, pregúntale: "Usted, señor, ¿no ha visto el cambio? ¿No?; se lo voy a enseñar, para que usted ensaye y pueda hacerlo en casa".

6.- Mientras dices lo que haces, métele abiertamente la navaja negra en la manga derecha; di que toda la preparación termina ahí; añade que ahora se debe enseñar la navaja blanca; enséñala, en efecto, haciendo un "giro" o dos, una o dos "Apariciones por el meñique", abriendo la navaja... remendando en fin, ahora con la navaja normal , todos los movimientos que antes

hiciste con la trucada.
Por último, coloca la navaja sobre la base de los dedos de la mano izquierda. Di que mientras enseñas la navaja blanca en esa mano, hay que dejar caer la mano derecha (hazlo) para que la navaja negra venga a caer en la mano (muéstrala sujeta entre los dedos y la palma, girando la mano para ponerla a la vista del publico).

7.- Haz ahora un autentico "Cambio de color con navajas normales" convirtiendo desenmascaradamente, a la vista y compresión de todos, la navaja blanca es negra. Vuelve a repetir el mismo el mismo cambio si es preciso, para que todos comprendan bien que para cambiar el color de una navaja lo que se hace en realidad es cambiar por otra la navaja entera, concretamente del modo que descubres con todo detalle. Habla que el lanzamiento en la navaja no es difícil, pero si tan rápido que resulta invisible, etc... En fin, sincérate con el auditorio con toda franqueza.

Segunda parte:

8.- Al explicar el truco, los espectadores se ponen muy contentos, porque ahora " ellos saben". Aprovecha este pequeño lapso de tiempo en que no le prestan atención y comentan entre si las dificultades del cambio de navajas para introducir tranquilamente, como si el truco hubiera terminado, la mano derecha con la navaja blanca en el bolsillo de la americana, donde dejas la navaja normal y coges la trucada, sacándola como blanca del bolsillo. (Aunque este cambio pueda parecer descarado, el momento en que se hace ante el publico no se entere de él).
Ahora tienes en tus manos la navaja negra normal y la blanca (negra). Para el público, sin embargo, se trata de las dos navajas normales que antes tanto mostrastes.

A) Transposición de mano a mano.

9.- Di entonces: " Lo curioso es que el truco no se pueda seguir, aun sabiendo cómo esta hecho". Coloca la navaja negra atravesada en las falanginas de los dedos de la mano izquierda; muestra entonces, con un despreocupado "giro", la navaja blanca, poniéndola a continuación en la articulación de la base de los dedos de la mano izquierda, paralela a la navaja negra que descansa en las falanginas. Di entonces: "Una navaja negra y otra blanca", señalando los respectivos colores con el índice derecho.

10.- Cierra la mano izquierda, cuidando de que la navaja blanca (negra) no ruede. Vuelve el puño dorso arriba, y empuja con el pulgar la navaja trucada, que saldrá como negra por el lado del meñique; mientras, has ido diciendo: " Cojo una navaja cualquiera, por ejemplo, la negra"; cógela, en efecto, con la mano derecha, y haz un "giro" o dos para mostrarla como negra; termina con la navaja en las falanginas de los dedos de la mano derecha y cierra la mano, manteniendo el puño palma arriba (cuando abras la mano, la navaja aparecerá blanca). Mientras has enseñado la navaja en la mano derecha, el puño izquierdo ha permanecido cerrado, apoyando despreocupadamente (sí estas sentado) en la rodilla izquierda.

11.- Avanzando la mano derecha, y refiriéndote claramente a esta mano, pregunta: "¿De modo que esta navaja es...?": Cuando te contesten "negra", di muy asustado, abriendo súbitamente la mano izquierda: " ¡ No, no, la negra está aquí! ¿Esta (abres la mano derecha) es blanca!".

Muestra esta navaja como blanca, haciendo un par de "giros". El impacto que recibe el publico es formidable.

B) El pase del pañuelo.

12.- Pide prestado un pañuelo (si es algo transparente, dóblalo por la mitad, de modo que sus puntas coincidan dos a dos). Coloca la navaja blanca (negra) en la articulación de la base de los dedos izquierdos, atravesando la mano; la navaja negra normal ponla sobre los dedos, paralela a la primera y separada de ella cosa de dos o tres centímetros. La mano izquierda ha de estar señalando al público, que está enfrente.

13.- Coloca el pañuelo sobre la mano izquierda tapando las navajas y la mano (si antes doblastes, la parte doblada ha de quedar hacia la izquierda). Levanta con la mano derecha el pañuelo por el borde de delante, y , alzando la tela hacia ti, permite ver al publico, una vez más las navajas. Di: "Una negra y otra blanca". Tapa de nuevo las navajas, bajando el pañuelo.

14.- Di entonces: "Para dejar debajo la navaja blanca, como la negra y la pongo sobre el pañuelo". Eso es lo que dices; lo que has de hacer es esto: introduce la mano derecha debajo del pañuelo y cogiendo la navaja blanca, dale la vuelta y sácala como negra. Coloca sobre el pañuelo en el mismo sitio que antes ocupaba la mano, es decir, en la articulación de la base de los dedos izquierdos.

15.- Como aclarando lo dicho, observa:" La negra está aquí, y.." antes de terminar la frase – La más lógica – que el publico espera (...y la blanca debajo"), coge otra vez el pañuelo por el borde delantero con la mano derecha, eleva esta mano y tráela, alzando el pañuelo, hacia ti. Con esto consigues dos efectos: mostrar la navaja negra que quedo sobre la mano, Y (en estos reside la genialidad del pase) DAR LA VUELTA, CON EL MISMO PAÑUELO Y DE UN MODO OCULTO, A LA NAVAJAQUE ESTA SOBRE LA TELA. (El publico no nota esta media vuelta de la navaja, no solo por que el hecho de alzar el pañuelo la oculta de su vista, sino porque su atención esta fija en la navaja que quedo en la mano).

16.- Cuando se vea la navaja negra sobre la mano (única finalidad aparente que se persigue al alzar el pañuelo), demuestra tu extrañeza y di: "¿Cómo? ¿Es que ha pasado la navaja negra aquí?". Abate de nuevo el pañuelo sobre la mano, dejando ver la navaja, AHORA BLANCA, que esta sobre él e indica que las navajas "tan solo" cambiaron de lugar. El efecto de este pase, que tiene una atmósfera mágica logradisisma, es sencillamente alucinante.

17.- Para terminar graciosamente la rutina, coge el pañuelo por el borde (o bordes si esta doblado) de la derecha y da un tirón horizontal, corto y seco, hacia la derecha; Así extraerás lindamente el pañuelo, quedando las navajas, quietecitas, sobre la mano (Comprenderás ahora la razón de que la parte doblada del pañuelo deba estar hacia la izquierda; si no fuera si, el dobladillo de los bordes podría desbaratar las navajas al dar el tirón). Coge las dos navajas y guárdalas.

Bibliografía: Navajas y Daltonismo (Magia de las navajas) - Marcus -- Editado por la SEI

Biblioteca

LA RUTINA FINAL DE ASES

(presentación de John Mendoza)

En las instrucciones originales para la Rutina Final de Ases de Hamman se usaron técnicas que eran sofisticadas para su tiempo. Si bien dichas técnicas siguen siendo efectivas, los pases actuales son mucho más eficientes y económicos y los hemos incorporado en esta rutina nueva. La rutina original constaba de cuatro fases; esto usa únicamnte tres ya que pensamos que esto es suficiente para dejar a cualquier público engañado. También creemos que la rutina debería comenzar y terminar con los cuatro ases mal-impresos a la vista de manera que parezca realmente limpia. También, como con la rutina original, las fases parecen progresivamente más imposibles.

Para la facilidad en aprender hemos bautizado a las tres cartas trucadas que son cartas de número con un índice as: NF (número falso). Las otras tres cartas trucadas serán AF (As falso). Comience con las tres NF cara abajo encima de la baraja, la negra en medio, seguidas por el As genuino de Picas, las tres AF nuevamente, negro en medio, y el remanente de la baraja. El índice as de las seis cartas trucadas debe de quedar hacia el lado opuesto a usted.

Sujete la baraja cara abajo en la mano izquierda y extienda de la parte superior cuatro cartas hacia la mano derecha. La extensión deber ser pequeña. Vuelva la mano derecha cara abajo mostrando los cuatro Ass. Con esta misdirection, el pulgar izquierdo se mueve sobre las próximas tres cartas del paquete de manera el dedo meñique puede conseguir un break debajo de ellas. Vuelva la mano derecha palma arriba nuevamente y deposite sus cartas cara abajo sobre la baraja e inmediatamente gire todas las cartas encima del break cara arriba, girandolas lateralmente para que queden encuadradas en la baraja y haciendo otro break debajo de ellas. Este es un pase muy propio de Hamman porque se verá brevemente el índice falso de la cara as en la esquina inferior derecha, pero la mano derecha inmediatamente cubre el índice falso con el pulgar derecho a la vez que extiende las tres cartas de cara ampliamente, nombrando cada palo al hacerlo.

Ahora haremos una variación del "Swivel Switch" de Hamman. Extienda los tres ases de cara nombrando los palos como se ha dicho y vaya tomándolos con la mano derecha. Vuelva la mano palma abajo dejando ver rápido los dorsos de las tres cartas, entonces vuelva la mano palma arriba nuevamente y tome el As de Picas y todas las cartas encima del break, como uno, debajo de la extensión y deje ver nuevamente los dorsos. Traiga las cartas cara arriba nuevamente e inmediatamente gire el paquete entero cara abajo cuadrado sobre la baraja. Concluya por extender de la parte superior cuatro cartas hacia la mano derecha como

antes.

Gire la mano derecha palma abajo vuelva a mostrando el As de Picas en la cara y entonces volver las cartas cara abajo y dejarlas sobre la mesa. Todo esto leído parece largo pero yo he ido haciendo los movimientos a medida que escribía y llegar a este punto me ha tomado solo 11 segundos. Debería parecer que usted simplemente muestra los Ases hace notar su orden y los deposita en la mesa

Nota: La manipulación más fácil es extender ligeramente siete cartas, haciendo un break debajo de todas, entonces levante cuatro cartas con la mano derecha.

FASE UNO:

Los Ases deberían estar en la mesa ahora frente a usted con el índice as lejos de usted. Con su mano derecha deslice el as superior hasta una posición delante y a la izquierda de la pila de ases. Deslice el próximo As a una posición directamente delante de la pila de ases y deslice el tercer As arriba y a la derecha formando la familiar formación "T". El As de Picas está directamente frente a usted. La mano izquierda sostiene la baraja a lo largo de estas operaciones.

Cuente las doce cartas superiores del paquete hacia la mano derecha sin invertir su orden. Coloque la baraja aparte ya que no se usará más.

Gire el paquete de doce cartas, en el sentido de su largo y cuéntalas en voz alta extendiéndolas y mostrando doce cartas indiferentes. Tenga cuidado en evitar extender demasiado las tres últimas cartas para no mostrar los índices falsos. Gire el paquete cara abajo, a lo largo y póngalo en la posición de dar en la izquierda.

Extienda tres cartas de la parte superior hacia la mano derecha y déjelas sobre el AP. Haga lo mismo con las tres siguientes y déjelas sobre el as superior izquierdo. Repita con el as central y con el derecho poniendo tres cartas encima de cada uno.

Tome la pila de ases de la izquierda con la mano izquierda y eche cara arriba la tres cartas superiores cara arriba en una pila sobre la mesa mostrando tres cartas indiferentes. Lea cuidadosamente ahora. La carta restante en la mano izquierda se gira un de cuarto de vuelta en la dirección de las agujas del reloj simplemente sujetándola entre el pulgar y el dedo medio y usando el dedo anular para tirar la mitad más inferior de la carta (el más cercana usted) hacia la izquierda. Ahora la mano derecha agarra la carta entre el dedo medio y pulgar, el pulgar sujetando la esquina inferior derecha de la carta y el dedo medio la esquina exterior derecha. La mano derecha ahora golpea la carta mostrando una carta indiferente cara arriba. Si usted ha seguido las instrucciones, el pulgar derecho ocultará perfectamente el índice falso. Use esta carta para recoger como pala las cartas cara arriba y entonces gire la pila completa cara abajo en la mano izquierda y entonces déjela aparte, índices As hacia

usted.

Repita esta secuencia completa con la pila del As del centro, dejándolo cara abajo encima de la primera pila. Repita una tercera vez con la pila del As derecho y déjela encima de las otras en la mesa. Concluya tomando la pila del AP y gírela cara arriba, lateralmente, y extiendala ampliamente sobre la mesa mostrando los cuatro Ases.

Nota: Utilice 12 cartas numéricas (no figuras) que no sean iguales a los NF o a los AF.

