

JUAN TAMARIZ

*LA VIA MAGICA*

*El método de las pistas falsas  
y la vía mágica.*

Editorial Frakson  
MADRID

## INTRODUCCIÓN

### CONTENIDO DEL LIBRO

*A ARTURO DE ASCANIO, admirable y entrañable,  
en prueba de agradecimiento de quien se considera uno de sus  
muchos discípulos.*

*Su amor a la cartomagia, su profundización teórica y  
práctica, su continua, y amplísima magistratura, su creación  
de ambiente mágico en España y su genialidad para nuestro  
arte, hacen de él, sin duda, un ejemplo y un estímulo  
constante.*

*En nombre de los que tanto le debemos y en el mio  
propio.*

*¡GRACIAS ARTURO!*

## INTRODUCCION

### 1. OBJETIVO DEL MAGO

Cuando un juego o rutina se tiene bien resuelto, bien estudiado, se presenta ya bien, se consigue asombrar a los espectadores, ¿está ya perfecto?, ¿hay que dar por finalizado el trabajo con este juego?, ¿estamos ya haciendo Magia?

Mi respuesta es: creo que no. Falta algo. Saber qué opinan los espectadores durante el juego y al terminar el mismo, ver qué calidad de impacto se ha producido en su mente, ver si sospechan otro truco que podría haber sido utilizado aunque no haya sido así. Falta conseguir no sólo que no sepan cómo fue, sino que no puedan analizar y llegar a cómo fue o cómo podría haber sido hecho.

Aún más, falta conseguir que se vean impotentes de, por análisis, llegar al truco ni a otro posible truco.

Y finalmente, más allá todavía, falta conseguir que el espectador suspenda la incredulidad durante y después del juego. que no *desea analizarlo*. Debe quedarse no sólo asombrado, sino alucinado, ilusionado, hechizado, y totalmente fascinado con el MISTERIO que ha presenciado. Deberíamos conseguir que el choque del MISTERIO PRESENCIADO suspenda la capacidad de análisis de las soluciones, al igual que el deseo de realizar este análisis.

### 2. HISTORIA DEL ACERCAMIENTO AL OBJETIVO

Si los libros de Robert Houdin, Lewis Carrol, J. N. Maskeline, Dariel Fitzkee, Henning Nelms, Dai Vernon, Slydini, Fu Manchú, y Ascanio pueden considerarse los libros de la teoría mágica, los pasos largos, como dados por auténticos genios calzados con botas de siete leguas que nos han ido ayudando a que el objetivo apuntado no sea

una mera utopía y se acerque cada vez más a nosotros, este pequeño trabajo mío unido a los que ya vinieron o están por venir salidos de mi pluma quiere estar en la misma dirección que los ya apuntados. Aunque sé que yo sólo esté calzado con sandalias capaces de dar pequeños pasos de una décima de legua... (modestia se llama esta figura, ¿verdad?).

### 3. MI APORTACION. «EL METODO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA»

Lo divido en 3 partes.

En la primera de ellas veremos lo que sucede cuando distintas clases de ilusionistas, de peor a mejor, de más lejano a más cercano al objetivo, realizan el más simple de los efectos (escamoteo y reaparición de una moneda), la repercusión en las mentes de los espectadores y los comentarios, inventados, de los espectadores capaces y analíticos después de *presenciar* el juego y una vez acabado el mismo.

En la segunda, un esquema-dibujo que explica gráficamente el método de las Pistas Falsas y la Vía Mágica.

En la tercera, la Técnica del método y cómo aplicarlo al ejemplo del viaje de la moneda. Encontrarás aquí muchos pases de monedas, clásicos unos, inéditos otros.

En cuanto a la última parte del libro la dedico a la Práctica y Aplicaciones del método a algunos efectos y rutinas. Así la explicación cuidada de una bonita rutina de Carta Ambiciosa compuesta de 7 fases, y muy cuidada en su composición, la rutina de las Pizarras Espiritistas, aplicación del METODO a un efecto de mentalismo escénico y finalmente la aplicación al efecto de Agua y Aceite, con ¡veinte! versiones nuevas; porque es esta una de las enormes ventajas de este METODO de análisis: cuando se aplica el método de las pistas falsas a un juego, normalmente inventaremos de forma casi automática nuevas formas de conseguir el efecto que podremos utilizar para formar una rutina. A veces se nos dará el caso curioso de analizar un juego y encontrar por ello mejores soluciones que la que pensábamos utilizar o estábamos ya utilizando. ¿No es maravilloso?

Y como guinda final la detalladísima explicación de mi propia versión del «Agua y Aceite» que tanto elogia el Maestro Ascanio, con muchas fotos, muchas sutilezas, toda la versación, todos los detalles

psicológicos y de presentación y los comentarios del por qué de cada gesto, frase o técnica... Espero que te guste tanto como yo disfruté al idear y escribir este libro. Espero que te sea también tan práctico como me ha sido estos 15 últimos años y me seguirá siendo.

Pero pasemos ya, sin más preámbulos, directamente a...

## PRIMERA PARTE

### EL SUICIDIO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MÁGICA

El suicidio de las pistas falsas es el camino más corto y directo para encontrar la solución de un caso.

1. Descubrimiento del crimen y del lugar.
2. Recopilación de los hechos y circunstancias.
3. Análisis de los antecedentes y circunstancias.
4. Eliminación de la pista falsa.
5. Eliminación de la pista falsa.
6. Eliminación de la pista falsa.
7. Eliminación de la pista falsa.
8. Eliminación de la pista falsa.

## PRIMERA PARTE

### EL METODO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA

*I. Teoría: Las reacciones mentales de los espectadores.*

*II. Esquema y visualización de la vía mágica.*

*III. Técnica:*

1. Descripción del efecto en fases.
2. Análisis de las soluciones generales.
3. Análisis de las soluciones particulares.
4. Elección de la solución real.
5. Elección de la pista falsa final.
6. Elección de la solución-efecto.
7. Stops a las soluciones particulares.
8. Repetición del efecto con cambio de solución.

## 1. TEORIA: LAS REACCIONES MENTALES DE LOS ESPECTADORES

Veamos ahora lo que sucede cuando distintas clases de ilusionistas de peor a mejor, de más lejano a más cercano al objetivo, realizan el más simple de los efectos (escamoteo y reaparición de una moneda), la repercusión en la mente de los espectadores y los comentarios (inventados) de los espectadores capaces y analíticos después de presenciar el juego y una vez acabado el mismo.

### Efecto

El mago pasa una moneda de su mano derecha a su mano izquierda. Desaparece en la mano izquierda y reaparece en la oreja del mago. (Falso depósito de m.d. a m.i. y, luego, la m.d. simula coger la moneda de la oreja).

Veamos en un cuadro sinóptico las reacciones mentales de los espectadores.

TIPO DE ILUSIONISTA	LO QUE HACE	LO QUE CONSIGUE	LO QUE OPINAN LOS ESPECTADORES ANALITICOS
Ilusionista malo	Un burdo falso depósito.	Se le ve el truco.	— <i>¡Se ha visto! No me gusta.</i> — <i>¡Sí... qué pena... La dejó en la mano derecha.</i>
Ilusionista mediocre	Un rápido y hábil escamoteo.	Se sospecha el truco. No llega a verse.	— <i>Es muy babil, ¿verdad?</i> — <i>¡Sí... la dejó en la otra mano, claro. Pero lo hace muy rápido.</i>
Ilusionista bueno	Un torniquete bien hecho. Naturalidad al estilo explicado por Dai Vernon.	Oculta el truco. Ni se ve ni se sospecha. El espectador analiza el juego al terminar.	— <i>Está bien, es bonito...</i> — <i>¡Sí, desde luego, desde luego...</i> — <i>¿Qué piensas?</i> — <i>No sé, imagino que al sacarla de la oreja la llevaría en la mano derecha...</i> — <i>Pero si la tenía en la mano izquierda...</i> — <i>Eso sí... pero como desapareció quizá es que no la puso y la dejó en la mano derecha... muy bien hecho, eso sí.</i>
Ilusionista magnífico	Un falso depósito estupendo, pero además reforzado con un pinzamiento a lo Goshman en la mano derecha y un magnífico y natural back	Oculta el truco. Ni se ve ni se sospecha, ni hay modo, por análisis a posteriori, de llegar a él. Durante el juego se consigue que el espectador	— <i>¡Magnífico!</i> — <i>¡Estupendo!</i> — <i>Y no llevaba nada en la mano derecha.</i> — <i>¡Desde luego que no!</i> (pausa) — <i>(pensativo). Como no tuviera esa moneda detrás de la oreja...</i>

<p>Ilusionista Excepcional que parte del Método de las Pistas Fal- sas.</p>	<p>and front que deja ver la mano derecha vacía. La mis direc- tion, la naturalidad, la preparación psi- cológica, la soltura despistante, el parén- tesis de olvido, la charla, la mirada, la expresión corporal y facial. Todo es per- fecto y conducente al mismo fin.</p>	<p>suspenda la incredu- lidad y se ilusione...</p> <p>A posteriori, sin embargo, los espec- tadores han <i>inventado</i> un nuevo método que sí podría ser el utilizado... Y, ade- más sospechan otros métodos (manga, etc.) también factibles.</p> <p>No se ve, no se sos- pecha, no se puede llegar por análisis a posteriori ni a la ver- dadera solución (falso depósito) ni a nin- guna otra falsa solu- ción. Suspensión de la incredulidad duran- te el juego.</p>	<p>— (susurrando). <i>¿Allí pegada?... Puede ser... y la otra... la de la mano izquierda...</i></p> <p>— <i>En la manga quizá...</i></p> <p>— <i>O puede que fuera una falsa moneda hecha con papel de plata... como los duros de cho- colate pero sin chocolate...</i></p> <p>— <i>Y que hiciese una bolita con ella... pero fue muy bonito.</i></p> <p>— <i>¡Asombroso!</i></p> <p>— <i>¡Magnífico! (pausa).</i></p> <p>— <i>¿Cómo pudo hacerlo?</i></p> <p>— <i>¡Ni idea! Pero no es posible, tiene que... (pausa).</i></p> <p>— <i>A ver, como no sea que... ¡pero no! porque...</i></p> <p>— <i>¡Estupendo! No pudo llevarla en la mano, ni podía ser que...</i></p>
---	---	---	---

MAGO  
Aplicación del  
Método to-  
tal y com-  
pleto de las  
Pistas Falsas.

Lo mismo que el Ilu-  
sionista Excepcional  
pero al final, deja la  
mano izquierda con  
dos dedos juntos... y  
mira allí... luego,  
tras una brevísima  
pausa, habla o mueve  
las manos viéndose  
que allí no hay nada  
oculto.  
Además, durante el  
desarrollo del juego  
ha introducido sutil-  
mente una idea en la  
mente de los espec-  
tadores: han presen-  
tado algo MAGICO.

Al terminar trata de  
analizar esto pero  
sin resultado posi-  
tivo. Imposible ver,  
soprender o llegar a  
ninguna solución,  
falsa o real. Cuando,  
finalmente, podría  
ser que... no lo es  
tampoco. El espec-  
tador que suspendió  
la incredulidad duran-  
te el juego, opta por  
dejarla suspendida  
*también después* del  
juego y se entrega  
de lleno a la solu-  
ción única: ES MA-  
GIA.

(Tras unos segundos de mudo asombro).

— Pero esto es Magia. ¿Verdad?

— ..... !!!!!!!.

## 2. ESQUEMA Y VISUALIZACION DE LA VIA MAGICA

Trato ahora de visualizar para tí el método de las PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA.

Observa el dibujo (*Fig. 0*).

Consideremos la mente de los espectadores como un hermoso carruaje tirado por dos briosos corceles (1). Uno avanza posando sus patas en el suelo: es el lado lógico de la mente. El otro, caballo alado, vuela: es la imaginación, la fantasía, el deseo mágico. En el pescante, guiando el carruaje, el propio espectador. A su lado, invitados por él, subimos nosotros, para acompañarle y guiarle por la VIA MAGICA (2). Esta VIA le conducirá hacia el EFECTO MAGICO (10) donde, si consigue llegar y entrar, podrá sentir el hermosísimo aleteo del misterio y bañarse y empaparse de la bellísima EMOCION MAGICA (el Arco Iris que surge de la Luna).

Nosotros queremos evitarle que se despite en su recorrido, que se pierda buscando los hilos de la marioneta, la parte trasera del decorado de la película, la «trampa» del juego, encerrada en la Gruta del Secreto (6). Queremos ayudarle a que pueda rechazar las múltiples desviaciones (3, 4, 9) que su mente lógico-analítico le puedan presentar y que le podrían separar del camino auténtico, la VIA MAGICA (2).

Veamos cómo:

Empieza el desarrollo del juego. Al grito de «¡yaaa!» los caballos comienzan su viaje. El carruaje se pone en marcha. Y visitamos...

Una pagoda de piezas de madera sobre una mesa. Una paloma viva sobre el índice extendido del mago. Quitando la tapa superior —tejado— de la pagoda, el mago guarda la paloma dentro, tras un besillo de despedida. Pausa. Las manos del mago —pulgares entrelazados— miman el vuelo de una paloma que surgiera de la pagoda y se perdiera por los aires, arriba, arriba...

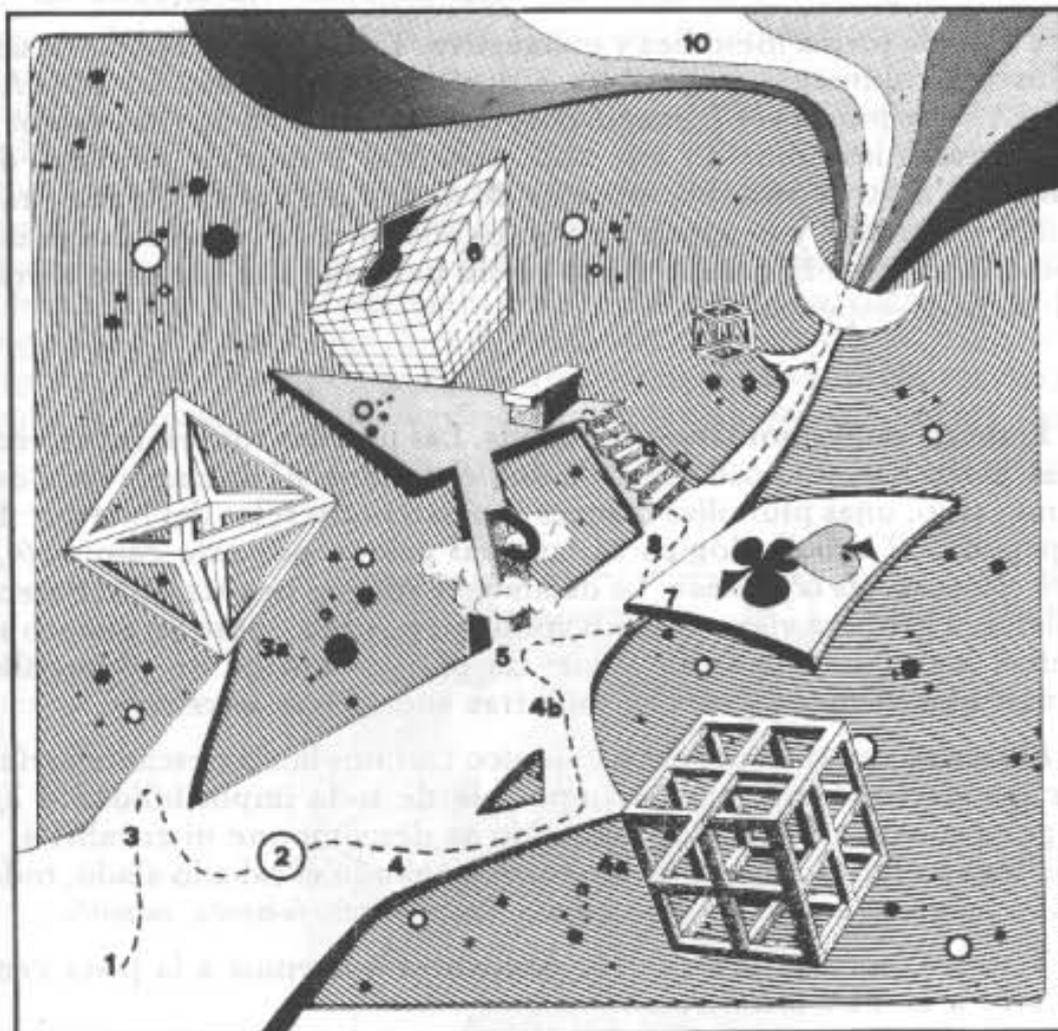


Fig. 0

El caballo lógico, intuyendo lo que se le viene encima, la desaparición de la paloma, el milagro anti-lógico, empieza a buscar soluciones, a mirar por caminos laterales y tira del carruaje hacia ellos: «*La ha escondido en la manga*»... «*La pagoda tiene espejos*»... «*La paloma es de goma*»...

Son falsas soluciones, PISTAS FALSAS (3). Nosotros, los magos-guía, tenemos que mostrarle que estos caminos conducen a falsas soluciones, a volúmenes imposibles (3a), donde el caballo lógico se perdería en interminables e inútiles vueltas y revueltas.

Y se lo hacemos ver incluso antes de que el caballo lógico nos arrastre por el camino. Nos hemos remangado claramente; hicimos

aletear a la paloma mostrándola evidentemente viva al comienzo.

Y esto de forma metódica y exhaustiva. Todas las soluciones falsas, todos los volúmenes imposibles a que conducen todas las PISTAS FALSAS que pueda ver o imaginarse, todas y cada una de ellas vamos a ir mostrándolas como lo que son: absurdas e inútiles pérdidas de tiempo. Uno tras otra, los intentos de desvío del caballo lógico irán siendo frustrados y el caballo irá sintiendo poco a poco la fatiga del trotecillo inútil... El caballo alado podrá batir sus alas, elevarse y tirar del carruaje-espectador.

El mago va desmontando la pagoda. Las paredes superiores se ven, finas, estrechas, sin posibilidad de dobles fondos. Al doblar la base del primer piso, unas plumillas blancas asoman indiscretas del interior de la pagoda. El caballo lógico se lanza al galope por este camino (4): «*Allí está escondida la paloma*». Le dejamos ir aunque nos arrastre. Parece hallarse, a primera vista, ante un volumen posible... pero en cuanto se acerca, ¡ay!, comprende su error: las plumas son de un plumerillo blanco que el mago muestra mientras sonrío «*con inocencia*».

El frenazo en seco del caballo lógico casi nos lanza pescante arriba por los aires. El volumen es imposible de toda imposibilidad (4 a). Deportivamente, el caballo lógico no se descompone ni encabrita, y casi llega a esbozar una relincho-sonrisa cuando el caballo alado, todo risa y juego le susurra a su orejota un «*vamos, jumento, vamos!*»...

Y todos, corceles, carruaje y ocupantes volvemos a la pista central (4b) a la VIA MAGIA...

Ya se ve que no hay espejos, ni mangas, ni palomas de goma, ni nada de nada. Pero, y ¿dónde está la paloma? La paloma dormita ahora en la bolsa del doble fondo de la base de la pagoda que el mago ha doblado. Esta es la Gruta del Secreto (6) a la que conducen dos caminos... ¡Qué peligro!... ¡Sí, claro, qué peligro! Pero no para el mago porque «*puedan verle la trampa*», sino ¡qué peligro para el espectador! Porque si el caballo lógico entra en la gruta del secreto ¡ay! quedará allí encerrado y también el carruaje y los ocupantes... y, en ese caso, aturrido y triste, el caballo alado de la imaginación, el juego y la fantasía tendrá que echarse a dormir una siesta de no se sabe cuánto tiempo de duración. La Luna se eclipsará y nadie, ni mago ni espectador, vivirán el Arco Iris.

¡Ah!, pero para eso están, aliados y valientes, los tres mosqueteros de la cobertura: Aramis Psicología, Portos Técnica y D'Artagnan Misdirection (5, 8 y 7).