FASE DOS:

Tome los Ases cara arriba y gírelos cara abajo, lateralmente, sobre las cartas de la mesa. El índice del As superior está ahora lejos de usted. Ahora necesita invertir el paquete entero. La manera más fácil para hacerlo es coger la pila desde arriba en la mano derecha. Ahora vuelva la mano palma arriba (la pila se gira cara arriba).

Ahora la mano izquierda toma la pila desde arriba con el pulgar sujetando el lado más cercano usted y los otros dedos el lado opuesto. Simplemente gire la mano izquierda palma arriba y deje el paquete cara abajo en posición de dar con los índices en la orientación correcta.

Afirme que repetirá el efecto y muestre cada una de las cartas. Tome la carta superior con la mano derecha agarrándola por la esquina exterior derecha con el pulgar encima y los otros dedos debajo y entonces gire la mano derecha palma abajo mostrando un As. Vuelva la mano palma arriba y deje la carta cara abajo en la posición izquierda superior. Repita dejando el segundo As en el centro y el tercero en la posición derecha. Repita nuevamente mostrando el AP y déjelo en el posición principal (As padre).

Ahora usted mostrará cada una de las cartas exactamente como se explicó arriba. Tome la primera carta, muestrela y entonces déjelo sobre el AP. La próxima va sobre el izquierdo, la siguiente al centro, y la que sigue sobre el derecho. Repita esta secuencia hasta todas que las cartas se agoten. Habrá mostrado virtualmente las dieciseis cartas y sus posiciones. ¡Esto es muy convincente!

Tome la pila izquierda y haga los primeros tres pasos de una cuenta Elmsley, contando las cartas en la mano izquierda. Gire cara arriba las tres cartas de la mano izquierda y extiéndalas ligeramente mostrando tres cartas indiferentes. Ponga la carta restante cara abajo en la cara de la extensión en la posición izquierda. Repita con la pila central dejándola extendida en el centro y hacer lo mismo con la pila derecha. Ahora dramáticamente chasquee cara arriba la carta cara abajo de la pila izquierda y vuelva a dejarla en la extensión mostrando cuatro cartas indiferentes. Repita con la segunda y tercera cartas cara abajo mostrando que todos los "Ases" han desaparecido. Recoja todas las extensiones una sobre la otra en una pila cara arriba y entonces póngalas cara abajo en la mesa a un lado. Concluya

girando cara arriba el paquete AP y extienda ligeramente mostrando los cuatro Ases.

Nota: John Mendoza, el autor de esta rutina, realiza la cuenta Elmsley de derecha a izquierda.

FASE TRES:

Gire los Ases cara abajo en la mano izquierda. Reparta las dos de arriba hacia la mano derecha y gire la mano izquierda palma abajo mostrando el AP y un As rojo. Vuelva la mano izquierda palma abajo nuevamente y haga el mismo giro en la dirección de las agujas del reloj que hizo en la fase primera, solo que esta vez lo hace con dos cartas en la mano izquierda. Poner estas cartas debajo de las cartas de la mano derecha y dejar la pila en la mesa, cara abajo.

Si usted ha seguido correctamente, los dos NF de arriba de la pila de ases tienen su índice As lejos de usted mientras el tercer NF tiene su índice As hacia usted. La mano derecha desliza la carta superior hacia la izquierda, la siguiente al centro y la última a la derecha como en la fase primera, en formación "T".

Tome la pila de cartas indiferentes invirtiendo sus extremos como hizo en la Fase Dos y ponga la carta superior cara abajo sobre el AP, la siguiente sobre el izquierdo, la siguiente sobre el central, luego sobre el derecho y repite esto hasta que la pila se agote.

Este próximo movimiento deberá verse exactamente como la enseñada usada en la Fase Dos pero con una adición. Tome la pila izquierda y cuente la tres cartas superiores en la mano izquierda, invirtiendo su orden. Esto deberá verse exactamente como la cuenta Elmsley parcial que usted hizo más temprano solo que esta es una cuenta genuina. Gire cara arriba las tres cartas de la mano izquierda extiendalas ampliamente y ponga la carta restante cara abajo en la cara de la extensión. Sujete la unidad entera en la mano izquierda. Vuelva el mano izquierda palma abajo y palma arriba nuevamente mostrando un índice As que se asoma fuera de la extensión. Nombre en voz alta el palo del As que se vé. Esta exhibición debería ser casual y rápida, no estudiada. Deje la extensión en la posición izquierda.

Repita la secuencia entera con la pila de centro excepto que la mano derecha sostiene la extensión y gira palma abajo y arriba nuevamente para mostrar el As. Nuevamente, nombrar el palo en voz alta al mostrarlo y deje la extensión a la mesa.

Finalmente, tome la pila derecha y haga la cuenta Elmsley parcial como en la Fase Dos y extienda las tres cartas ampliamente y ponga la carta restante cara abajo en la extensión. Usted ahora aparenta repetir la nombrada y exhibición del palo, pero esta vez con la mano derecha en la esquina superior derecha al girarse palma abajo y arriba nuevamente. Nombre el palo restante en voz alta al supuestamente mostrarlo brevemente. Deje la extensión en la mesa a la derecha.

Ahora la mano derecha desliza hacia abajo y hacia la derecha el extremo corto exterior de la carta cara abajo más lejana de la izquierda abajo de manera que la pueda agarrar de lata lo para girarla cara arriba con un chasquido igual que en la Fase Uno. Chasquee, gire y muestre cara arriba una carta indiferente y entonces usa la carta como pala para levantar la pila. Gírela cara abajo en la mano izquierda y entonces déjela aparte.

Repita con la pila central, dejando esta pila sobre la pila previamente puesta en la mesa.

Finalmente, chasquee la última carta cara arriba, haga una pequeña pausa y entonces simplemente déjela cara arriba en la extensión mostrando la carta entera. Tome entonces la pila y gírela cara abajo sobre las otras.

Concluya girando cara arriba la pila AP, lateralmente, y extiendala ampliamente sobre la mesa para mostrar los cuatro Ases.

Nota: Si usted desea, puede marcar con lápiz el dorso de todas las cartas trucadas (en una esquina) para indicar donde está el índice As como ayuda en los ensayos, sin embargo recomiendo que no utilice ningún tipo de marcas sobre las cartas en la actuación real. Si usted sigue los movimientos arriba exactamente y práctica hasta que los haga automáticamente nunca girará los cuatro "Ases" cara arriba para encontrarse con un de As de Picas y tres cartas indiferentes.

Se recomienda también que ponga usted los Ases duplicados y los duplicados de los NF en la mitad inferior de la baraja de manera que no entren accidentalmente en la jugada. También, aunque que es dudoso que un público lo note, es una buena idea evitar usar cartas figuras entre las doce cartas indiferentes. Si una fuera la carta inferior del paquete, podría ser obvio que se muestra y luego desaparece y entonces reaparece nuevamente a medida que el As desaparece.

Biblioteca

Rutinas I

Gavi

Contenido

Mejorando Ideas

* Triunfo versión
* Triple triunfo
* Nuevo movimiento para los ases McDonals
* **Nueva rutina de McDonals**

Agua y Aceite

* Agua y Aceite I
* **Agua y Aceite II**

La ordenación en rosario

* Test del libro
* Coincidencia total

Ordenación en cuartetos

* Coincidencia
* Escaleras de color

Para terminar

* De baraja precintada a rosario aritmetico
* De baraja precintada a cuartetos en rosario aritmético
* De rosario aritmético a cuartetos aritméticos
* De cuartetos aritméticos a rosario aritmético

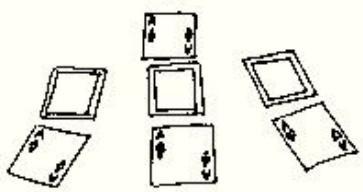
NUEVA RUTINA ASES McDONALS

Mientras estudiaba y profundizaba sobre el nuevo manejo de ases ya explicado, me vino a la cabeza el partido que podría sacársele al enfile mexicano y el modo de introducirlo en una secuencia de Mac Donals. Lo que os presento a continuación es una pequeña rutina con una nueva concepción en torno al tema. De la misma forma que lo explicado antes termina de concretar una sólida y compacta rutina, esta nueva idea quizás no acaba de consolidarse como la anterior pero si abre nuevas perspectivas y permite ser utilizada total o parcialmente en una rutina más amplia que le aporte más significado y justifique totalmente todo su proceso de ejecución.

Para la rutina, necesitarás dos comodines, con un as de diamantes impreso en el dorso de uno de ellos. Guardalos en el bolsillo de la camisa cara hacia el exterior siendo el comodín doble el primero de ellos.

Tanto este comodín doble como los ases Mac Donals, puedes encontrarlos en una baraja 505 trucada formada por cartas de doble cara de venta en las tiendas de magia. Los dibujos que acompañan al texto, no obstante, muestran el ocho de picas, el siete de diamantes y el tres de trébol, que son los lados indiferentes de los ases dobles que aparecen en el " CONJUNTO MAGIGO" de J. Tamariz.

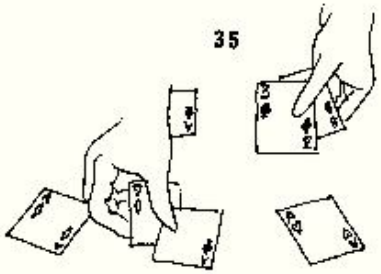
34



Partiendo de la posición inicial expuesta en la figura 34, aclarare que las tres cartas boca abajo son las indiferentes normales que están en el dorso de los tres ases dobles, cada una frente a su as correspondiente.

Recoge las tres cartas boca abajo con la M.D. y déjalas boca arriba, abiertas en abanico en la M.I. Coge el siete de diamantes y usándolo como pala recoge el as de trébol, volteando ambas cartas y dejando sobre la mesa la que muestra ahora su dorso, abandonando sobre la misma a continuación el siete de diamantes doble tal y como muestran las figuras 35, 36 y 37.

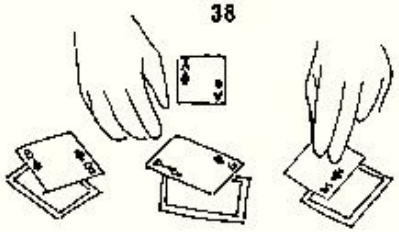
35



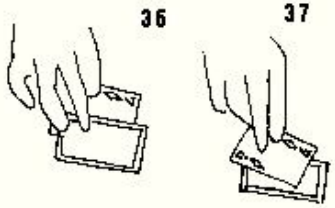
Ahora la M.D. coge el ocho de picas y realiza la misma acción con el as de corazones y momentos antes de acabarla, la M.I . comienza con el as de diamantes. Figura 38.

Después de una pausa, recoge las tres cartas indiferentes con la M.D. dejándolas cuadradas sobre la M.I. A continuación deja encima de las mismas y boca abajo el as de picas y todo el conjunto cuadrado sobre la mesa. Saca los dos comodines del bolsillo y muestra uno en cada mano siendo el doble el que sujeta la M.I. Deja el de la M.D. sobre el de la M.I. y coge el supuesto as de corazones insertándolo entre los dos comodines (fig. 39).

38

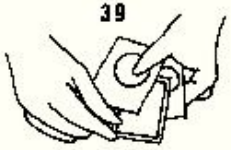


36 37

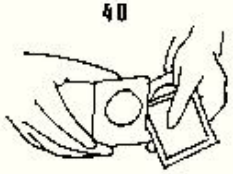


Cuadra el conjunto y sujétalo en biddle con la M.D. a la vez que el pulgar izquierdo arrastra hacia su mano el primer comodín. A continuación pela la carta indiferente pero deslizándola tres cuartas partes hacia adelante (fig. 40) y por último la M.D. abandona el comodín doble sobre el conjunto.

39



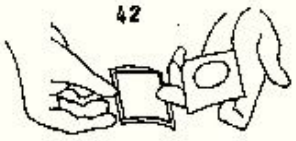
40



Apoya ahora el dedo corazón derecho sobre el lado largo izquierdo de la carta indiferente y hazla pivotar alrededor del dedo corazón izquierdo, extrayéndola de entre los dos comodines y dándole un pequeño chasquido con el mismo dedo corazón izquierdo. (Fig. 41 y 42).

41

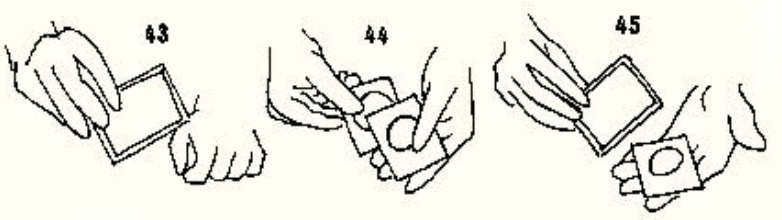
42



A continuación déjala caer de cara en el lugar que ocupaba antes mostrando la transformación.