La Psicología (5) ha destilado nubecillas bajas que ocultan la existencia del primer acceso (5) a la Gruta del Secreto. Por medio de gestos condicionantes ha hecho que el caballo lógico, que ha visto mostrar varias tablillas piense que la siguiente también se muestra, tablilla que lleva la paloma en su bolsa del doble fondo, tablilla que se echa con ruido sobre el resto de las tablillas, tablilla que además se dobla... (y, ¿cómo vamos a doblar una paloma viva?)... La Psicología con sus Ascanianos paréntesis de olvido, solturas despistadas y preguntas obnubilantes o sus Vernonianas naturalidad y drespreocupación consigue que el caballo lógico ni siquiera vea el comienzo del camino. (Y ¡ay de él si subiera por la P!). Al revirar en el tobogán de esa mayúscula, el costalazo sería mayúsculo también... así que mejor seguir

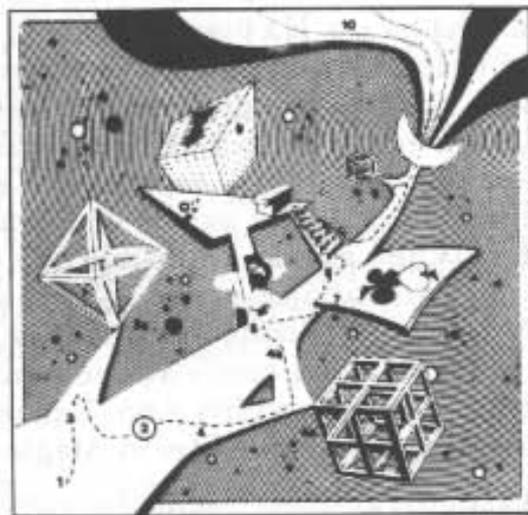


Fig. 0

camino adelante ¿verdad, caballito alado? Pero hay otro ascensor-escalera— (8); ¿va a ser visto por siempre ojo-avizor burrito lógico? Pero mirad lo que ha pasado!... Algo atrae potentemente la atención de todos (caballo lógico incluido): ese Diamante (7) que contiene Picas, que contiene Corazones, que contiene Tréboles. Ese atractivo conjunto es la Misdirection, lo específico-mágico (el 7, ¡claro!, ¡claro!). La Misdirection o el arte del despiste (¿se entiende ya?): La broma del plumerillo, la risa posterior, la relajación de la risa, el comentario interno-externo «¿Qué guason!», la mirada del mago al plumerillo; la acción de limpiar el polvo de la pagoda... Ese es el arte de la desviación (des-viación) de la atención, la brillante MISDIRECTION.

Pero... ¿Y si el asnillo lógico es un tozudo mulo que se empeña, a pesar de todo, en husmear los caminos y encuentra la escalera y quiere subir, aunque sea trabajosamente? No temáis, la Luna puede seguir creciente, porque el sólido muro de la Técnica (8a) impide la visión y el paso (absolutamente) hacia la tentación de la Gruta del Secreto (el manejo grácil de la tabla doblada, el doble lift, la ultrarrápida, el culebreo). Así que el mulo quedará semiagotado, se tropicará al bajar y rodará escaleras abajo quedando maltrecho y avisado.

Caballito alado retoma el vuelo, y allá vamos hacia arriba por esa airosa VIA MAGICA. Ya parece que llegamos, la Luna nos invita, pero un mulo es un mulo y la lógica no se da por vencida, aunque ya estén desmontadas todas las tablas de la pagoda. Aún, aún, tozudez, lógica y temor a lo imposible se aunan y sacan fuerzas de flaqueza. «Y ya se, ya se», rebuzna la lógica, «La paloma debe estar en la faldilla de la mesa sobre la que estaba la pagoda. No puede haber desaparecido».

El mago ha hecho una pausa. Ha jugado desde el pescante su juego (nuestro juego, el de todos los que quieren ir al Arco Iris), y ha señalado la pista falsa final (9). El asno lógico se ha arrastrado y ha comenzado a entrar. Pero, ¡oh!, es tan claro y evidente que allí no hay nada. El mago ha desprendido la faldilla, mostrando en alto la liviana mesita-velador de finísima tablilla y patilla de alambre. No hay nada de nada! El volumen del cubo es más imposible que ninguno. El borriquito lógico, ahora sí, cierra los ojos entregado y se sube a la grupa del potente, hermoso y brillante caballo alado. Y es así, en alas de la IMAGINACION y la FANTASIA como atravesamos todos el espejo de la Luna y nos bañamos en el Arco Iris y nos llenamos de sus colores y gozamos y vivimos el hechizo del Efecto Mágico.

Porque, gozosos viajeros amigos, fascinados compañeros de alfombra mágica, juguetones niños ¡al fin!, esta es la realidad: el ámbito del Sueño y el Deseo; ésta es la otra realidad: el Arco Iris existe. Es la magia.

### 3. TECNICA GENERAL DEL METODO

1. Descripción del EFECTO en fases.
2. Análisis de las posibles SOLUCIONES GENERALES.
3. Análisis de las SOLUCIONES PARTICULARES.
4. Elección de la SOLUCION REAL («Secreto», «Trampa», «Método»...).
5. Elección de la PISTA FALSA FINAL. (Que luego se mostrará falsa).
6. Elección de la SOLUCION-EFECTO.
7. Estudio de la forma de mostrar que cada una de las soluciones particulares son FALSAS SOLUCIONES.
8. Estudio de la posible REPETICION DEL EFECTO cambiando si es posible la verdadera solución y la PISTA FALSA FINAL...

Veamos detalladamente cómo se realiza, paso a paso, el estudio y aplicación a un ejemplo concreto: el de la desaparición de una moneda de la mano izquierda y posterior reaparición en la oreja.

## 1. Efecto descrito en fases

El efecto se describe dividiéndole en fases. A ser posible, cada una de ellas debe contener un sólo movimiento. Cuantas más fases diferenciadas puedan conseguirse en la descripción, más posibilidades de utilización concreta habrá luego durante la aplicación práctica del método.

### EJEMPLO MONEDA

- |              |  |
|--------------|--|
|              | Fase a) Se enseña una moneda en la m. d.                     |
|              | Fase b) Se enseña vacía la m. i.                             |
|              | Fase c) Se pasa de la m. d. a la m. i.                       |
| DESAPARICION | Fase d) La moneda está dentro de la m. i. Se pulveriza.      |
|              | Fase e) La m. i. se muestra vacía. <i>Desaparición.</i>      |
|              | Fase f) La m. d. también está vacía.                         |
| REAPARICION  | Fase g) La m. d. se acerca a la oreja y coge allí la moneda. |
|              | Fase h) La m. d. muestra la moneda. <i>Climax.</i>           |

## 2. Análisis de las soluciones generales

Se trata aquí de, por pura lógica, analizar las posibles soluciones generales, las posibles formas de realizar cada secreto, pero sin descender a la forma concreta de realizarlo. Así en el ejemplo que nos ocupa:

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| SOLUCIONES<br>DESAPARICION | O bien A) No había moneda en m. d., o...<br>B) No se pasó desde la m. d. a la m. i., o...<br>C) Desde la m. i. se hizo pasar oculta-<br>mente a otro lado, o...<br>D) Está al final en la m. i. pero no se ve. |
| SOLUCIONES<br>REAPARICION  | O bien E) La moneda estaba en la oreja desde antes o...<br>F) Se simula sacar de la oreja, llevándola en la mano.<br>G) Se trasladó ocultamente desde m. i. a la oreja o...<br>H) No hay moneda al final.      |

### 3. Análisis de las soluciones particulares

De cada una de las soluciones generales se especifican varias soluciones particulares, es decir, concretas. Aquí conviene hacer preguntas a los amigos después de haberles hecho el juego. Preguntas del estilo de: «¿Cómo crees que lo he hecho?». A veces nos darán respuestas con nuevas soluciones que, no por aparentemente descabelladas, dejarán de ser útiles. Luego conviene pensar, meditar y estrujarnos la mollera para conseguir llegar al máximo posible de soluciones particulares, sean o no posibles, o más o menos difíciles. Es aquí donde muchas veces encontraremos que hemos inventado nuevos procedimientos para conseguir el efecto que la mayoría de las veces funcionan y son válidos. En cualquier caso tenemos un conjunto de soluciones que nos dejan elegir la mejor para cada circunstancia, repetir rutinas con diferentes métodos, etc. Apliquemos este análisis al ejemplo de la moneda:

#### SOLUCIONES DESAPARICION

##### A) No había moneda en la mano derecha

1. Es una moneda de papel metalizado, tipo el envoltorio de las de chocolate.
2. Sugestión: se hace ver algo que no existe.
3. Se simula coger de un grupo de monedas, pero no se coge ninguna.
4. Tras dejar caer al suelo se simula coger, pero se dejó bajo el pie. (Fig. 1).



Fig. 1

5. Tras dejar caer al suelo, se deja en la vuelta inferior de la pernera del pantalón. (Fig. 2).



Fig. 2

6. Al ir a coger la de la mesa se descarga en el regazo o bajo el monedero. (Figs. 3, 4 y 5).

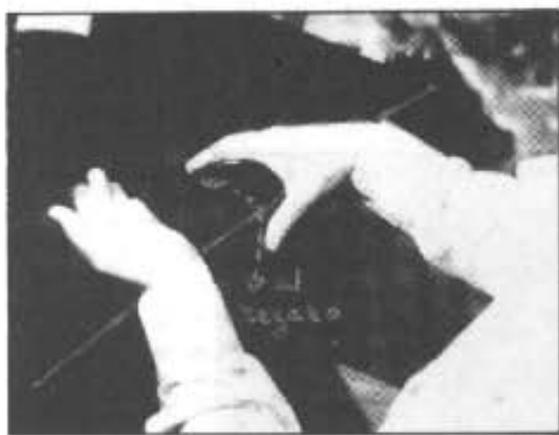


Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

7. Con cascarilla hueca de moneda: se simula coger una moneda pero se deja bajo la cascarilla. (Figs. 6, 7 y 8).



Fig. 6



Fig. 7

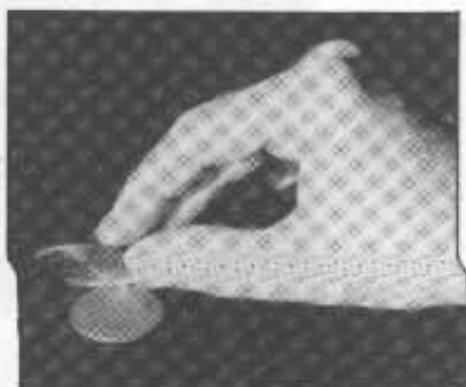


Fig. 8

B) No se pasó a la mano izquierda

8. Falso depósito (torniquete o cualquier otro). (Fig. 9).



Fig. 9

9. Moneda en mano derecha con tiraje-elástico por manga derecha. (Fig. 10).

10. Lanzamiento a manga derecha. (Fig. 11).



Fig. 10



Fig. 12



Fig. 11



Fig. 13

11. Lanzamiento a TOPIT, o bolsillo del mago, o del espectador. (Fig. 12).

12. Tras cogerla en mano derecha, se descarga en el regazo. (Fig. 13).

C) Desde la mano izquierda se pudo pasar a otro lado

13. A manga izquierda por lanzamiento desde mano derecha (\*).
14. Tiraje por manga izquierda.
15. Tiraje «cola de rata». (Fig. 14).
16. A regazo desde mano izquierda.
17. A bolsillo (el lateral de la americana, el del pecho, lanzamientos, etc.).
18. Desde la mano izquierda se volvió a pasar a la mano derecha. («caza», «pinzamiento», etc.). (Fig. 15).