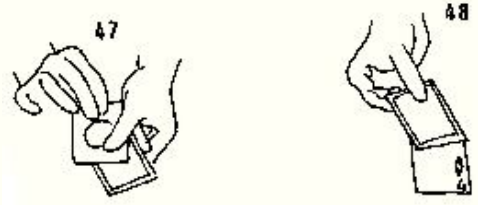
Para recalcar más si cabe la transformación del as, sujeta los dos comodines con la M.D. tal como muestra la (figura 43) y gira la muñeca mostrando el dorso del que está debajo. Gira de nuevo los comodines cara arriba y desliza con el pulgar

izquierdo hacia su mano el comodín doble (fig. 44), mientras la M.D. muestra de nuevo el dorso del otro comodín, dejándolo sobre el anterior. (Fig. 45).



Realiza ahora las mismas acciones descritas para el primer as, hasta el momento en el que éste queda sobresaliendo de entre los dos comodines.

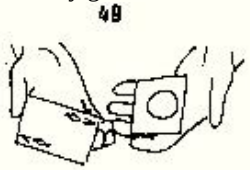
Coloca ahora el dedo corazón derecho en el lado largo izquierdo de la carta indiferente y usando la yema del índice izquierdo como eje que hace presión bajo la cara de la carta indiferente, hazla girar sobre si misma (fig. 46).



Sujeta a continuación todo el conjunto tal y como muestra la figura 47 y voltea el conjunto mostrando la transformación (fig. 48). Apoya el dedo corazón izquierdo sobre la cara de la carta y retira la M.D. extrayendo dicha carta de entre los comodines.

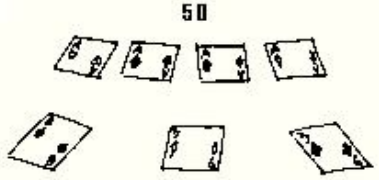
Voltea ambos comodines de cara sobre la M.I. y pasa el comodín doble bajo el normal, dejándolos abiertos en abanico en la M.I.

Continua ahora con las acciones descritas para los otros dos ases, pero en este caso, una vez el supuesto as este cuadrado entre los dos comodines, pela el primero con la M.I. y gira la M.D. mostrando el otro lado del comodín doble (fig. 49). Pela a continuación la carta indiferente dejándola como en la figura 40 y finalmente abandona encima de ambas el comodín doble.



Acércate a un espectador/a y pídele que sujete el as por una de sus esquinas. Una vez cogido, la M.D. se retira extrayendo dicha carta de entre los comodines.

Enseña estos tal y como ya se ha explicado pero dejando el doble sobre el sencillo en la M.D. abiertos en abanico y aletea con ellos hacia la carta que sujeta el espectador/a. Guardalos a continuación en el bolsillo, coge la carta de entre los dedos de la espectadora y voltéala en el aire mostrando su transformación.



Para terminar, gira el paquete del as de picas boca arriba y ves dejando uno a uno, los cuatro ases sobre la mesa tal como muestra la figura 50.

Rutinas I

Gavi

Contenido

Mejorando Ideas

* Triunfo versión
* Triple triunfo
* Nuevo movimiento para los ases McDonals
* **Nueva rutina de McDonals**

Agua y Aceite

* Agua y Aceite I
* **Agua y Aceite II**

La ordenación en rosario

* Test del libro
* Coincidencia total

Ordenación en cuartetos

* Coincidencia
* Escaleras de color

Para terminar

* De baraja precintada a rosario aritmetico
* De baraja precintada a cuartetos en rosario aritmético

* De rosario aritmético a cuartetos aritméticos
* De cuartetos aritméticos a rosario aritmético

AGUA Y ACEITE II

Esta es una rutina de "AGUA Y ACEITE" aparentemente clásica pero con un final totalmente inesperado que le da una nueva dimensión.

Cuando me la mostraron, le encontré toda una serie de movimientos difíciles de excusar, que la ensombrecían y que por otro lado podían evitarse perfectamente con un mínimo de estudio, consiguiendo de este modo una construcción mucho más homogénea y por tanto más nítida y efectiva.

EJECUCION :
Sujeta un paquete de nueve cartas boca abajo en tu M. I. formado por cuatro cartas rojas, dos negras, dos rojas y finalmente una negra.

Deja caer una a una con la M.D. cogiéndolas en biddle las cuatro cartas rojas a tu izquierda boca abajo. Realiza lo mismo con las cinco restantes dejando dos como una en la tercera dejada.

Realiza una Emsley con ambos paquetes mostrando sus colores respectivos empezando por las rojas.

Recoge el paquete de negras y ábrelas en abanico en tu M.I. dejando como una las dos últimas, del abanico.

Coge la primera carta del paquete de rojas, pulgar por debajo y demás dedos encima, volteándola de dorso e insertándola sobre la carta doble de la M.I. Recoge otra roja y colócala entre la segunda y tercera carta. Una tercera roja entre la primera y segunda y la última roja sobre la primera del abanico manteniéndola sujeta con ayuda del pulgar izquierdo. Introduce las cartas sobresalientes en el abanico con leves golpecitos de la M.D. y cuadra todo el conjunto en la M.I.
Pasa cuatro cartas a la M.D. que las abandona semicuadradas en el lado izquierdo de la mesa. Extiende a continuación entre ambas manos las cuatro/cinco cartas restantes cuadrando las dos últimas como una sola. Sujeta el abanico con 1a M.D. y muestra la alternancia de colores. Deja el paquete semicuadrado a la derecha de la mesa.

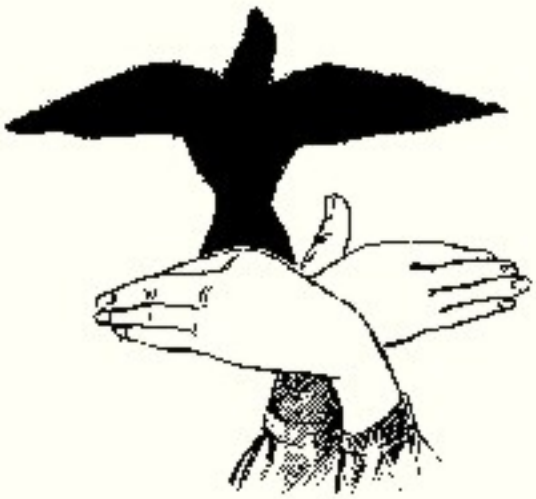
Haz un pase mágico y recoge el paquete de la izquierda realizando con él un culebreo pasando la carta que queda sujeta por la M.D. encima del paquete. Voltéalo a continuaci6n, una vez cuadrado y realiza una cuenta Emsley mostrando cuatro rojas. Haz lo mismo con el paquete de negras.

Después de una pequeña pausa repite de nuevo toda la secuencia ya explicada, con la diferencia de que al realizar la Emsley con el paquete de negras, dejas la última carta debajo del paquete.

Nueva pausa de asimilación. Recoge el paquete de negras y ábrelas de nuevo en abanico en la M.I. pero dejando juntas como una la tercera y cuarta carta del paquete. Pide a un espectador/a que inserte las cartas rojas procurando que la primera vaya sobre la última carta del abanico y debajo de la carta doble, como se ha venido haciendo hasta ahora.

Cuadra el abanico y separa de nuevo cuatro cartas dejándolas con la M.D. a la izquierda de la mesa. Cuenta las cinco que te quedan como cuatro y déjalas a la derecha.

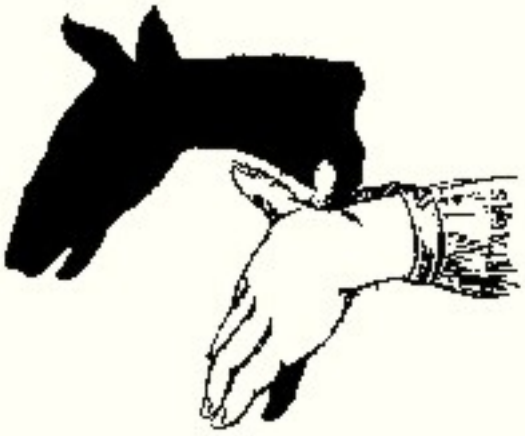
Pase mágico y muestra por cuenta Emsley cuatro cartas rojas en el paquete izquierdo, después de un culebreo que no las desordene. Recoge ahora el paquete derecho y pela con el pulgar izquierdo una a una tres cartas dejando las dos últimas como una encima limitando el culebreo realizado en las dos fases anteriores. Pausa para el clímax inesperado y cuenta Emsley mostrando otras cuatro cartas rojas. Deja el paquete encima del anterior y abandona todo el conjunto sobre el mazo.



La Paloma

El conejo

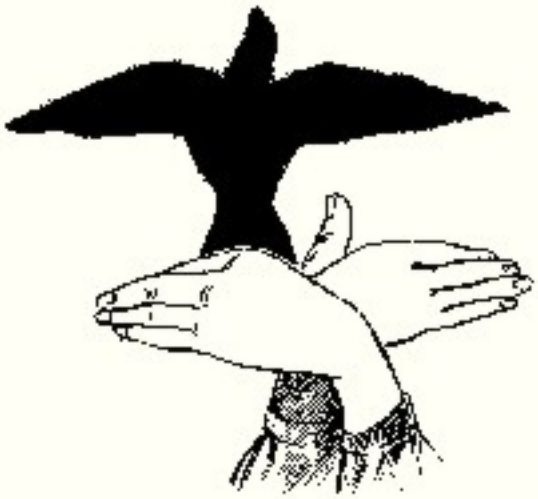
Biblioteca



El asno

El caballo

Biblioteca



La Paloma

El conejo

Biblioteca

El oráculo

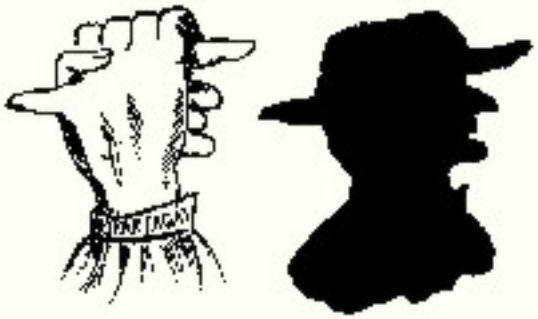
La gallina

Biblioteca

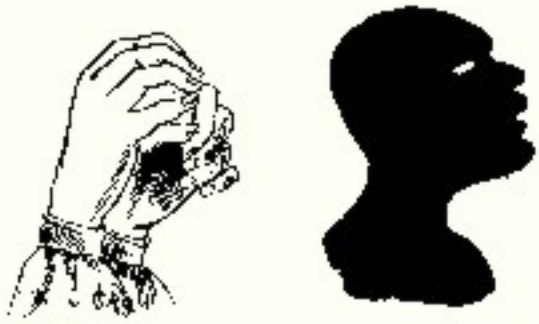
El párroco

El elefante

Biblioteca



El viejo



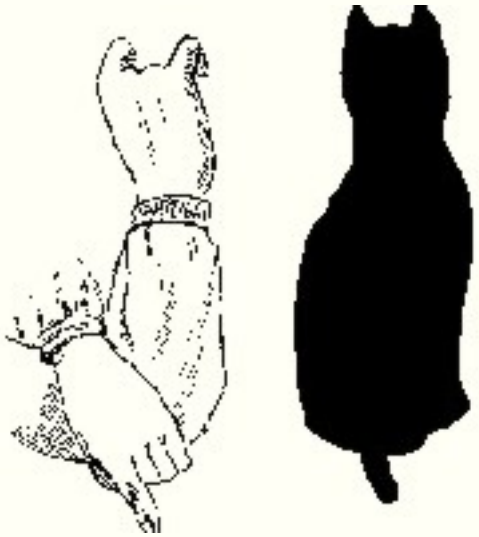
El hombre

Biblioteca

El Clown

El almirante

Biblioteca



El gato

Los enamorados

Biblioteca

UN SERMÓN

Marko

Magia y humor

Estos son algunos de mis puntos de vista en relación con la presentación artística de la magia. Durante algunos años ha habido una fuerte inclinación por parte de muchos magos por meter la mayor cantidad posible de humor en sus actuaciones. En principio no hay ningún mal en esto, sin embargo, en la práctica, el resultado es muchas veces la reducción del nivel mágico de la actuación la cual acaba convertida en una colección de trucos flojos de magia tales como el truco del sostén, el de la batidora de huevos y tantas otras "revelaciones cómicas de cartas". También se plagan estos números de cosas que ni siquiera llegan a magia, tal como las bolas que se lanzan por encima de la cabeza del espectador y aquella idiotez de mostrar una cuerda que se quiere cortar y al no poder, se saca una ya cortada la cual luego no se puede atar y se saca una ya atada, etc. Mi pregunta es: ¿Por qué para poner humor en un acto de magia hay que bajar el nivel de la magia? Yo no lo entiendo. Hay muchísimos trucos – trucos buenos – que pueden enriquecerse con el humor sin perder su contenido mágico.