Fig. 14



Fig. 15

D) Está al final en mano izquierda pero no se ve

19. Oculta en el dorso de la mano izquierda (pinzamiento clásico o de Goshman). (Fig. 16).



Fig. 16

20. Dejarla encima de la muñeca izquierda. (Fig. 17).

21. Por cera de prestidigitador se deja pegada en el dorso de la mano izquierda. (Vale BLUTACK). (Fig. 18).

22. Por ganchito en moneda colgado en la piel del dorso.



Fig. 17

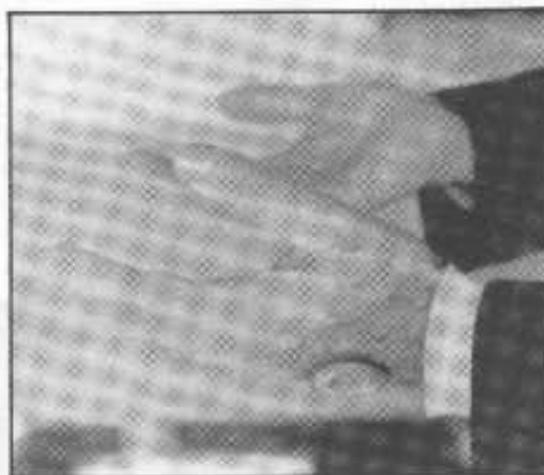


Fig. 18

23. Por hilo queda tras dorso. (J. Cornelius). (Fig. 19).

24. Por moneda con bucle de hilo, colgada del pulgar izquierdo y queda en el dorso. (Fig. 20).

25. Sugestión: hacer que no se vea.



Fig. 19



Fig. 20

(\*) Ver TAMARIZ, J.: *Monedas, monedas y monedas*, figs. 61 y 62, Editorial Cymis.

## SOLUCIONES REAPARICION

*E) La moneda estaba en la oreja desde antes*

26. Hay otra moneda duplicada pegada o colgando de la oreja o sujeta en la patilla de la gafa. (Fig. 21).



Fig. 21

*F) Se traslada ocultamente desde la mano a la oreja*

27. Moneda plegable o falso pulgar. (Figs. 22 y 23). Luego se «saca» de la oreja con la mano derecha.

28. Desde la mano derecha por tiraje, hilo... antes de falso depósito.



Fig. 22



Fig. 23

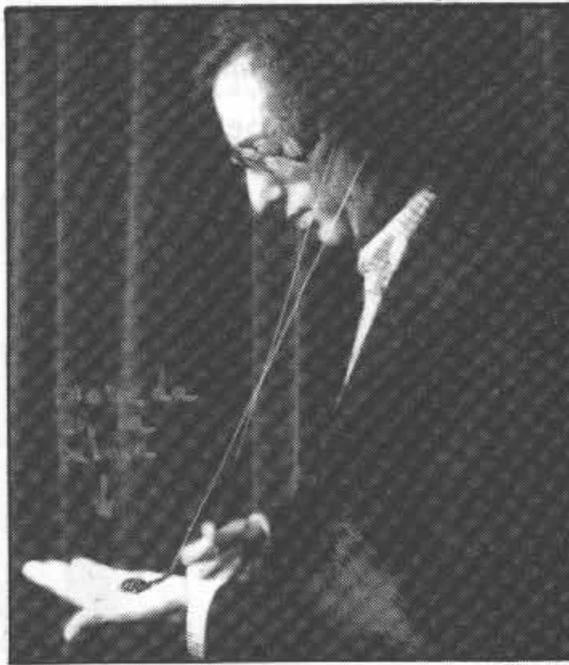


Fig. 24

29. Desde mano izquierda a oreja izquierda por tiraje, hilo... después de depósito real al simular soplar la moneda. (Figs. 24, 25, 26). (Tamariz).

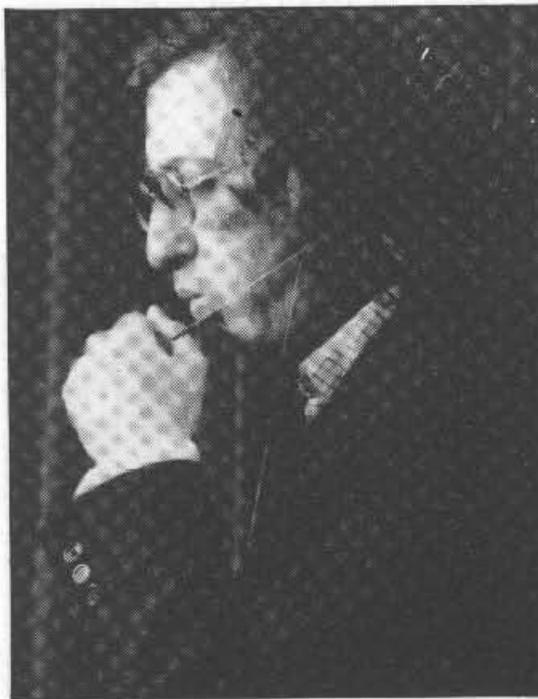


Fig. 25



Fig. 26

30. Desde la mano derecha, tras falso depósito, por gesto de alisar cabello o cualquier otro antes de la desaparición aparente en la mano izquierda. (Fig. 27). (Tamariz).

31. Se lleva al final en la mano derecha (tras falso depósito), y se simula coger de la oreja (solución habitualmente empleada).

32. Lo mismo desde la mano izquierda, donde estaba oculta (pinzaje Goshman).



Fig. 27

*G) Se simula sacar de la oreja*

33. La coge allí un espectador, compinche que lleva oculta en su mano otra moneda. (Fig. 28). (Tamariz).

34. No se coge nada de la oreja con la mano izquierda pero «se deja caer» o se simula pasa a la mano derecha, donde realmente estaba aún oculta. Parece que se cogió con la mano izquierda de la oreja y se pasó a la mano derecha. (Tamariz).

*H) No hay moneda al final*

35. Sugestión: Se hace ver se coge de la oreja pero no hay nada.

36. Proyección imagen de moneda (diapositiva, holografía...) en palma de la mano.



Fig. 28

#### 4. Elección de la solución real. Encubrimiento

Se decide la solución, o conjunto de soluciones particulares, que se van a utilizar. En nuestro ejemplo elegimos una del grupo «B» «No se pasó a la mano izquierda», concretamente la 8.— «Falso depósito de mano derecha a mano izquierda».

Y para la REPARACION, una del grupo «F» «Se traslada oculta-mente de mano a oreja», concretamente la 31.—«Se lleva, al final, en mano derecha y se simula coger de la oreja».

Y estudiamos las formas de encubrir estas soluciones. Se trata ahora de estudiar la técnica, la naturalidad, la soltura despistante, los paréntesis de olvido, la misdirection de todo tipo, los detalles psicológicos, los ángulos malos, la presentación, la charla, la dirección de la mirada, etc., etc. O sea, todo aquello que componen las teorías de los magníficos tratadistas antes citados. Este punto es al que normalmente suele concedérsele el máximo interés y es lógico que así sea. Este método de las Pistas Falsas trata de complementar estos estudios absolutamente esenciales. Debo y quiero advertir que el dominio de los datos de encubrimiento o cobertura es condición previa y «sine qua non» para aplicar con éxito el método aquí estudiado.

#### 5. Elección pista falsa final

¿Cuál puede ser la pista que podamos poner de pista falsa final al

espectador?... Hay que elegirla con sumo cuidado. Por una parte ha de ser fácilmente perceptible, es decir que no haya necesidad de recalcarla o ponerla muy en evidencia para que los espectadores la vean y se adentren en ella. Por otro lado ha de ser *muy fácil y rápido* el demostrar que NO es la verdadera solución y esta demostración ha de ser *definitiva y total*, sin dejar lugar a ambigüedades o confusiones de tipo alguno...

En nuestro ejemplo moneda, elegimos una solución PISTA FALSA FINAL del grupo «D». «Al final está en mano izquierda, pero no se ve», concretamente la 19.—«*En dorso de mano izquierda, pinzada entre los dedos índice y mayor*». (Fig. 29).

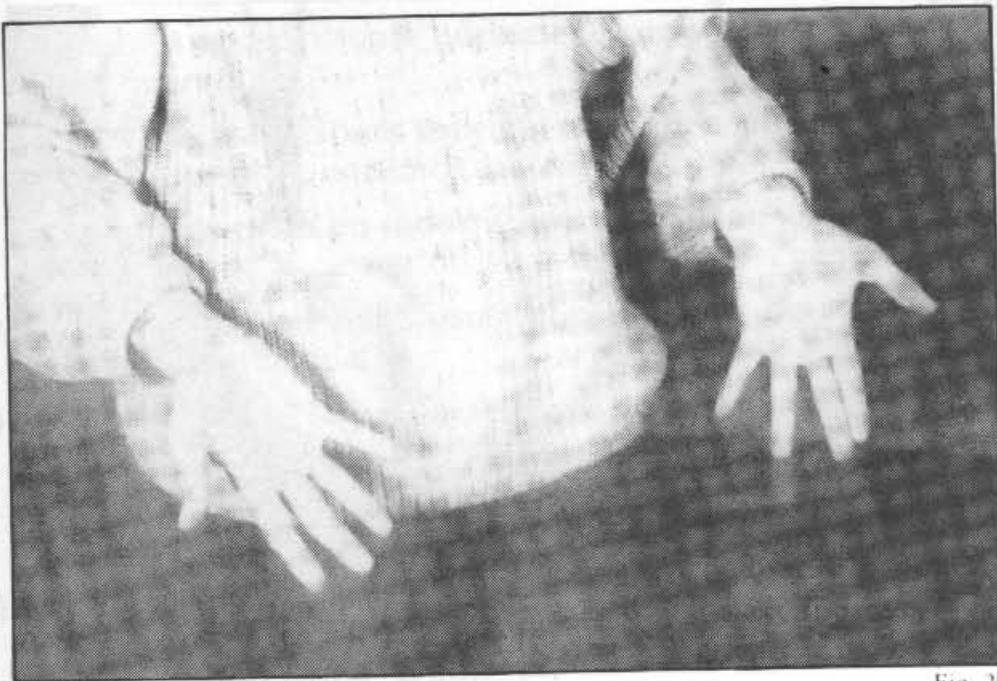


Fig. 29

Hace falta ahora estudiar cómo haremos para llevar la mente lógica del espectador a que se agarre a este último «clavo ardiendo».

Podemos valernos de la psicología, de la mirada, de la misdirection, etc. Es decir, de los mismos elementos que nos servían antes para *encubrir* la verdadera solución, pero utilizados en forma opuesta, es decir, para *descubrir* una solución que *luego* resultará ser falsa. Pero que debe parecer posible durante unos segundos... La misdirection como anticobertura. Atención al posible exceso que resultaría falso. Aquí también la naturalidad tiene mucho que hacer.