"Magia comercial"

El término "comercial" se aplica a menudo a diversas formas artísticas. En nuestro arte se habla de "magia comercial". Esto significa usualmente algún truco fácil, normalmente bajo en contenido mágico, el cual se puede inflar mediante el humor, las situaciones cómicas, los gags, etc. para que dure 10 minutos o más. Usualmente son trucos largos.... largos.... largooooooos.... la misma c1ase de truco que, cuando yo era un principiante en la magia, se usaba de ejemplo de como no había que presentar la magia. Este tipo de truco tiene usualmente un solo clímax.... al final de todo. Este final puede llegar al término de 8, 10, 12 minutos (je incluso más!), Todo este tiempo lo gasta el mago pidiendo un voluntario del público, luego haciendo los comentarios obligatorios (¿cómicos?) acerca de la ropa del voluntario, su apariencia, su nombre y el lugar de donde viene (casi todos estos gags oídos a otros "magos"). Luego de esto, el mago hará elegir una carta, firmarla, romperla, o lo que sea. A continuación algunos gags más para matar más tiempo y finalmente la carta aparecerá en la cartera del mago, dentro de una naranja, en su zapato o donde sea. Hay que admitir que el público se ha estado riendo todo el tiempo pero se supone que están viendo a un mago. Dónde está la magia? Está bien, el público se ríe pero si usted actúa con este estilo y le contratan en un espectáculo mixto con un humorista de verdad, en el momento en que él salga a escena hará

que todo el público se olvide de usted y de sus gags que usted pensó que eran tan buenos. ¿Por qué? porque el humorista no tiene que hacer trucos con cartas ni con cuerdas. Es libre de decir: "Este era un hombre que entró al doctor con una cuerda que le salía de la oreja..." o también: "Iban dos chinos saliendo de una sinagoga en Pekín..." y el público verá estas cosas salvajes con la misma facilidad que "verán" el desenlace más fantástico aún de cualquier chiste que cuente.... y todo sin espejos, tirajes, hilos ni cartas trucadas. ¡Sin ningún tipo de aparatos! Los humoristas no tienen que acompañar a los espectadores de vuelta a su sitio, ni siquiera despedirlos. Tampoco tienen que poner ni dejar cosas en la mesa. Las risas le vienen muy seguidas a los cómicos.

Buscar el ¡Ah! y no el ¡Ja!

Muchos trucos de magia son cómicos por naturaleza. No hace falta meterle mucho es- fuerzo al asunto, solo un par de gags o chistes..... además de saber elegir bien los trucos. Sobre todo hay que recordar que como magos lo que tenemos que crear es sorpresa y maravilla. Los antiguos magos como Alexander Herrmann ponían en sus programas la siguiente cita (creo que es de Shakespeare):

"La risa nacida del desconcierto"

Significa que las sorpresas mágicas de su programa eran de tal naturaleza que hacían reír a la gente en el momento de la sorpresa mágica porque la gente no entendía como podía ser posible lo que estaban viendo. Por esta razón es que aquellos magos llegaron a obtener gran fama.

Yo afirmo que muchos de los trucos de la magia son cómicos por naturaleza. Cuando un mago pide un billete y lo quema, es cómico pero también es cómico un huevo que continuamente aparece y desaparece de una bolsa. He visto a Paul Daniels presentar su soberbia rutina con el cubilete chop-cup. Hay un momento en que la bola desaparece y aparece varias veces. ¿,Verdad que usted no diría que eso es cómico? Pues el público se ríe mucho. Es la risa nacida del desconcierto. He visto al público reír ante la aparición de un pato de una sartén. Podría poner muchos más ejemplos de este tipo pero creo que son suficientes.

El largo de los trucos

Esta es una de mis preocupaciones actuales. Si uno tiene que actuar, digamos, media hora, en dicho tiempo se puede presentar un truco, dos trucos, tres trucos.... una docena de trucos. Eso lo puede uno decidir y cambiar. Lo que no se puede cambiar es el tiempo: media hora. Digamos que usted presenta dos trucos en ese tiempo (esto lo he visto ocurrir: un par de trucos "comerciales"; cosas cómicas laaaaaaaaargas que solo hacían reír al público y nada más) y que otro mago presenta diez trucos. Ambos actúan durante el mismo periodo de tiempo. ¿Cuál de los dos pensará el público que es mejor mago? Así es que usted dice que al de los diez trucos pero usted podría alegar que quizás el público pensará que usted es el más entretenido de los dos. Bueno, esto no es necesariamente así. ¿Y si el mago de los diez trucos también ha hecho reír al público durante todo el rato? Esto puede ocurrir (yo lo he visto). El asunto es que, teniendo media hora, usted puede elegir la cantidad de trucos que quiere hacer y repartir todos sus chistes y gags entre ellos con el resultado de que

conseguirá la misma cantidad de risas pero también estará haciendo más magia, lo cual es una ventaja.

Uno de mis libros favoritos, y ya lo menciono en alguno de mis libros en donde trato este tema más a fondo, es "Programmes of Famous Magicians" por Max Holden. Contiene muchos actos con la secuencia de trucos y el tiempo de duración de cada acto. Casi la totalidad de dichos actos (estamos hablando de magos que trabajaban en los años 30.... hace 60 años) eran más rápidos que nosotros, los magos de ahora. Y no estoy hablando de números musicales sino de actos charlados que es lo que mayormente se hace ahora. De todos los actos reseñados por Max Holden en este libro ninguno ofrece tantas posibilidades de comparación con los de ahora (por los trucos que ejecuta) que el de Louis Zingone: Cuerda cortada y recompuesta, Carta en cigarrillo, Pañuelos simpáticos, Huevo y pañuelo, Periódico roto y recompuesto. Cinco trucos en 12 minutos. Según Max Holden, la charla de este artista mantenía al público en continuas carcajadas. Hay un mago aquí en España que hace solo la Carta en el cigarrillo y ya le toma 12 minutos o más. Dándole 12 minutos a cada uno (si fuera posible) el mago actual haría solo un truco, la Carta en el cigarrillo y, si bien, el público se reiría todo el rato con los gags de este mago, Zingone haría en el mismo tiempo nada menos que cinco trucos diferentes y el público se reiría todo el rato igualmente. Así es que si en risas empatan, es la cantidad de magia lo que decide cual de los dos es el mejor.

Los voluntarios del público

Junto con los trucos largos vienen los voluntarios del público. Cuando yo comenzaba en la magia leí en varios libros que los primeros trucos deberían ser rápidos y mágicos para establecer de alguna forma el hecho de que uno era un mago. Después de esto se podía hacer algún truco en el que se involucrara un poco más al público y posteriormente entonces sí se podía pedir algún voluntario del público y hacer un truco un poco más largo. Ahora yo veo a muchos magos comenzar su actuación pidiendo de salida un voluntario y entonces haciendo de primer efecto uno muy largo con el resultado de que el público no verá nada mágico hasta después de transcurridos varios minutos (a veces muchos). Yo creo que esto es totalmente equivocado. La forma antigua era mejor.

No soy yo el único que ha notado esto. Hace poco he visto un vídeo de Patrick Page, un mago reconocido, y hablaba de lo mismo. En su opinión todo se debe a que hace años le pedían a los magos que hicieran 15 minutos y ahora, si uno quiere trabajar, tiene que tener un acto de 45 minutos. Esto hace que los magos alarguen sus rutinas y le agreguen a su acto todos estos larguísimos y poco mágicos trucos con voluntarios del público los cuales se inflan a base de gags, chistes y situaciones diversas. Patrick Page hace notar, además, que hoy día es muy difícil encontrar trucos en los cuales el mago no use voluntarios del público.

Otro factor importante que determina el largo excesivo de los trucos de hoy, según Mr. Page, es el tipo de condiciones bajo las cuales se actúa hoy. Hace años se tenía al público delante y se podían hacer todas esas bellas manipulaciones y trucos con ángulos. Hoy día actuamos en situaciones en que estamos rodeados a ¾ y así es que no podemos usar más esos trucos. Los trucos con voluntarios del público no suelen tener este problema y además, como ya dije antes, también matan esos minutos y así resultan muy atractivos, prácticos y "comerciales" para que los usen los magos

de hoy.

Estoy de acuerdo en todo esto con Mr. Page pero me gustaría agregar un par de cosas. Lo primero es el factor de imitación. Los estilos de la presentación de la magia se perpetúan en su generación principalmente por la imitación. Esto quiere decir que incluso ciertos magos que no necesitan trabajar de esta manera porque tienen muchos factores a su favor y podrían hacer otro tipo de trucos, van y siguen escogiendo y presentado trucos largos y poco mágicos. Mr. Page menciona a los magos que salen en la televisión donde tienen todas las condiciones en su favor y sin embargo persisten en presentar este tipo de "magia". Una de las decepciones más grandes de mi vida mágica fue ver el espectáculo de David Copperfield en Milán y tener que aburrirme viéndolo bajar entre el público un truco sí y otro no para buscar a alguna chica voluntaria para llevarla al escenario y hacerla participar en uno de estos trucos tan laaaaargos. Las escogía guapas, sin embargo y así, en vez de matar el tiempo contando chistes y gags, lo mataba frotándole a las chicas el nabo por entre las nalgas, algo que le daría gusto a él y a lo mejor a la chica (y además le daba el pie para chillar a las chicas que tenía de gancho entre el público) pero que a mí que no tengo nada de "voyeur" (o "recabuchón", como decimos en Panamá), me aburría.

Luego está el factor "ignorancia". Con esto quiero decir que hay muchísimos magos actuales que no tienen ni la más mínima idea de lo que ha existido antes de que ellos se metieran en la magia. No saben cuales trucos había antes de ellos ni á que alturas había llegado la magia, por ejemplo, en el siglo 19. No conocen los trucos maravillosos que existían hace mucho tiempo y los magos maravillosos que habían. El resultado es que los magos modernos se contentan con mucho menos y piensan que están en algo con sus trucos cómicos y de participación del público. Los magos que estudien lo que ha existido y lo comparen con lo que existe hoy día, con seguridad saldrán ganando.

En conclusión

Vale la pena leer viejos libros de magia e imaginarse como sería aquello entonces. Trate de descubrir trucos de pasado (¡serían hoy grandes novedades!). Conozca los grandes nombres del pasado lejano y reciente del arte de la magia y sea consciente del hecho de que, aunque usted no sea más que un aficionado, es heredero de una rica tradición y de una historia y de que es su obligación tratar de elevarse hasta unas marcas que estaban ahí desde antes de que usted naciera. No actúe buscando solo las risas; busque el misterio. Las risas vendrán solas. ¡Si usted es mago entonces haga magia! No se engañe a sí mismo usando la llamada

---

La siguiente es una traducción del ensayo titulado “Understanding Magic”, escrita por Scott Cram y disponible en el idioma inglés en la página de Internet “Astonishment Site”.

Comprendiendo la Magia

CAPITULO 1: Punto de partida:

Empecemos por arriba. ¿Que es la magia?
O, mejor aun, empecemos de nuevo. ¿Que es el ARTE de la magia? Estoy buscando una definición del diccionario que sea amplia y exhaustiva, pero no tan amplia que incluya algo que claramente no sea presentar magia de actuación. No nos preocuparemos aquí de los diversos estilos, actores, diseñadores ni gustos, sino del propio campo.

En su reciente libro “El Arte del Asombro”, Paul Harris se refiere a los magos como “los guías al asombro”. Redactando de nuevo esto para aplicarlo a la magia, escribimos la definición como “una presentación de asombro guiado”.
Aunque también esto podría aplicarse a sanadores de fe e incluso a algunos que hacen trampas y apuestas, sus metas, sin embargo, son más el dinero que pueden sacar de tales actos. Incluyendo esto en la definición como “una actuación en la que los espectadores son guiados a un estado de asombro como una meta en y por sí misma.”
Normalmente se hace magia como función, así que esto probablemente debe ser incluido. ¿Qué hay sobre la magia que se hace para enseñar conceptos o resaltar un punto?
La magia instruccional se desvía de nuestro punto original de magia como arte, así que no será incluida aquí. Tenemos ahora “una actuación entretenida en la que los espectadores se guían a un estado de asombro como una meta en y por sí misma”

Hacer malabares es entreteniendo, y a menudo incluye momentos de asombro, y ésa es a menudo la propia meta, así es que ¿cómo difiere de la magia?
Hacer malabares, si bien es difícil, no progresa en el reino de lo imposible. Así que la definición que tenemos ahora es “una actuación entretenida en la que el mago alcanza logros que son percibidos por los espectadores como sin ninguna posible explicación, para que el mago pueda guiarlos a un estado de asombro como una meta en y por sí misma.”