Sin exagerar actuaremos así: Al final, cuando se ha sacado la moneda de la oreja y se muestra con la mano derecha, colocamos la mano izquierda en tensión, palma a los espectadores, con el codo ligeramente doblado y el brazo en una extraña postura, dedos extendidos y rígidos, separados unos de otros a excepción del índice y mayor y movemos de forma antinatural esa mano izquierda, dejando quieta (antimisdirection) la mano derecha. Dedicamos una subrepticia mirada (de reajo) hacia dicha mano izquierda pero, sin SOBREA-CTUAR, sin que todo sea demasiado excesivo. Los espectadores pensarán «¡Ah! ya sé. Hay algo entre esos dedos».

Necesitamos demostrar de forma evidente y definitiva que esta solución es falsa, totalmente falsa y casi absurda.

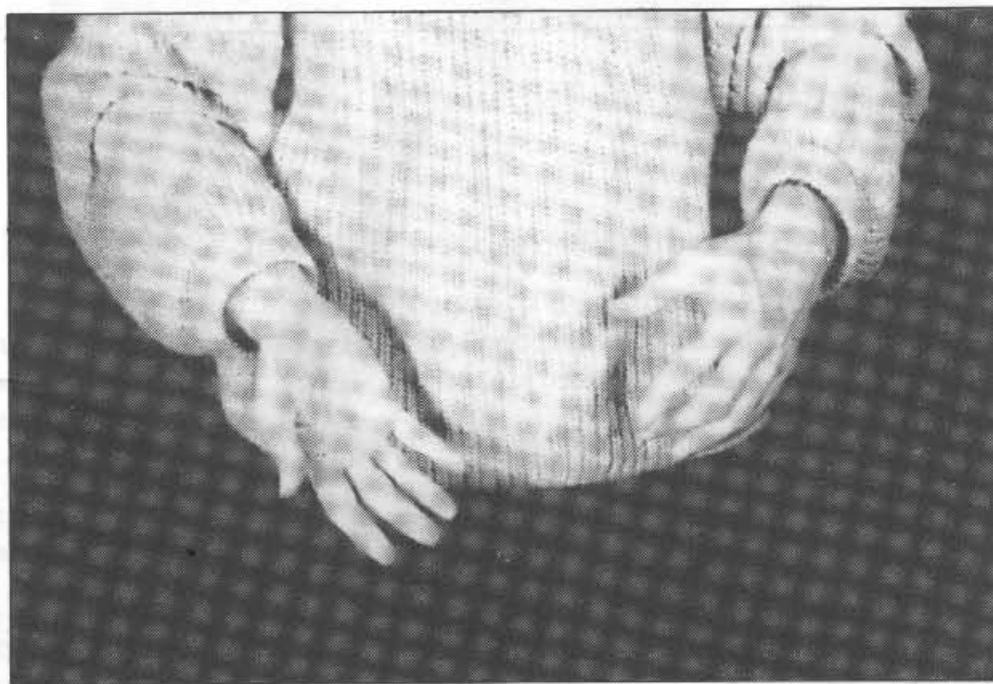


Fig. 30

Así tras un segundo en la posición antes explicada, basta girar la mano izquierda en un gesto mientras hablamos y separar los dedos índice y mayor dejando ver la mano izquierda vacía de forma clara e inequívoca. (Fig. 30). Además, una ligera sonrisa por parte del mago puede dar a entender de forma sutil a los espectadores el carácter de broma, de juego festivo, que tuvieron el gesto y las actitudes antinaturales finales de la mano izquierda.

Los espectadores piensan «¡Oh! no... qué desconfiado soy... La verdad es que no hay solución lógica... Debe ser que...» Y así van a parar a la SOLUCION EFECTO. Veámosla:

## 6. Elección de la solución efecto

Pienso que lo esencial de un juego o de una sesión de magia está en la decisión previa de cual va a ser el EFECTO general de la misma. O sea, cual va a ser la impresión que va a quedar en los asistentes a la misma. ¿Queremos dar la impresión de que somos magos? —Joaquín M.<sup>a</sup> de Argamasilla, Hermanos Davenport, Uri Geller...—. ¿Acaso de alguna forma lo somos realmente? (\*) ¿Los poderes mágicos nos poseen y dominan? —endemoniados,...—. ¿Los dominamos nosotros? —mago clásico—. ¿Son algunos objetos los que tienen los poderes? —varita, polvos, talismán...—. O ¿son los propios objetos —cigarrillos, monedas, cartas— quienes se rebelan y adquieren vida mágicamente? —Cardini,...—.

De una forma metódica podríamos, con Nelms, decir que...

- a) Tenemos poderes supra normales. Somos magos. Dominamos esos poderes.
- b) En ciertas condiciones suceden alrededor nuestro fenómenos de los que desconocemos las causas.
- c) Los poderes están en todos nosotros, existen aunque no estén admitidos por la ciencia oficial —telepatía, precognición, etc—.
- d) La casualidad, el Azar, están con nosotros de manera asombrosa y continuada.
- e) Dominamos de forma increíble ciertas capacidades normales —memoria, fuerza, olor, tacto,...—.
- f) Por hipnosis o sugestión colectiva hacemos ver lo que deseamos.
- g) Alucinaciones producidas por substancias que llevamos nosotros; varillas que producen humos alucinatorios, emanaciones de gases sulfurosos, ácidos, etc.

De todas ellas la a, b y c son las que utilizan normalmente los mentalistas, especialmente aquellos que dicen ser «auténticos», extraída de la palabra toda connotación moral.

---

(\*) Tesis mantenida aunque con matices diferentes por Luis García, Alfonso Moliné y yo mismo...

Nosotros podemos utilizarlos como solución general durante el efecto una vez suspendida la incredulidad de los espectadores.

○ Poseen la d y la e poca magia, poco misterio... pero a veces, pueden ser muy efectistas. Recordemos el enorme efecto de las *30 palabras* o *El día de la semana* y las diversas *Demostraciones de poker*. A veces podrán parecer tan cercanas a lo imposible que producirán un altísimo asombro si son presentadas con brío y creyendo nosotros en ellas.

Otros ejemplos: *Conocer las cartas por el tacto*, *La guía de teléfonos...* Los efectos tipo *Coincidencia*, incluso el *Fuera de este mundo*, etc.

Finalmente son las dos últimas f y g las más cercanas a la magia y, en el fondo, las más auténticas. ¿No son los efectos que presentamos verdaderas alucinaciones provocadas por los poderes combinados de la charla —voz—, mirada, presentación, gestos, expresión corporal y mímica, etc.? ¿Y no es esto un grado de sugestión? ¿Acaso no estamos todos ya de acuerdo con Ascanio en que el verdadero secreto de nuestros «milagros» está en la creación de una auténtica *atmósfera mágica*?

Pues bien, en cada caso, habremos de decidirnos por una de estas clases de solución efecto, para que a ellas se acojan los espectadores al final.

En nuestro *ejemplo MONEDA*:

Elegimos de grupo A) *No había moneda en la mano derecha.*

La «2) Sugestión. *Creyeron ver una moneda allí...*

Combinada con la del grupo «E) *La moneda estaba en la oreja desde el comienzo.*

Conviene notar que aunque habitualmente coincide la solución efecto con el efecto propiamente dicho, otras veces no es así.

Así en el *ejemplo MONEDA*.

El EFECTO es que tenemos el poder de trasladar invisiblemente una moneda de un lugar a otro.

Mientras que la SOLUCIÓN-EFECTO, que deseamos crean realmente los espectadores, es que han sido sugestionados para ver en las manos una moneda que no existía.

Del EFECTO hablamos explícitamente: *ya no está en la mano, viajó a la oreja*. LA SOLUCION-EFECTO la dejamos entrever, casi como sin querer...

Así podemos al final de la fase Desaparición decir algo del tipo: *Y ahora ya no hay moneda. Porque ¿había una moneda, no? ¿Verdad, visteis una moneda? la visteis todos?... ¿sí?... ¡estupendo!... Pues mira donde está ahora ¡aquí!*». Y procedes a cogerla de la oreja. Al final tras todo el juego explicado de dedos juntos en la mano izquierda correspondientes a la falsa pista final y la demostración de que es falsa... vuelve a mostrar a los espectadores el camino de la SOLUCION-EFECTO diciendo: *Y ahora nadie negará que hay realmente una moneda, que salió de la oreja... aunque al principio estaba en la mano, ¿verdad?*. Haz la pregunta dirigiéndote a los espectadores con cara de leve duda y cierta vacilación en la voz al decir *¿verdad?*... Si lo pruebas observarás con asombro cómo la duda, el misterio y el *¡y yo qué sé que pasó aquí!* se traslucen en las caras de los espectadores.

Pero ¡ojo! no vayamos a estropear todo al presentar esta solución-efecto. Deben recordar que **VIERON UNA MONEDA AL PRINCIPIO** y para ello debiste hacer que la imagen *visual* de la moneda se grabase y fijase en sus mentes. La duda final no debe ser si la vieron o no la vieron sino si aquella imagen correspondía a una realidad. En una palabra, si fue una sugestión o alucinación.

Resumo: la solución-efecto no es una solución TRAMPOSA sino una SOLUCION MAGICA.

Naturalmente que esto se producirá si la ocultación de la solución verdadera ha sido total, si has conseguido que entren en la falsa pista final, si esta SOLUCION-EFECTO está bien cuidada en su presentación y, finalmente, si el resto de las posibles soluciones son, para el espectador, evidentemente falsas. A conseguir esta última condición se dedica el apartado siguiente del método de las pistas falsas. Veamos:

## 7. Stops a soluciones particulares

Para ello hay que ir pensando cómo destruir cada una de las soluciones particulares antes analizadas. Y conviene que todos y cada uno de estos STOPS estén bien distribuidos a lo largo del juego sin que obstaculicen un desarrollo fluido del mismo, ni sean elementos de dispersión: Veamos cómo conseguirlo en nuestro ejemplo:

## SOLUCION-DESAPARICION

### 1. *Moneda de papel*

**STOP:** Hacer sonar la moneda al empezar el juego, pero teniendo en cuenta la observación que haremos a continuación, en el STOP del próximo párrafo.

### 3, 4, 5, 6 y 7. *No hay moneda en la mano derecha*

**STOP:** Déjala ver claramente. Llama la atención a ella con la palabra en la fase a) del juego. Y, atención, hay que conseguir a la vez dejar la puerta abierta a la SOLUCION-EFECTO. *Les parece ver una moneda.* Se trata pues, de una postura y actitud mental, de una forma de mirar fijamente a los ojos de los espectadores... *Aquí hay una moneda, ¿la ves?* De un cierto tono de misterio, de una cadencia quizá lenta de las manos, al mostrarla, de una cierta forma especial de mirar nosotros mismos a esa moneda que está/no está y que la vemos/no la vemos.

Al final, en la fase h tendremos por contraste que mostrar la moneda de forma más realista, mantenerla en los dedos de forma más distendida, los ojos y la expresión de la cara relajados —ahora *sí* hay una moneda—, la moneda que ven existe, es palpable, no es una ilusión...

Vemos cómo este método nos lleva a un modo de presentación, a un estilo definido, nos obliga a creer en lo que hacemos, a sentir, no sólo a fingir... (SLYDINI).

### 9. *Tiraje en manga derecha*

**STOP:** Quizá remangarse levemente pero de forma evidente antes de empezar o en la fase a.

### 10. *Lanzamiento a manga derecha*

**STOP:** El mismo que para 9.

### 11. *Lanzamiento a TOPIT o bolsillos*

**STOP:** Gestos suaves y deliberadamente lentos y claros durante el falso depósito.

### 12. *Descarga al regazo (pase revolving o cualquier otro)*

**STOP:** No hacerlo sentado detrás de la mesa. En todo caso realizarlo lejos de la mesa.

13. De mano izquierda se hizo pasar a manga izquierda por lanzamiento

**STOP:** Manga izquierda subida suficientemente.

14. *Tiraje en manga izquierda*

**STOP:** Remangarse la manga izquierda. Fijar la atención en la mano izquierda desde el momento que «está» allí la moneda. No desviar nuestra mirada de allí. Los espectadores tampoco la desviarán. (Fig. 31).



Fig. 31

15. *Tiraje «cola de rata o similar»*

**STOP:** Como en 14. También: claridad de manos vacías antes y durante el efecto.

16. *A regazo desde mano izquierda*

**STOP:** Como en 12.

17. *A bolsillo desde mano izquierda*

**STOP:** Actua con las manos alejadas del cuerpo. Recalca este hecho.

18. *De mano izquierda se volvió a pasar a la mano derecha*

**STOP:** La mano derecha no se acerca a la mano izquierda desde que dejó allí su moneda.

19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25. *Está en dorso mano izquierda pero no se ve*

**STOP:** Es válido el STOP aplicado a la Solución 19 (pista falsa final) al mostrar al final la mano izquierda (apartado n.º 5 pág. ).

Otra idea será replantearnos el efecto realizándolo de forma simétrica a la descrita (donde decimos mano derecha es mano izquierda y viceversa), con lo que al final podemos extender nuestra mano derecha vacía para felicitar, por apretón de manos, a algún espectador, diciendo: *Magnífico, estás dotado para ser espectador de magia, eres un verdadero y capaz vidente de magia. Si vas a la India, no dejes de ir a ver el truco de la cuerda hindú, seguro que tú creerás ver subir la cuerda y ponerse rígida...*

Esta frase, dicha de forma adecuada, no irónica, creará, seguro, una magnífica atmósfera que nos ayudará a conseguir la creencia en la SOLUCION-EFECTO, a la par que dejará claro que la moneda no estaba en la mano al final.

27. *Moneda plegable*

**STOP:** Se entrega la moneda al final, o mejor se deja en manos de los espectadores.

28. *Traslado por hilo, goma, tiraje de mano derecha a oreja*

**STOP:** Ver el STOP de 29.

29. *Idem desde mano izquierda*

**STOP:** Aunque parezcan un poco absurdas estas soluciones, no lo son en absoluto. De hecho podría intentarse el método con hilos, que se me ocurrió (Figs. 24, 25 y 26) a lo FIN JOHN, o por un reel como el anillo en el llavero de Al Koran. Convendría pues, encontrar una forma evidente de mostrar que no se trata de esto, pero sin dar a entender que es posible utilizar estos sistemas en otros casos.

Entiendo que es un punto delicado muy a tener en cuenta. La práctica me ha demostrado que un buen sistema en estos casos es el de referirse verbalmente, de forma directa y explícita, a un método similar o análogo al de la solución que queremos demostrar falso pero tratándolo como algo absurdo y risible. Así por ejemplo, en la fase b podríamos añadir una frase del tipo *no llevo ningún aparato ni artilugio que pueda aplicar a esta moneda, no hay espejos, cables, ni nada parecido, no llevo ningún pájaro escondido que pueda coger esta moneda tan especial. Observa bien mis manos, brazos y cuerpo. Mira fijamente a esta MONEDA y algo maravilloso vas a presenciar...*

Repito que este punto es, quizá, el más conflictivo y resbaladizo y es menester tratarlo con el máximo cuidado. Toda sutileza por ínfima que parezca será bienvenida.

30. *De mano derecha se traslada a oreja antes de (falso) depósito en mano izquierda*

**STOP:** Idem de mano izquierda. No acerques las manos al cuerpo y recálcalo verbalmente.

33. *Un espectador compinche*

**STOP:** El propio mago coge la moneda de la oreja.

34. *No se coge y luego se pasa a mano izquierda*

**STOP:** No pasarla, tras la reaparición, a mano izquierda. Cogerla con claridad con la mano derecha.

35. *Sugestión final: no hay nada*

**STOP:** Todo lo indicado en la manera de llevar al espectador hacia la SOLUCIÓN-EFECTO, sirve a la vez, para desviarle y demostrarle como falsa esta solución. Ahora *sí* hay una moneda real.

\* \* \*

En este estadio de aplicación del método de las Pistas Falsas y el Análisis de las soluciones, nos encontramos ante dos constataciones:

Es la primera, que se trata un método trabajoso que exige cierto tiempo, dedicación y el máximo que podamos de materia gris.

Es la segunda, que gracias a él, un simple y casi inocente escamoteo con reaparición, despreciado sin duda por la inmensa mayoría de los magos, puede convertirse en un efecto realmente claro y directo, en un efecto imposible, en pura Magia. Piensa: hacer desaparecer y hacer reaparecer *realmente* una moneda... sería ¡MAGIA!

Llegando al límite podríamos decir que un mago que *sólo supiese realizar este efecto*, pero que lo realizase a la perfección, y que consiguiese que los espectadores fuesen envueltos en una atmósfera mágica propicia y creyesen realmente en la SOLUCION-EFECTO, sería uno de los mejores magos nunca conocidos. Es pues, una demostración más de que no hay efecto pequeño ni juego malo.

Y si esto es así, ¡qué no podrá conseguirse cuando se aplica este método a un efecto más complejo, más sutil de técnica, de más calidad a priori, con más posibilidades! Veremos luego en la parte III PRÁCTICA varios ejemplos de mentalismo y cartas.

Saltaremos el estudio del paso siguiente, al número...

## 8. Repetición

... Por innecesaria en este caso. Comprobaremos sus enormes posibilidades de aplicación en los efectos luego explicados *Ambiciosa* y *Agua y Aceite*. Ahí queda muy clara la bondad de la repetición con intercambio de la PISTA FALSA FINAL; método tan querido y utilizado por Dai Vernon (*Ambiciosa*, *Climax para una rutina de dados*, etc.).

De todas formas imaginemos que repetimos la desaparición de la moneda, pero la segunda vez utilizamos un método diferente. Por ejemplo: un tiraje por la manga derecha y una segunda moneda oculta previamente en la oreja... En cada fase quitaremos la idea de la solución real de la otra fase. Se cubren así mejor las soluciones reales. Lo único que debe permanecer es la SOLUCION-EFECTO. El juego ganará, repetido de esta forma, un mil por cien (cien mil).

## SEGUNDA PARTE

### APLICACIONES DEL METODO

1. *Rutina de la carta ambiciosa: siete fases.*
2. *Adivinación milagro a lo «Al Koran».*
3. *La impresión mágica: Las pizarras.*
4. *«Agua y Aceite». Método Tamariz.*
5. *Dieciocho nuevos métodos de «Agua y Aceite».*

## 1. LA CARTA AMBICIOSA

El efecto de ambiciosa que popularizó Dai Vernon («Stars of Magic») se presta especialmente bien a la aplicación del método de las PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA.

Veámoslo esquemáticamente.

### 1. Efecto general

Fase a) Una carta elegida libremente.

Fase b) Se muestra la carta a todos.

Fase c) Se introduce en el centro.

Fase d) Se cuadra la baraja.

Fase e) Pase mágico.

Fase f) Se voltea la carta superior: es la elegida.

### 2. Soluciones generales

A. Traslado (por manipulación o trucaje) de la carta del centro pasándola arriba.

B. No se introduce en el centro *la mostrada*, sino otra carta.

C. No se introduce en *el centro*, sino que se deja *arriba*.

D. No está arriba realmente al final.

E. Hay dos cartas (o más) idénticas (o repetidas).

F. Trucaje para cambiar la cara de las cartas.

G. Cambio de baraja con carta en el centro, por otra con carta arriba.

### 3. Soluciones particulares

#### A. *Traslado*

1. Salto: cambio de paquetes. (CLASICO).
2. Empalme y depósito arriba. (Si cara arriba se hace *pintaje* de la SUP).
3. Maniobra que pasa la carta central arriba (o DESLIZAMIENTO). (~~Fig. 32~~).
4. Descarga en regazo y añadir arriba posteriormente.
5. Se utilizan otras cartas como vehículo para ocultar y subir la elegida. (Harry Lorrayne: dos juntas sobresalientes al centro, empujar y cuadrar sólo la de abajo. Subir el paquete de cartas bajo las sobresalientes, incluida la elegida. Cuadrar. Mostrar arriba).
6. Con tiraje elástico o un hilo. Se hace salir y pasar arriba.
7. Mecanismo especial interior de la baraja (hueca, pivotante, etc.).
8. Carta plegable (Tamariz).
9. Descarga de las que están sobre la elegida que así queda automáticamente arriba. (Slydini).

#### B. *No es la carta mostrada la que se introduce en el centro*

10. Doble lift (clásico).
11. Cambio de la carta mostrada por otra (Enfile, Dada en segunda...).
12. Añadir una carta extra sobre la mostrada. La extra va al centro.

#### C. *No se introduce en el centro*

13. Va a segundo lugar pero parece ópticamente que es el centro. («TILT») (Doble lift luego).
14. Lo mismo, pero con SALTO BLUFF (simular coger medio paquete pero coger una sólo de arriba y bajo ella se coloca la elegida. Cuadrar. Doble volteo).