Algunos pueden plantear la idea de realizar actos difíciles, pero no imposibles, como repartir manos ideales de póquer (que podría incluirse en nuestra definición).
Creo que la mayoría de los públicos percibe tales actos difíciles o improbables como hechos a través de habilidad. Para los propósitos de esta discusión, me adheriré estrictamente a la idea de lo imposible.
Habiendo dicho esto, pienso que podemos considerar nuestra definición completa.
Muy bien, parece demasiado escolástica, y para nuestros propósitos, “asombro guiado” probablemente bastará la mayoría del tiempo, pero por lo menos ahora podemos empezar en tierra común.
Hablando de puntos de partida, ¿Cual es el “punto principal”, el origen, del arte de magia ?
Para contestar esa pregunta, tendremos que incluso remontarnos antes de que la magia se percibiera como arte. Desde que la magia se llamó, graciosamente: “la segunda profesión más vieja”. Esto se remontará bastante lejos.
Obviamente, cualquier origen que anteceda la historia registrada (como lo hace el origen de la magia) será solo teoría. Tendremos que ir simplemente con teorías modernas donde los hechos no son comprobables. La teoría más popular hoy es que en cuanto el hombre comprendió que podía realizar lo imposible ilusoriamente, empezó a hacerlo para ganar poder y estatus por encima de sus compañeros .
Esta teoría, sin embargo, es menos aceptada hoy.
Eugene Burger, un mago de Chicago, ha señalado varias fallas en esta teoría. Dos de las observaciones más astutas son:

1) A estas alturas en historia, los humanos todavía eran tribus nómades de recolectores y de cazadores cuya supervivencia dependía de actuar como parte de un grupo.
Los estados individuales no tenían ninguna función en este estilo de vida.

2) Si el engaño fuera hecho para ganar estatus, ¿por qué tantos practicantes primitivos (por lo menos aquellos de los que nosotros tenemos archivos) eran separados , o incluso condenados al ostracismo del grupo?

¿Qué teoría está ganando aceptación en su lugar?
Se ha propuesto el origen en el chamanismo. Los chamanes tenían una comprensión mayor que otros de las fases de la luna, el efecto del sol en las estaciones, las hierbas medicinales, y así sucesivamente. Note que todo el conocimiento es, desde el punto de vista de un cazador-recolector, totalmente práctico. Debido a que había una comprensión de estas áreas todavía pobre, pero ningún control físico de ellas, el chaman especializó las aplicaciones de su conocimiento y tendieron a ser ritualísticas.
Esta teoría reclama que la magia no era tanto una herramienta curativa sino una evidencia de las capacidades de los chamanes.
La magia no sólo era curar el enfermo (y sus seres amados), sino también al parecer se ofrecía como la única diversión para los observadores.
¡Incluso el primitivo cazador-recolector no podía gastar todo su tiempo en la supervivencia básica y los instintos reproductores! Eran estos observadores curiosos del chaman quienes de verdad eran los primeros en dar testimonio de la magia como un arte.
Aunque muchos creen que la magia a estas alturas eran visiones absolutamente alucinógenas, los historiadores mágicos piensan que probablemente eran esas las prestidigitaciones primitivas u otras como la magia física.
Se teorizaron visiones originalmente debido a la cercanía y a las condiciones variantes naturales en las que la magia fue realizada. Cualquier mago de cerca moderno puede decirle que éste no es un factor limitante.

Cuando llegó la era agrícola, y las primeras civilizaciones aparecieron, se cree que la magia hizo la gran división. La curación ritualística se volvió el

campo de sacerdotes y espiritualistas, y el aspecto de la actuación se volvió un arte separado.
Muchas civilizaciones antiguas tienen archivos del "Juego de los cubiletes". El hecho que tantas culturas tenían archivos de este efecto sugiere que es un recuerdo de los días del chaman / nómade. También sugiere que los chamanes intercambiaban ideas cuando se encontraban con tribus amistosas ocasionales.
¡Convenciones mágicas prehistóricas!
Sorprendentemente, incluso en esta fase temprana, la palabra "magia" no había sido empleada todavía. Los hechos imposibles simplemente se describieron como "las prácticas" del actor: las antiguas descripciones incluían " la práctica chamánica ", "el acetabularii" (figuradamente se traduce como: practicantes del "Juego de los cubiletes"), y así sucesivamente.
La propia palabra entró en vigencia en el siglo 6 A.C.. Un grupo de sacerdotes de Irán llegó a Grecia. Los griegos antiguos se refirieron a estos sacerdotes como "magoi" (singular de magos). Esta palabra se convirtió al latín, y en el futuro al castellano como mago (singular de magos).
Los sacerdotes eran intérpretes de agüeros y sueños. Los griegos vieron esto como evidencia de poderes extraños, y llamaron a estos actos extraños "magia."

A lo largo de la era agrícola (¡esto habla sobre una historia laaarga!), la magia fue usada principalmente por los sacerdotes y espiritualistas.
De estas civilizaciones hasta el siglo 19, realmente cambió muy poco. La mayoría de los magos del siglo 18 todavía llevaban las túnicas largas de las civilizaciones antiguas. Brevemente después de estas edades oscuras, los italianos (Jonas, Androletti, Carlotti) parecían ser los exponentes más finos del arte de magia.
En 1584, el primer libro mágico inglés, "El Descubrimiento de la Brujería", se publicó, revelando muchos de los trucos de esos días (así como de estos días).

El físico alemán Dobler, en 1840, inventó lo que se volvería la prestidigitación moderna. También alrededor de esa época Alexander Hermann, Bautier de Kolta y Robert-Houdin llevaron el arte de la magia a la

apariencia moderna.

Continuamos en el siglo XX: la mayoría de los puntos históricos mayores son una cuestión de conocimiento público (gracias al desarrollo de medios de comunicación de masas).
A principios del siglo XX / fines del siglo XIX, los magos realizaron principalmente espectáculos de variedades.
Houdini capturó la imaginación del público con sus escapes y showmanship.
Mientras que hubo muchos grandes magos de los años veinte a los años sesenta, el arte parecía entrar en la oscuridad, excepto en las actuaciones en los teatros, y películas...

Afortunadamente, Mark Wilson lo devolvió a la vanguardia de la mente del público con su espectáculo regular, “La Tierra Mágica de Alakazam”, y después con los especiales del “Circo Mágico”.
En los años setenta, una década después, Doug Henning dejaba al público asombrado con sus creaciones de magia-rock. Comenzando a fines de los años setenta, David Copperfield llevó su marca espectacular de magia en vivo a los públicos de la TELEVISION alrededor del mundo.

Mi intención aquí es darle una apreciación global general de la historia de magia, por favor perdón por mis descripciones breves y los saltos históricos grandes. También he omitido algo. Notará la que definición que yo propuse:

“Una actuación entretenida en la que el mago alcanza logros imposibles que son percibidos por espectadores como reales, para que el mago pueda guiarlos a un estado de asombro como una meta en y por sí misma”.

Esta definición no dice nada sobre los estilos de la actuación, condiciones de realización, los artistas particulares u otras cuestiones. Esto es porque la historia del arte de magia todavía está escribiéndose.
Los nuevos magos vendrán, y cambiarán la manera en que nosotros pensamos. Mientras usted lee esto, David Blaine (si recuerda sus especiales “la Magia Callejera” y “el Hombre Mágico”) puede estar haciendo esto.
La revolución constante y mejora es lo que probablemente más necesita la magia actualmente (¡Y siempre!).

CAPITULO 2: el vocabulario de magia

¿En qué piensa usted, cuando menciono la palabra “magia”? Muchas personas proponen la imagen de David Copperfield o Siegfried & Roy o un mago de fiesta de cumpleaños. Mientras éstas son las formas normalmente vistas de la magia, hay realmente mucho más en el mundo de la magia.

Antes de que indaguemos en las varias ramas de magia, debo mencionar algo en general sobre la magia. A los magos no les gusta el término “truco” que se aplica a menudo a lo que ellos hacen. “El truco” hace pensar en una mentalidad de ganar o perder que los magos profesionales aborrecen.
Los magos que realmente creen en el objetivo señalado en el capitulo 1 de este ensayo, en guiar al asombro, han adoptado el término “efecto”.
Este término sugiere que el mago esta intentando darle una experiencia especial al espectador.
La manera más común de dividir a los variados estilos de magia es según las situaciones en que se realizan.
Las tres ramas de la magia son “de escena”, “de salón” y “de cerca”.
Describiremos cada uno de éstos y sus subdivisiones en los párrafos siguientes.

Magia de escena, simplemente definida, es cualquier magia que puede verse desde un escenario. Efectos como el “los Anillos chinos ” o “Serrando a una Mujer por la mitad” son trucos de escena clásicos.
“Serrando a una Mujer por la mitad” es un tipo especial de magia de escena llamado “gran ilusión”.
Grandes ilusiones abarcan cualquier magia de escena que involucre a un ser humano o algo más grande como el objeto de la magia.
Son grandes ilusiones lo que David Copperfield, Siegfried & Roy y Lance Burton realizan.
En el otro extremo, más pequeño, está también la magia “de pie”.
Esta se realiza en escenarios más reducidos, como clubes de comedia. Si usted ha visto al Asombroso Jonathan alguna vez o a Paul Kozak, ha sido testigo de la magia "de pie".

Se realiza magia de salón en el mismo nivel del suelo con el público, como opuesto al escenario elevado.
Las dos de las formas más comunes vistas hoy es la fiesta de cumpleaños y magos "del evangelio". Este es un tipo especial de magia de salón que se usa para demostrar conceptos religiosos.
Con el reemplazo de salas de fiestas por mega-salas y clubes de comedia , raramente se ve magia de salón clásica hoy. La mayoría de los efectos del salón clásicos se ha adaptado a las actuaciones.

Una muy única rama de la magia se ha desarrollado de forma relativamente reciente, llamada “de cerca”.
Mientras que los anteriores efectos se realizaban en proximidad íntima de los espectadores, han sido efectuados sobre escena o en un salón, estos se hacen tradicionalmente informalmente como entretenimientos simples para los amigos y familia.
Sólo desde comienzos de los años sesenta (cuando empezaron a disminuir los de salón), se ha hecho más común encontrar magos de cerca trabajando formalmente en los restaurantes y fiestas.

La magia de cerca, como los otros estilos de magia, ha desarrollado sus propios géneros individuales.
Actualmente, el término “de cerca” también se usa más específicamente para describir una muestra en la que los espectadores se reúnen alrededor de una mesa que es específicamente fijada como escena de la muestra mágica.
Otros tipos de magia de cerca son: “mesa a mesa”, “caminada” y “magia callejera”.

En la magia de mesa a mesa, el mago es empleado por un restaurante (o un organizador de la fiesta) para realizar de comensal en las mesas mientras están esperando la cena. "Caminada" se realiza en fiestas sin la ayuda de una mesa. Toda la magia pasa en las manos del mago y /o espectador.
En ciudades grandes, como Nueva York, L.A. y San Francisco, hay lugares organizados para los actores callejeros y su magia. Debido a las situaciones limitadas en que se encuentra, la magia callejera ha retenido el mismo tipo de "mitos” que rodeó a los primeros chamanes y charlatanes.

Las tarjetas, monedas y otros objetos comunes son a menudo las herramientas para magia de cerca. Esta forma de magia se ha vuelto popular debido a su naturaleza íntima. Personas que han sido expuestas (o sobre expuestas) a la magia escénica creen que casi cualquier cosa puede pasar si están lo bastante lejos. Una vez que han visto un acto imposible bajo sus narices, o incluso en sus propias manos, experimentan un nuevo tipo de asombro.
Mientras que las descripciones como “de cerca”, “de escena” o “de salón” hacen mucho para describir el género de magia realizado, hacen poco para describir el estilo realizado por magos individuales. Si estuviéramos por describir el estilo en el que alguien comunica algo, es mejor entender POR QUÉ alguien está comunicando su mensaje.
Hay sólo tres motivaciones básicas, sorprendentemente:

- NATURALES: La motivación natural lleva al artista a recrear fenómenos del mundo real. Los detalles se vuelven muy importantes. En la magia, esto se limita no sólo a simular que se conoce la existencia de algo, sino que incluso se sugiere que algo puede existir.
El mentalismo, por ejemplo, es un esfuerzo por reproducir los “naturales” poderes psíquicos de la mente. Las demostraciones de memoria, a veces presentadas como mágicas, son otro ejemplo.

- DE SIGNIFICADO: En un esfuerzo por llevar significado a través de arte, se simplifican componentes del trabajo. Esto se hace para amplificar la importancia del significado del propio trabajo. El show de Broadway “Ricky Jay sus 52 ayudantes” estaba lleno con significado, de la riqueza de magia en sí (¡qué buen tema!). Los elementos involucrados eran, naturalmente, muy simples: Tarjetas, tazas, pelotas y juguetes de plástico.