*D. Al final no está realmente arriba*

15. Dada central como si fuese la SUPERior.
16. Sacar juntas, como una, la SUP y la central (la elegida).
17. Sacar la SUP que luego se cambiará, antes de mostrar, por la elegida (SALTO a una mano y enfile o doble lift) (TAMARIZ).
18. Se muestra arriba otra carta que *parece ser* la elegida (tapando con los dedos un punto, confusión de un seis por un nueve, etc.). Clásico con dos cartas: el 6 de Trébol y el 7 de Picas se meten al centro; arriba se muestra el 6 de Picas y el 7 de Trébol como si fuesen las mismas.
19. Se introduce nuevamente en segundo lugar (la SUP es de doble dorso). Doble volteo para mostrarla «arriba»... (Clásico).
20. Sugestión: Se hace ver la carta que deseamos.

*E. Cartas repetidas*

21. Todas iguales (obvio, casi siempre).
22. Forzaje y hay una más duplicada.
23. Elección claramente libre y añadir una repetida sacada de clasificador (Tamariz).
24. Doble cara.
25. Baraja Menetekel (parejas idénticas) o AL KORAN (milagro).
26. Indices trucados —medias cartas, etc.

*F. cartas que cambian de cara (sea la mostrada al comienzo o al final arriba).*

27. OPTICA, QUIMICA, MECANICA, APARENTE (ocultación puntos).

*G. Cambio de baraja*

28. Cualquier cambio (¿matar mosquitos con cañones?). Quizá, pero supongamos que tras ser colocada en el centro por el propio espectador, él mimo coloca unos elásticos alrededor (o la guarda en el estuche). El mago cambia (¿en el rezago?, ¿en el topit?) la baraja por otra también con elásticos (¿o dentro del estuche?). Puede ser muy fuerte con la debida presentación. (Tamariz).

#### 4. Elección de la Solución Real

En este caso uniremos este punto con el 8 (Repetición y Cambio de la Solución Real) pues precisamente la fuerza del juego estriba en su REPETICION por medios diferentes.

Pero antes de continuar con el punto 5 del METODO veamos su aplicación a una rutina en 7 fases de CARTA AMBICIOSA. Lee la explicación detallada de la misma:

#### RUTINA AMBICIOSA EN 7 FASES

##### 1.ª VEZ

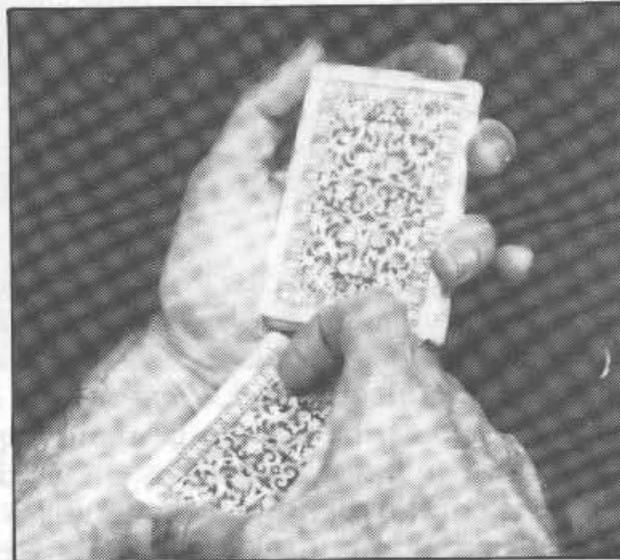
Elección libre por espectador. Firma la carta. Al ir a devolverla al centro, el mago hace el SALTO BLUFF así:

El pulgar izquierdo hojea por la esquina superior izquierda. La mano derecha levanta las cartas hojeadas (la mitad aproximadamente) para que el espectador devuelva allí la carta. Pero te arrepientes. Gira tu cuerpo ligeramente hacia la izquierda. Cuadra todo. Repite el hojeo. Cuando la mano derecha va a coger las cartas hojeadas (*Fig. 32*) coge en realidad sólo la carta superior a la vez que retiras el pulgar izquierdo y la mano derecha se retrasa con su carta (supuesto paquete) y golpea con el dorso de los dedos en el borde de la baraja como si quisieras cuadrar las cartas de la mano izquierda. (*Fig. 33*). El golpe es seco

Fig. 32



Fig. 33



y corto. Inmediatamente avanzas la mano izquierda inclinada ligeramente hacia delante para que no se vea el excesivo grosor del paquete. La mano derecha permanece retrasada e inclinada también, pero no trates de ocultar nada. Realiza todo con total despreocupación.

Una vez la carta firmada colocada sobre las cartas de la mano izquierda *retrasa dicha mano* hasta que quede bajo la mano derecha que deposita su carta como si fuese un paquete sobre las de la mano izquierda. Sin pausa cuadra la baraja con los dedos derechos... Todo el mundo estará seguro de que la carta está perdida en el centro. Desconozco el autor de este pase genial.

La carta se coloca en segundo lugar (SUP-2). Pase mágico. Doble volteo (dos como una): aparece arriba. (SOLUCION C-14).

## 2.<sup>a</sup> VEZ.

Inmediatamente voltea ambas dorso arriba y coloca la de arriba claramente en el centro. Pase mágico y avanza la mano para que el propio espectador coja la baraja y voltee la de arriba: es la firmada. (SOLUCION B-10).

## 3.<sup>a</sup> VEZ.

Cambio por enfile (aprovechando relajación de los espectadores: parece que terminó). Introduce la carta en el centro dejándola sobresaliente por delante (no es, ya, la firmada). Dices: *aún no llegó arriba*, voltea dos de arriba como una y con ellas dos como *pala* voltea la siguiente SUP-3. Sobre la SUP-3 cara arriba deja las dos, como una, también cara arriba: se vieron dos cartas cualesquiera. El mago cuadra las —tres— cartas y las voltea dorso arriba dejándolas encima de la baraja. Acaba de introducir la sobresaliente. Cuadra bien y deliberadamente. Pase mágico. Doble volteo: aparece a la vista la firmada. (SOLUCION B-11).

## 4.<sup>a</sup> VEZ.

Coge las dos de arriba como una, las volteas y, las pones juntas en el centro dejándolas sobresaliente(s). Abre en abanico a una mano, caras hacia los espectadores: la doble no se separa (sutileza Andrus). Cierra el abanico. Dices: *Viaja desde el centro o desde cualquier lugar...* La baraja dorso arriba está en la mano izquierda en posición de dar y las dos juntas sobresalientes. Los dedos derechos van bajo la(s) carta(s) sobresaliente(s) y empujan la de abajo de dichas dos cartas hasta que queda cuadrada con el resto de la baraja (*Fig. 34*).

Empuja hacia ti con el índice izquierdo todas las que están bajo la sobresaliente (Fig. 35).

Con los dedos derechos, coge de ese paquete que sobresale hacia ti un grupito de las cartas de arriba. (Fig. 35). Colócalas sobre el resto. (Fig. 36).



Fig. 35

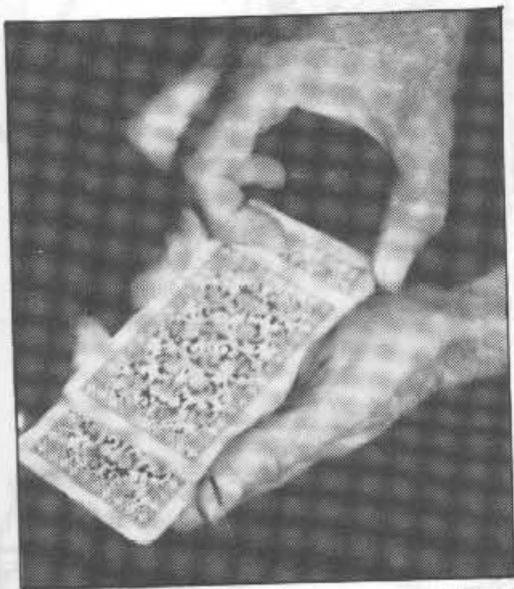


Fig. 35



Fig. 36

Cuadra todas las cartas salvo la sobresaliente (supuesta firmada). Empuja suavemente, lentamente. No cuadres del todo. Dices: «*Está más bien abajo y perfectamente cuadrada...*». Protestarán: no está cuadrada.

Vacila ligeramente. Cuadra casi, casi. Acerca la baraja cerca de los ojos de los espectadores. Protestarán: aún no está cuadrada. Acerca la baraja para que quien más protestó cuadre él mismo (no sueltes la baraja). Inmediatamente, sin pausa, toca la baraja en su dorso y voltea claramente la carta de arriba: ¡es la firmada!!! Tras la tensión del acto de cuadrar se relajan bruscamente y hay risas mezcladas con los ¡oh!. Compruébalo (SOLUCION A-5).

### 5.<sup>a</sup> VEZ.

Haz un simulacro malo de enfile (sin cambiar la carta) y la introduces en el centro, dejándola sobresaliente. Seguro que alguno protestará: *¡Ya no es la del centro, es la de arriba!!!*

Pones cara de inocencia e ingenuidad, como si no comprendieses lo que quieren decir. Voltea suavemente la mano izquierda: se verá la carta firmada en el centro. Risas. Sonríe picaronamente. Dices: *Así me gusta. No perdeis detalle; fue una broma para probaros, pero ¿es claro que está en el centro?.* Abre en abanico a una mano, caras frente a los espectadores. Pide que toquen la carta firmada para que vean que *está ahí, es real, no es un fantasma.* Cierra el abanico. Cuadra la carta sobresaliente. Realiza el Control Perpendicular de Tamariz (TPC) (1). (Figs: 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46 A, 46 B y 46 C).

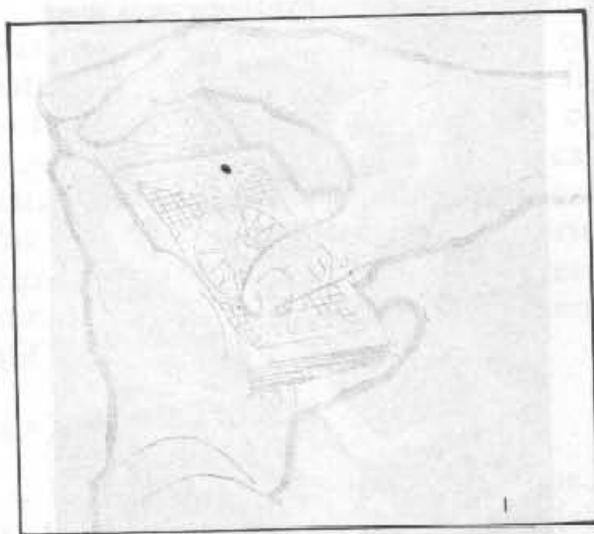


Fig. 37

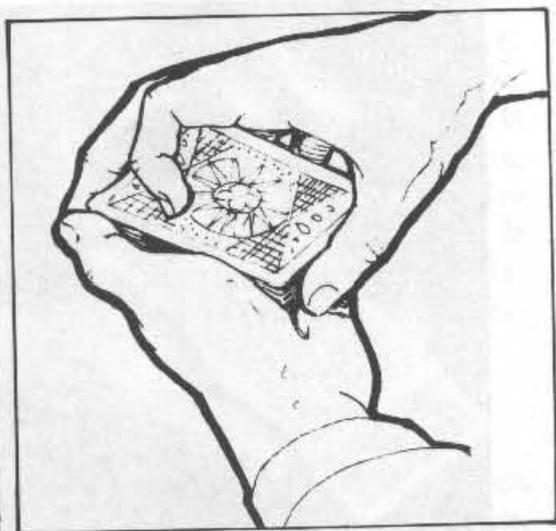


Fig. 38

(1) Descripción detallada del pase, variantes y varios juegos en mi libro revista MAGIA POTAGIA n.º 1.