- ESTÉTICAS: En este tipo de motivación, ningún esfuerzo se hace para aferrarse a significar o dar naturalidad. Las personas se preguntan a menudo por este tipo de arte: “¿Qué significa?”.
No significa nada, es lo qué es. El mago europeo Steve Sheraton tiene un acto estético bueno. En varios momentos de su acto, él estornuda, produciendo un palo de 2 metros de su nariz, coloca su mano en el pecho, y

logra que su campera cante.

Pocos, si los hay, son los trabajos artísticos que se apegan estrictamente a cualquiera de estas motivaciones. La mayoría de los trabajos es una combinación. Con estos conceptos en mente, podemos usar el esquema siguiente para graficar estilos de magia:

(E = Estético, N=Natural, S=Significado)

Los artistas cuyo trabajo tiene el vértice en la “N” tienden ser afectados por la belleza de la naturaleza.
Aquellos se acercan al vértice "S" , afectados por la belleza de las ideas. Los trabajos del vértice "E" están inspirados por la belleza del arte.
Algunos artistas, como Rudy Coby, se quedan de forma bastante consistente en un área.

Porque el acto de Rudy Coby esta basado en ideas de historieta, él raramente intenta parecer natural. Mientras sus actos tienen algún significado, el significado para él es más como una herramienta que ayuda a justificar el mundo del cómic.

Otros magos, como David Copperfield, trabajan en un área grande.

Copperfield se traza en semejante área grande debido a su rango de efectos significantes y románticos en sus más naturales y sobrenaturales efectos espectaculares.

Note que ninguna aproximación está equivocada. Encasillarse en un área

específica le permite explorar en gran detalle, mientras que realizar en un área más grande le permite un rango más amplio. Dondequiera que usted esté en el mapa, y cuán ancha o estrecha el área en la que se comprometa a trabajar, es una expresión de usted.

Habiendo discutido las muchas maneras de realizar magia, y las variadas motivaciones para realizarla, parece lógico discutir los varios tipos de "magia".
Es reconocidamente raro oír la palabra "las magias" en forma de plural, pero esta modificación se ciñe mejor a lo que estoy a punto de describir.
El mago Robert E. Neale ha desarrollado una forma de reconocer todos los tipos de magias que existen, y ofrece un modo único de mirar la magia.
En su libro, con el co-autor Eugene Burger, titulado "la Magia y su Significado" (disponible a través de su distribuidor mágico favorito!), hay una explicación llena de estas divisiones. Para no desbaratar una investigación tan extensa, describo cada tipo sólo brevemente.

¡Está por encima de todo, "la magia primaria", la imaginación!
Cualquier otra cosa que pueda llegar a ser magia, es primero un retrato de algo que empezó en la imaginación de alguien.
La esperanza es un derivado y una herramienta de la imaginación que es lo que la hace tan mágica. La esperanza es casi "la alquimia" que se puede aumentar o incluso puede crearse con solo un poco de creatividad.

La "magia secundaria" es aquella en la que la magia es arrastrada al exterior de la imaginación, hacia el mundo tangible.
Los dos tipos son la magia "ritual" y "escénica".
La magia ritual es en la que la meta es mantener o mejorar algún aspecto de vida.
Esto puede ser desde un chaman indio que realiza un baile de lluvia alrededor de una fogata de campamento, a un jugador de Las Vegas soplando en los dados y gritando "¡Mi bebé necesita un nuevo par de zapatos!"
No voy a sugerir que la magia ritual es real o no real. La etiqueta se refiere meramente a la magia que se cree más que una presentación teatral.

La magia de escena es del tipo que discutimos antes en este capítulo. Cualquier magia que se realiza con el público consciente del uso de engaños entraría en esta categoría.
El contexto de esta magia se entiende finalmente como una diversión. Al contrario de la magia ritual, se usa la magia de escena para expandir la imaginación, en lugar de confiar en ella solo como una herramienta.

El Sr. Neale hace la observación bastante interesante cuando dice que ambas magias secundarias no son tan respetadas como deberían serlo porque han crecido demasiado lejanas en separación.
Él sugiere que las magias rituales podrían tomarse *menos en serio*, y la magia de escena podría tomarse *más en serio*.

La próxima categoría se llama “magia reducida”. Esta categoría incluye el tipo de magia que tiene todos los elementos básicos, pero no alcanza su pleno potencial por una razón u otra.
Magia “Aislada” es un tipo de magia de ritual en la que los símbolos usados no tienen ningún significado directo a la persona que invoca la magia. Remontándose al anterior ejemplo del juego por dinero, el jugador lo más probable es que no tiene un bebé ni necesita para los nuevos zapatos del bebé. Como se puede ver, la superstición encaja en esta categoría.
La magia “Engañosa” es una rama de magia de escena que sólo se realiza para engañar. Esto suena bien, pero sólo se engaña a las personas, sin premisas. Discutiremos las desventajas de esta más tarde, en el capítulo 4.
El tipo final de magia reducida es la magia “Pasatista”.
Pasatista es la que sólo se hace para distraer a los observadores del mundo aburrido diario. ¡El engaño puede no tener lugar siquiera!
Personalmente, yo considero esta la más noble de las magias reducidas, porque a veces una diversión puede ser justo lo que se necesita o lo deseado por el público en cuestión. Si ha visto al Asombroso Jonathan o a Sylvester the Jester, ha visto ejemplos excelentes de magia pasatista.

La magia “Restauradora” es más íntima a nuestras experiencias y visiones del mundo. Ella usa creencias comunes e ideales para reforzar la magia. Robert Neale sugiere que las tres necesidades humanas básicas son supervivencia, significado y placer.

Esto dá lugar a los dos tipos de magia restauradora: Humanística - para las preocupaciones de supervivencia y placer, y Existencial - para las preocupaciones de significado.

La magia existencial es bastante común (¡extraordinariamente común!) hoy, como las actuaciones románticas de Copperfield.
La magia Humanística, ese trato con nuestras experiencias directas, es difícil de encontrar.
Piense en eso: ¿dónde están los equivalentes mágicos de “Guernica”? Esto no es lo mismo que decir que no existan hoy.
Jeff McBride, un mago de escena de Nueva York, realiza mucho este tipo de magia, y está llevando la delantera al reintroducirla a los artistas mágicos.

La magia final es la reflexiva o “embaucadora”. Esta es magia que enfoca en la decepción en si. No se confunde con la magia reducida, engañosa, referida antes.
La diferencia aquí es que el enfoque está en recordar e informar a los públicos de la naturaleza engañosa de la actuación y en los (aparentes) métodos de decepción. Demostraciones de trampas de juego de cartas y “juegos con falsa explicación” entran en esta categoría. Podría decirse que la última meta de este tipo de magia es la apreciación de los funcionamientos de la propia imaginación.

Examinando las motivaciones, los estilos de actuación y la variedad de magia no son, de ninguna manera, las únicas formas de mirar a la magia y a los magos.
Sin embargo, he encontrado éstos como los métodos más útiles y provocadores de pensamientos de examen mágico.
Puede usarse mejor para definir a otros magos, así como a usted mismo (asumiendo que hace magia).
Esto plantea una pregunta interesante - ¿Qué magia de estos tipos le atraen?
¿Qué puede contribuir usted al arte de magia?
¿Cómo puede llegar usted allí?
Como cualquier buen método de examen, esta exploración ha causado en nosotros plantear más preguntas que las que contestamos.

CAPITULO 3: sangre en el puente

Puedo evocar vagamente el primer truco que vi en mi vida.
Puedo evocar el primer truco: se llamaba “¡Acá está!”. Usted lo conoce.
Un padre sostiene sus manos o una tela delante de su cara y dice “¡Acá está!”, y entonces deja caer la tela y muestra su cara. ¿Qué hay de mágico en eso?
Piense sobre esto del punto de vista del bebé.
Salvo por sus padres, el bebé no reconoce o entiende mucho sobre el mundo.
La única cosa que el bebé realmente “sabe” (y ellos entienden esto sólo instintivamente) es que los sentidos le traen un cuadro completo del mundo.
Esto es, por supuesto, falso, pero ¿que pasaría si usted lo creyera?
Si su mamá se escondiera detrás de una toalla, sus sentidos le dirían que su mamá no está más por los alrededores. ¡De repente, usted oye que la voz de su mamá dice “¡Acá está!”, y todavía sus otros sentidos le dicen que ella no está allí! La mamá suelta la toalla, y sus sentidos le dicen que ella regresó.
Lentamente, a través de la repetición de este “efecto” (o más bien, “juego”), usted empieza a entender que hay más en el mundo de lo que sus sentidos están diciéndole. (Esta también es la razón por la que usted nunca repite un efecto).

Personalmente, yo nunca he sido a Brasil. Mis sentidos nunca han experimentado el propio Brasil. Aún así, estoy muy seguro de que ese Brasil existe.
Yo siento efectivamente que esas imágenes de Brasil en TELEVISION, las carteleras, etc., no son sólo cuadros soñados por un operador cinematográfico creativo.
En otras palabras, mientras nosotros experimentamos el mundo a través de nuestros sentidos, ellos pueden darnos sólo un cuadro incompleto de nuestro mundo, a lo sumo.

Una vez que nosotros superamos esa barrera filosófica en nuestras vidas, tenemos que encontrar una manera de compensar esta falta de percepción.
Tendemos a hacer esto etiquetando cosas y situaciones.
En otras palabras, tomamos un juego de estímulos familiares y damos a este

un nombre. La magia se hace posible cuando nosotros nos aprovechamos del puente de asunciones inconscientes que se desarrollan para unir las percepciones de personas de una situación con su etiqueta de la situación.

Si el asombro es la “sangre” de la magia, estas asunciones ocultas son “las venas”. Tomemos la ilusión de Copperfield “Volar”.
Para que asumamos que vuele, él no puede tener ningún medio de apoyo. Copperfield usa esta asunción en dos niveles: Visual y Mental.
Primero, él simplemente vuela sin medios visibles de apoyo. Nuestros ojos nos dicen que él está volando, y nos sorprendemos. Luego, sin embargo, nuestras mentes nos dicen que debe haber un punto de apoyo, y nosotros no lo vemos.
Afortunadamente, Copperfield entiende esto, y genera el efecto para engañar a la mente también. Sus ayudantes pasan aros encima de él, y Copperfield incluso flota dentro de una caja de vidrio cerrada, cortando cualquier medio de apoyo POSIBLE.
A estas alturas, el asombro debe ser la única reacción.

Por supuesto, las experiencias de personas y formas de pensamiento varían, así que algunos pueden asombrarse y otros no pueden. Ése simplemente es uno de los desafíos constantes de la magia.

Habiendo discutido el hecho que la meta de un mago es el asombro del público, y la idea básica es de lograr esta meta, la pregunta que sigue es ¿Por qué "el asombro"? Fuera de todas las formas de auto expresión, ¿por qué mágica?
Paul Harris tiene una respuesta excelente a esa pregunta.
En su ensayo del libro, “El Arte de Asombro”, Paul afirma que el asombro es nuestro estado natural de mente.
Yo discrepo ligeramente con esto. Creo que la inocencia es nuestro estado natural de mente, y el asombro es la reacción al cambiar de percepciones.

Cuando empezamos a aceptar nuestras limitaciones y situaciones etiquetadas, nuestro mundo se vuelve cada vez más angosto.
La magia toma esta visión del mundo y corta una porción de ella. Aun cuando es solo por un momento, la magia le hace pensar que hay más en el

mundo de lo que usted puede haber pensado previamente.
Todo arte intenta traer nuevas percepciones, pero sólo la magia hace esto intentando directamente acceder al estado natural de la mente de uno.

De todos aquellos que experimentan el asombro, algunas personas toman esto meramente como una experiencia fugaz, otros pueden tomarlo más profundamente. Sin tener en cuenta el nivel de asombro, mirar a alguien que acepta una experiencia asombrosa que usted le ha dado puede ser de verdad uno de los momentos más placenteros para un mago.
Irónicamente, para que el mago, “guíe al asombro”, para que cree este momento, la oportunidad de experimentar él mismo la propia maravilla debe sacrificarse.
Esto es por qué considero que los grandes magos son los verdaderos “dadores” del arte. En cualquier otra forma de arte, el artista puede ver siempre o el trabajo o una grabación de dicho trabajo y puede ver el trabajo con percepciones similares a las del público.
Sin embargo, en la magia, el mago no puede experimentar nunca realmente el asombro, porque él sabe exactamente lo que tuvo que ser hecho para lograr ese estado en el público.
Esto no es decir que el mago nunca de nuevo experimentará el asombro, sólo que será muy pocas veces de su propio trabajo. A veces, los espectadores asombrarán al mago simplemente con una reacción inesperada. “¡Acá está!.”

CAPITULO 4: ¿arte? ¿donde?.
Hemos desarrollado una definición de magia, varios estilos explorados en el arte, e incluso preguntado “¿Por qué y cómo se da este arte en particular?”. Una cosa que nosotros no hemos discutido hasta ahora es dónde reside el propio arte de la magia. Una contestación común a esta pregunta es la sobre simplificada: “La presentación es el arte.” Empecemos con eso.

¿No es un buen diseño y el método engañoso bastante?
¿No engañaría esto al público?
Sí, pero, irónicamente, ése es el problema. A pesar de los anuncios de algunos, no es divertido ser engañado.
Si una experiencia no es entendible rápidamente, o no lo es en absoluto: sin

el contexto de la presentación el público se sentirá, a lo sumo, desafiado para explicar las verdaderas circunstancias.
En el peor de los casos, el público se sentirá que los han insultado. De cualquier modo, el mago no ha llegado a guiar a los espectadores a un estado de asombro.

Esto nos trae a la primera meta de la presentación: minimizar la aversión de un público a la experiencia de ser engañado.
Esto parece difícil, pero la experiencia de magos profesionales, e incluso los estudios cuidadosos de investigadores especializados, nos ha dado métodos fiables para lograr esto.
En su libro, “A Su Público no le gusta realmente ser Engañado”, el Dr. William Nagler estudió datos psicológicos y fisiológicos de más de 50 estudiantes (miembros del público) cuando miraban actuaciones mágicas.

El Dr. Nagler encontró sólo cuatro tipos de presentación que eficazmente minimizaron el sentimiento de antagonismo del público:

_Actitud misteriosa o conspiracional: Ni el espectador ni el mago entienden cómo el truco funciona.
Rene Lavand usa este tipo de presentación al hacer su rutina del cuchillo que cambia de color. Él afirma que lo hace para restaurar su propio sentido de maravillarse, dado que ni siquiera él está seguro de cómo funciona.
NOTA: Esto es muy diferente de aparentar permitir al espectador ver cómo un truco trabaja, y al final tirar de la alfombra bajo la que se encuentra. Ese acercamiento CREA antagonismo, obviamente.

_Distanciante: Una historia se teje alrededor del efecto. De esta manera, el efecto toma la apariencia de ser de otro tiempo y /o lugar.
En una rutina, David Copperfield teje una gran historia sobre el truco de los cuatro ases que su abuelo le enseñó, y cómo la actuación del propio truco es el cumplimiento de David de una promesa.

_No mágica: En este acercamiento, la magia no es tan importante como “el

asunto":
la puesta en escena, la comedia, etc., es el enfoque aquí.
El Asombroso Jonathan ejemplifica este acercamiento.
En una de sus rutinas, su ayudante (al parecer luego de ver su cheque) entra en escena y pinta al Asombroso Johnathan su camisa.
El Asombroso Jonathan traga entonces algo de blanqueador y agua, y derrama algo de la mezcla química en su camisa y... ¡La pintura se ha ido!
No es uno de los efectos más misteriosos, pero seguro es divertido de mirar.

_Triunfante: Éste es el guión familiar en el que el mago ha errado aparentemente en el truco, pero se las arregla para la realización satisfactoria.
Este acercamiento normalmente requiere alguna habilidad de actuación de hacer el fracaso aparentemente genuino.
El mago Bill Malone mezcla una carta elegida en la baraja. Él extiende entonces el mazo alrededor de la mesa. Pide a alguien tomar cualquier carta y ponerla en su mano. Resulta no ser la seleccionada.
Él se disculpa por extraviarla, y cuando vuelve sus manos, la carta seleccionada se encuentra pegada en la parte de atrás de su mano.

Mike Close, en su discusión de este libro en la parte 3, agrega dos tipos adicionales que minimizan el antagonismo del público:

_Anticipación del público: Alex Elmsley sugirió una vez que si al público se le permitiese anticiparse al clímax, sentiría un sentido de logro, aún si fuese engañado. Mike Close está de acuerdo con este acercamiento con una advertencia: los requisitos técnicos deben terminarse cuando el público se anticipa al clímax.
Hay un efecto clásico llamado "el juego tonto de la servilleta restaurada".
En este efecto, el mago simplemente rompe y restaura una servilleta. El mago ofrece enseñar el efecto, y muestra cómo la servilleta se cambia por una escondida en la mano. ¡Para agregar una sorpresa final al efecto, la servilleta rota se restaura realmente también!
En las manos de la mayoría de los magos, este efecto se hace como un efecto de explicación falsa. Doug Henning, sin embargo, ha hecho grandes ilusiones en las que se ve detrás de la escena, y permite al público anticiparse

a la restauración final, para que no se sientan engañados.

_Fuera de categorías: Mike Close también sugiere que el efecto final no necesariamente encaje en una o más de estas categorías.
Cuando el final llega, el público debe estar bien del lado del mago. Ahora es la oportunidad para el mago de romper todas las reglas y expectativas que se han construido en el público.
La meta aquí es hacer memorable, en lugar de minimizar la hostilidad del público.
Esto no es decir que el mago debe oponerse a su público completamente a lo largo del último efecto, sino que la experiencia de dicho efecto no tiene que ser tan “buena” como el resto de la muestra.
Notará que los efectos finales clásicos de David Copperfield (Desaparecer la Estatua de la Libertad, Flotando por encima del Gran Cañón del Colorado, etc.) no tienen casi ninguna de las características mencionadas, aunque son por las que Copperfield es conocido.

Una vez que el método engañoso se ha creado, y el público puede disfrutar el efecto, el mago debe proceder a engañarlos propiamente entonces. Los magos tienen el desafío imponente de tener que engañar la inteligencia y las emociones. En lengua vernácula de la magia, a esto se le llama “pegarles (a las personas legas) en la cabeza y en el estómago”.
A veces, cuando un mago es engañado por un efecto, usted oirá que dicen algo como, “¡Ay! ¡Eso duele!”. Ésta es una referencia al “golpe” sufrido.

Para engañar la inteligencia de alguien, el efecto debe parecer completamente lógico. Cuando digo “lógico”, no quiero decir el estudio Aristotélico clásico, sino las reglas aceptadas por el público.
Los dos tipos de lógicas que ocurren en la magia son procedimentales y temáticas.
La lógica procesual da énfasis a la limpieza de los pasos tomados para lograr el resultado mágico.
La lógica temática da continuidad al efecto y /o al acto. El público no tiene que estar consciente de ningún tipo de inconsistencia lógica. Si incluso se sospecha, no hay ninguna experiencia mágica.

Aún cuando el público está del lado del mago, y no puede sondear el método inteligentemente empleando la lógica, la magia se vuelve un arte finalmente cuando alcanza las emociones.
Esto se logra usando la dramatización. Para hacer al público "sentir" la magia, el conjurador da énfasis a lo visible, lo tangible y específico, en lugar de lo simbólico o general.
Quizás ha visto el anuncio del colchón donde se habla sobre cómo, aun cuando alguien en un lado de la cama se mueve, el otro lado de la cama está completamente inmóvil. ¿Cómo manejan ellos la cuestión? ¿Citando las estadísticas y estudios que demuestran que esto es así?
No: ponen diez pinos del juego de bowling en un lado de la cama, y dejan caer una bola de 10 kgs., haciendo rodarla en el otro lado.
Esta imagen tiene dos ventajas:

1) Maneja la cuestión desde un punto de vista MUY entendible, y
2) Hace uso de una imagen que es ridícula, y se quedará por consiguiente en la mente de la persona.

Los magos modernos acostumbran usar la dramatización para demostrar cuán justas las condiciones del efecto son.
En una versión del cigarro que desaparece a mano limpia, el mago le pide al espectador que se aferre a sus muñecas.
Todos los espectadores comprenden entonces que no puede ir a las mangas del mago, o a un bolsillo, o a cualquier otra parte, porque él está bajo vigilancia constante.
Aunque los medios en los que el cigarro que desaparece puedan permanecer si las manos del mago se sostienen o no, la versión en la que las manos se sostienen se registrará como un efecto más fuerte, sólo debido a la dramatización.
Es interesante notar que muchos de los toques de la presentación frecuentemente diseñados para impacto emocional tienen impacto intelectual también.

Allí lo tiene usted. Los tres aspectos de presentación, el verdadero arte de magia.
No hay ninguna manera "a prueba de fuego" lo suficientemente segura para que cualquier actor consiga que el público esté de su lado, confunda el

intelecto y finalmente alcance las emociones. Sobre todo si permanece breve y constantemente interesante. Quizá este es el por qué se llama a la magia un arte, y no una ciencia.

CAPITULO 5: magia y arte

Hasta ahora, hemos tratado las propiedades únicas de la magia en sí. La magia no saltó hacia adelante como una experiencia totalmente única , sin embargo. Tiene mucho en común con otras formas de expresión.

Si vamos a hablar sobre arte en conjunto, aún así, ¿que es el arte?
Siento mucho preguntar semejante pregunta sobreusada, pero necesito preguntarla.
Para contestar esto ampliamente, la mejor definición que he recogido es que el arte es un tercio de los tres instintos humanos, después del de la supervivencia y la reproducción.
Este instinto humano es el que nos maneja a expresarnos. La posesión de este instinto también es parte de lo que nos hace humanos.

Scott McCloud, de quien es esta definición, tiene algunos de los pensamientos más claros en arte que he visto. Mientras no hay ninguna manera absoluta de dividir a un campo como el arte, la definición de Scott hace mucho más claros y mas entendibles, por lo menos, algunos de los aspectos más oscuros.
Lo que sigue son los pensamientos de Scott sobre el arte aplicado brevemente y específicamente a la magia. Recomiendo su libro, “Comprendiendo las Historietas” (mejor no pregunte por qué estoy estudiando historietas), para una discusión más completa.

¿Dónde estábamos? Ah, sí: el arte como un instinto. . .

Imagine a un hombre en una barra de un bar, intentando levantarse a una mujer (sé que es difícil, pero pruebe).
Él esta siendo manejado básicamente por el instinto reproductor. Digamos que la mujer no está interesada en este hombre y sólo quiere escaparse de él. Ya que su vida no está amenazada, ella todavía no es manejada por el instinto de “supervivencia” en esta situación. Quizá descubre a otro hombre

que entra, dice que es su marido, y se aleja (¡ella sobrevive!).
Él empieza a salir del bar deprimido. El mozo manda al agente de seguridad detrás de este tipo, porque no ha pagado su cuenta.
¡Cuando el hombre ve que está siendo seguido por el guardián, él es manejado ahora literalmente y figuradamente, por el instinto de sobrevivir! Corre y huye a su automóvil velozmente, escapando del guardián. Él podría ir a probar ahora de encontrar otra cita en otra parte (reproducción), o cenar e ir a casa para dormir (supervivencia), pero la primera cosa que hace es sacarle la lengua al guardia - ¡Arte!

Muy bien. Sacar su lengua no puede ser la definición de GRAN arte para alguien, pero ilustra la definición (recuerde lo que yo dije en el último capítulo sobre imágenes ridículas que se quedan en la mente de las personas).
Si el arte ES un instinto natural, por qué nos proporcionaría la naturaleza semejante instinto vano como el de expresarnos?
La primera razón es que nos permite evadirnos de los papeles más simples en los que la naturaleza encasilló a la mayoría de las otras criaturas. Por más que lo intentemos, no podemos gastar todo nuestro tiempo comiendo, cazando y procreando.
¿Ha notado alguna vez que, cuando casi cualquier propósito en la vida (carrera, vida hogareña, etc.) se nos pone tedioso, intentamos inyectarle un poco la creatividad?

La autoexpresión también mantiene la reserva mental y el ejercicio físico a los cuerpos que no podrían recibirlo por otra parte. El arte también ayuda a la supervivencia mental proporcionando una “descarga” para los desequilibrios emocionales.
¡Aunque probablemente no es su propósito principal, el tipo de actividades al azar que a menudo ocurren cuando las personas intentan expresarse, también puede llevar a descubrimientos útiles!
¡El artista, entonces, es el creador, el explorador y mucho más!

No quiero hacer que el arte parezca un propósito elevado, como se retrata a menudo.
El arte, por nuestra definición anterior, puede ser algo tan simple como el

garabato con el que usted firma su nombre.
Porque el arte es un instinto básico, es muy difícil evitar totalmente todos los elementos de auto expresión. Tanto como la forma de expresión en sí no puede tener valor práctico para nadie más.
Extrañamente, sin embargo, el arte es importante a pesar de esto.

Puede estar pensando usted a estas alturas, “¿que hay sobre lo que llamamos arte tradicionalmente?”.
Las obras teatrales, las pinturas en museos, las actuaciones mágicas, etc.?”.
En este tipo de arte, la idea es crear una expresión original creativa de su propósito personal. Este arte “profesional”, sin tener en cuenta la forma que tomará finalmente, pasa por el mismo camino básico. Esta base consiste en los siguientes seis pasos:

1. IDEA / PROPOSITO: ¿Cuales son los impulsos en cuestión? ¿Cuáles son las filosofías, emociones, ideas detrás del trabajo?

2. LA FORMA: ¿Qué forma toma el trabajo? ¿Será un efecto mágico, una maceta, una película?

3. EL IDIOMA: ¿A qué género pertenece el trabajo? ¡Quizá el trabajo crea un completamente nuevo género! ¿A qué “escuela” pertenece este tipo de arte?

4. LA ESTRUCTURA: ¿Cómo se compone el trabajo? ¿Qué debe agregarse al trabajo? ¿Qué debe omitirse?

5. LA DESTREZA: ¿Cómo se emplean las habilidades? ¿Qué problemas prácticos se necesitan resolver, y qué soluciones llevarán al artista más cerca a su meta?

6. LA SUPERFICIE: ¿Cómo pueden ponerse a punto los aspectos superficiales del trabajo? ¿Qué medios de valoración de fines / producción debe emplearse?

Con suerte, el creador de cualquier obra de arte empieza con una idea, y trabaja a través de la lista de los detalles de la superficie. Recuerde, yo dije: CON SUERTE.
En magia, como en otras formas de arte, funciona raramente de esa manera. De hecho, el arte normalmente se sigue en exactamente el orden inverso.

Esto probablemente es debido a la manera en la que son atraídas las personas a la magia, o a cualquier arte.
Por ejemplo, las personas de todas las edades miran especiales mágicos en TELEVISION. La gran mayoría de estos espectadores simplemente disfrutará el especial cuando puede ser disfrutado.
Otros, sin embargo, se influencian más profundamente y se sienten atraídos al arte de magia como algo que ellos quieren seguir. Así es que hacen su primera visita a una tienda mágica, y empiezan con algunos de los efectos más fáciles.

Aprenden fundamentos de magia - guardar secretos, cómo guardar los métodos-, y así sucesivamente. Practica y practica, y sigue comprando nuevos trucos, pero nunca realmente cava en los niveles más profundos de la magia.
En el futuro, por cualquier razón, la persona deja la prosecución de la magia por otras profesiones en la vida. Esta persona nunca va más allá del paso 6 - la SUPERFICIE - en el arte de la magia.

En otra parte, hay alguien que quiere algo más de la magia, y estudia las técnicas más avanzadas: prestidigitación, misdirection, sutilezas, etc. En el club mágico local, son los jóvenes que pueden hacer todo tipo de escamoteos difíciles, incluso los mejores del libro mágico nuevo que recién salió.
Mientras ellos pueden ser los más admirados en los clubes de magia, pueden tener dificultades para conseguir la reacción que ellos quieren de un público lego.
Realizan sus trucos favoritos simplemente en el orden que ellos *creen*, y simplemente reiteran lo qué está pasando en sus manos.
(El mago de Chicago Eugene Burger se refiere a este fenómeno como “las aventuras de los elementos en las manos del presentador”).

Las habilidades de este mago pueden conseguirle a estas alturas trabajo en la tienda mágica local, pero no en cualquier sitio de actuación regular. Aún así, quizá dominar la DESTREZA y el trabajo de SUPERFICIE es bastante para este mago en particular. Otros que han alcanzado este nivel no pueden satisfacerse así, sin embargo.

Imagine a un sujeto cuya meta haya sido trabajar regularmente como un mago.
Él ha aprendido los fundamentos de la magia, y puede manejar todos los requisitos técnicos, pero ha ido más allá de esto.
Trabaja duro en las presentaciones y la narración, como lo hace en cualquier otro aspecto de la magia.
Él está creando efectos originales que tienen un impacto emocional poderoso.
Llega a trabajar digamos, en un restaurante, haciendo magia para los clientes. Él incluso puede ser reconocido como uno de los mejores en la magia. Puede tener hechos libros, videos o efectos disponibles en tiendas de magia.

Mientras él está muy contento con su dominio de SUPERFICIE, DESTREZA y ESTRUCTURA, otro mago no podría.
Digamos que hay un mago de escena que ha logrado todo esto, pero se preocupa porque la pérdida su identidad individual, en lo que concierne a la magia.
Sale e intenta encontrar nuevas maneras de realizar magia. Empieza descubriendo su propio MODISMO personal en magia, y su trabajo empieza a cambiar, para su satisfacción.
Su nuevo estilo es notado por otros en la magia, y alguien puede copiarle este nuevo estilo, pero sólo en la SUPERFICIE, por supuesto.
Él puede estar empezando a ser notado por el público general por su trabajo (¡qué puede ser bueno o malo!).

Incluso los magos que alcanzan este nivel empiezan a preguntarse: “Yo he practicado y he logrado ser respetado ampliamente. ¿Por qué estoy haciendo todo esto?”

Esto, dicen, es la pregunta del millón.
Los Magos que se hacen esta pregunta están alcanzando lo que son como artistas.
Esto produce preguntas que involucran aspectos de los efectos como FORMA, IDEA y PROPOSITO.
Mientras hay muchas posibles respuestas a "¿Por qué estoy haciendo yo esto?", en el arte hay dos respuestas básicas. El mago en cuestión puede querer decir algo sobre la magia, o puede querer decir algo sobre algún aspecto de la vida a través del arte.
Ello asume, por supuesto, que el mago tiene algo que decir en el primer lugar.

¿Qué pasa si los magos escogen la FORMA? Este mago estaría intentando descubrir todo lo que es capaz en el arte. En "FORMA" el artista sería el tipo que agita las cosas, y hace a las personas pensar sobre magia (o cualquier otro arte) de nuevas maneras. Magos de este tipo incluyen Rudy Coby, Robert Houdin y Rene Lavand. En otras formas de arte, esta categoría incluiría Orson Welles ("el Ciudadano Kane"), Picasso y Stravinsky.

El mago que escoge IDEA /PROPOSITO como meta usa su arte como una herramienta. Entrega su mensaje o cuenta su historia a través del arte.
La invención no es tan importante como el mensaje que será comunicado.
Genios de la IDEA /PROPOSITO en magia incluyen a David Copperfield, Doug Henning y Robert E. Neale. Otros que dominan esta escuela serían Charles Schulz, Charles Dickens y Frank Capra.

De estas escuelas de pensamiento en arte, no hay ninguno "mejor" para escoger finalmente. Cada trabajo contendrá volumen y forma, es solo una cuestión de dónde poner el enfoque. No debe ser una opción permanente de uno o el otro. ¡El mago, artista, puede cambiar escuelas de pensamiento tan a menudo como él o ella cambia de proyectos!
Usted notará que muchos de los artistas listados en los dos párrafos pasados nunca se adhieren estrictamente a una categoría u otra en toda su carrera.

Debe mencionarse que éste no es un camino definido que todos debemos tomar. Los artistas diferentes toman su arte a alturas diferentes. Aunque no

tengan que pasar por todos los seis pasos, tendrán que lograr los pasos básicos (es decir la SUPERFICIE, DESTREZA) antes de ir a cualquier extremo (digamos, MODISMO o ESTRUCTURA).
Los pasos son dados como un mapa completo de las posibilidades en arte.

Sin embargo, cuan lejos un artista escoge ir, suya es siempre la decisión: su trabajo inspira a una nueva generación, y el ciclo de interés se desarrolla de nuevo.
Realizar magia en más nuevas, mejores, y más eficaces formas es lo mejor que puede hacerse para guardar el arte vivo.

CAPITULO 6: pensamientos de partida

Para un ensayo titulado, “Comprendiendo la Magia”, hemos hablado principalmente sobre magia, y muy poco sobre la importancia de su comprensión. Dependiendo de sus intereses, la magia puede o no puede merecer la pena el esfuerzo.
Si usted ha llegado tan lejos en una página de la red, y sobre todo tan lejos a través de un ensayo de 6 capítulos, asumo que usted piensa que merece la pena algún esfuerzo.

Uno de los más populares y creíbles temas en magia es el de la telepatía. Los efectos de telepatía hacen pensar en la posibilidad de contacto de mente-a-mente directamente. Este tipo de contacto también es lo que creo que hace a la magia tan fascinante.
Obviamente, nosotros nunca podemos comunicar de verdad en semejante modo. En este sentido, estamos “solos”. En otras palabras, el rango amplio y el efecto de nuestros verdaderos pensamientos y sentimientos no puede alcanzar nunca realmente otra mente de forma inalterada.

A través de la historia humana, hemos encontrado varias maneras de comunicar nuestras ideas generales - escribiendo música, pintando, haciendo magia, películas, y así sucesivamente.
En, digamos, la música, la idea viaja de la mente a las manos (y/o labios) para instrumentar el aire, al oído y a la mente. Al escribir, por otro lado,

viaja de la mente a la mano, al papel, al ojo y a la mente. Este es el por qué se llama a los medios de comunicación "medios".
Algo que usted exprese tendrá que viajar vía "medio" tangible que realice de puente entre el vacío de las mentes.

Tomar a la magia en este camino nos lleva de la mente a la mano, al elemento, al ojo y a la mente. Como mencioné antes, ningún efecto mágico (o cualquier otra forma de expresión) cruzará este camino sin ser afectado.
¡Esto plantea un único desafío en magia, que usa la percepción de otras personas como una herramienta!
Así: todas las formas de expresión deben tomar las percepciones de otros en cuenta en algún nivel, pero la magia va más allá de eso. ¿No es difícil de comunicar a la mente de alguien cuándo usted tiene que enviar un mensaje falso sutilmente, tomando mando de las percepciones del otro, sólo para expresar una idea inicial?
¡Sí, sobre todo cuando usted está intentando conseguir que ellos disfruten el proceso, y sabe que la idea completa que usted está expresando no se entenderá totalmente!

La mayoría de los artistas de cualquier tipo le dirá que cualquier proyecto que ellos desarrollan sólo representa aproximadamente 30% o menos de lo que ellos previeron originalmente. Esto es debido a desvíos necesarios por el propio medio, así como otras consideraciones del mundo real (dinero, leyes de la física, etc.).
Mientras muchos artistas hacen uso de estos desvíos como una opción, es casi una necesidad en la magia. Si algún desvío raro se toma y es visto por el público como simplemente una manera de rodear alguna inconveniencia,, el sentimiento de magia está perdido.

Una cosa buena sobre la magia, es que es uno de las pocas formas de comunicación en la que las voces individuales todavía son importantes. La TELEVISION, los anuncios, las revistas, así como tantos otros ejemplos, son finalmente todas comunicaciones de una masa de personas a otro. La magia da la bienvenida a cualquiera que esté especializado lo bastante como para entender y aceptar su amplitud.

Hemos cubierto mucho terreno en este ensayo. Espero que haya mostrado que la magia puede ser un arte, y que la forma de arte va más allá de solo las actuaciones que usted ha visto. Nuestra definición, o cualquier cambio hecha a ella en el futuro, será grande para el arte con tal de que sea expansiva.
El futuro de magia puede ser rico, o más rico, que su pasado que también está redefiniéndose constantemente y se redescubre. Hemos discutido varios estilos de actuación, las motivaciones artísticas, y los niveles variados de la magia.
Espero que usted entienda un poco más sobre la naturaleza y la intriga del asombro, así como la forma de acercarse a esa meta.

Antes de terminar este ensayo, usted puede haber comprendido que no he hablado sobre el asunto más importante cuando la palabra “magia” se menciona: ¡LOS MÉTODOS! No he hablado sobre los métodos porque ellos son la *parte menor* del verdadero arte de la magia.
¡¡¿Qué dije?!?
Admito que ningún truco mágico sería eficaz sin él, pero si el método es el punto principal del enfoque, entonces la magia está haciéndose incorrectamente.
Aun cuando el propio método es seguro e invisible, si el público está buscando el método en lugar de disfrutar el regalo del asombro, el arte no está allí.

También notará que uso “los métodos”, en lugar de “los secretos” como mi palabra de opción. Esto es porque yo creo que nunca pueden enseñarse los verdaderos secretos de magia de la manera tradicional, sino sólo aprendiendo por experiencia personal, observación, y trabajo duro. Estos secretos nunca pueden exponerse de verdad.

Mientras lee este ensayo, estoy seguro de que este pensamiento ha atravesado su mente: “Scott: que le hace pensar que usted sabe todo sobre magia?”
No sé todo sobre magia, ni pienso que este ensayo sea el definitivo de todos los de magia. Simplemente es un esfuerzo por dejar mi comprensión de magia en papel. . ., digo, Internet, como yo la entiendo HOY.
¡He estudiado sólo magia en serio por los últimos 10 años, y sé que tengo

mucho, mucho más que aprender!
Quizás usted entiende magia de una manera completamente diferente, pero igualmente válida.
En ese caso, si tiene cualquier otro comentario, críticas constructivas, o preguntas acerca de este ensayo, siéntase libre de escribirme. ¡Disfrutaría mucho tener noticias de usted!

Los mejores deseos:

Scott Cram.

Ante cualquier consulta, duda o comentario, dirigirse a:
Martín Sánchez
Blas Parera 738
5800 Río Cuarto. Córdoba
Argentina
e-mail: meijin_ar@yahoo.com.ar