Fig. 39

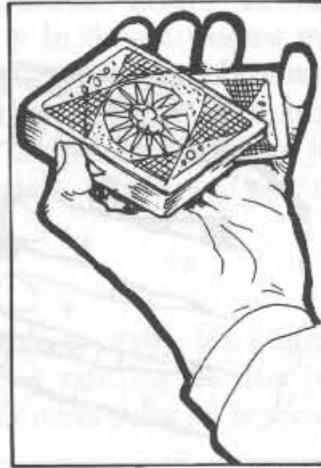


Fig. 40

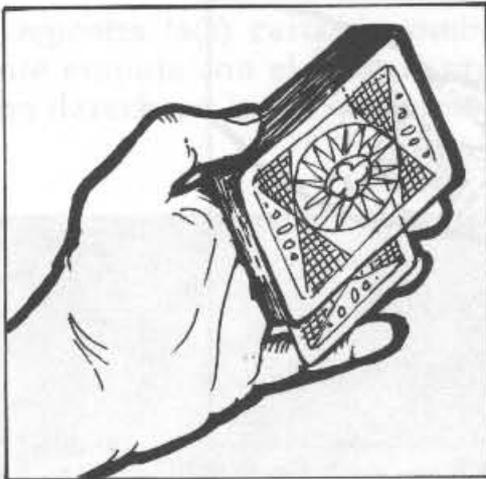


Fig. 41



Fig. 42

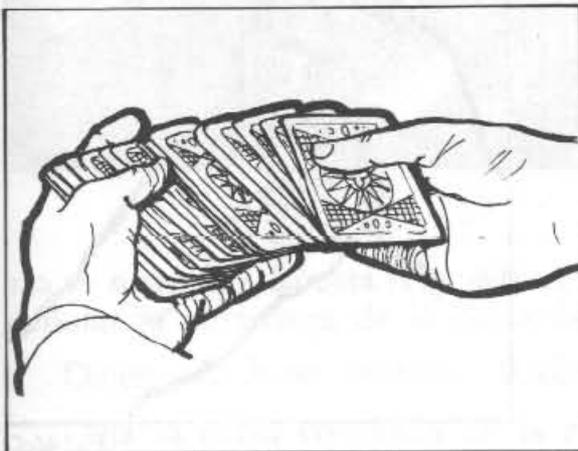


Fig. 43

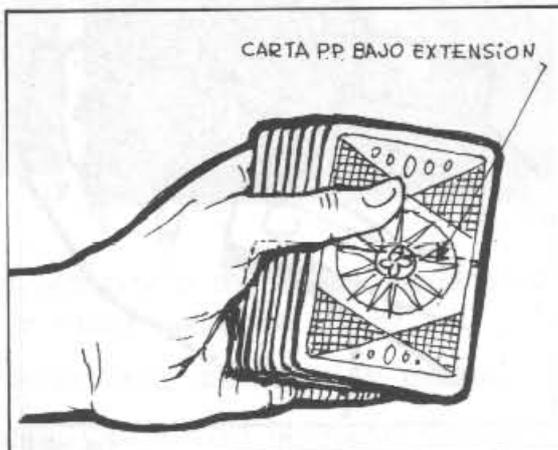


Fig. 44

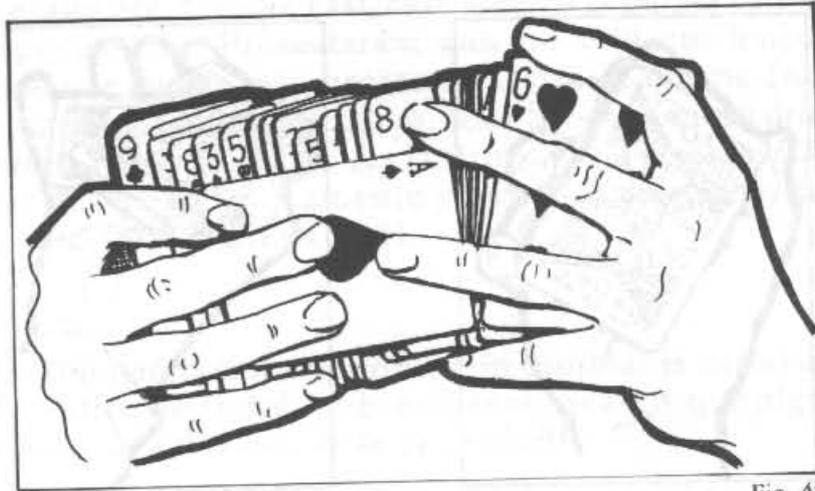


Fig. 45

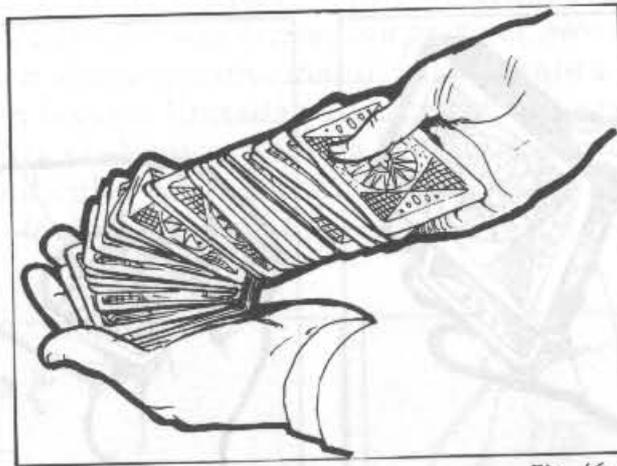


Fig. 46 A

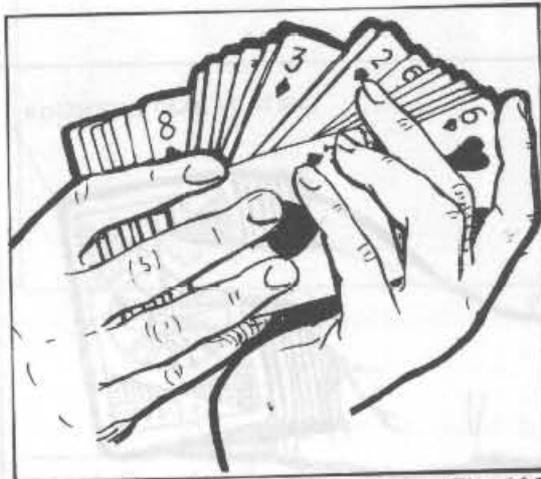


Fig. 46 B

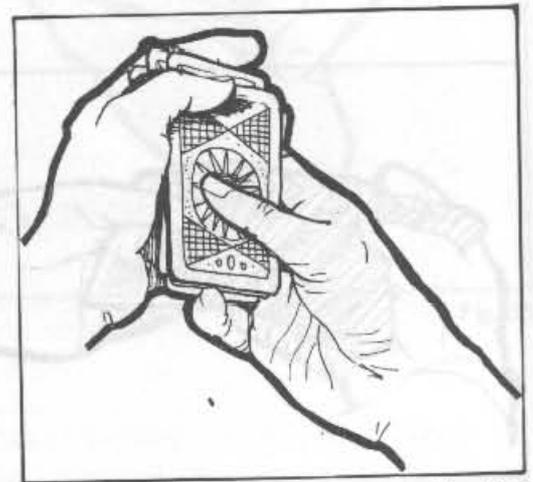


Fig. 46 C

Mientras decías *Por aquí perdida* y la pasabas abajo, acerca la mano con la baraja cuadrada a un espectador y le dices: *Golpea mágicamente*. Cuando el espectador golpea en la baraja protestas: *¡Pero no tan fuerte!, entonces se asusta y no sube* —voltea la de arriba: no es la firmada —*sino que baja*— voltea toda la baraja —¡allí está la firmada!! Risas y gran sorpresa. (SOLUCION A-3 pero para llevarla abajo en vez de arriba).

## 6.ª VEZ.

Voltea dos cartas como una (la firmada y otra), las coge(s) con los dedos derechos como ves en la (Fig. 47) y comba las dos (como una) (Fig. 47). Dices: «*Marcaremos visualmente la carta para no perderla de vista y que podáis ver cómo sube*».

A la vez voltea con la mano izquierda la baraja para que quede dorso arriba sobre la palma izquierda.

Deposita la(s) carta(s) combada(s) sobre la baraja e inmediatamente empuja con el pulgar izquierdo la de arriba, que coges con la mano derecha, a la vez que presionas sobre la otra combada para que

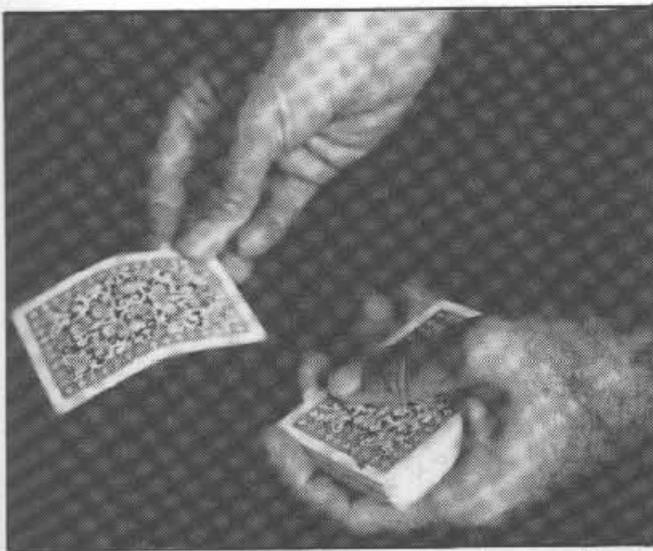


Fig. 47

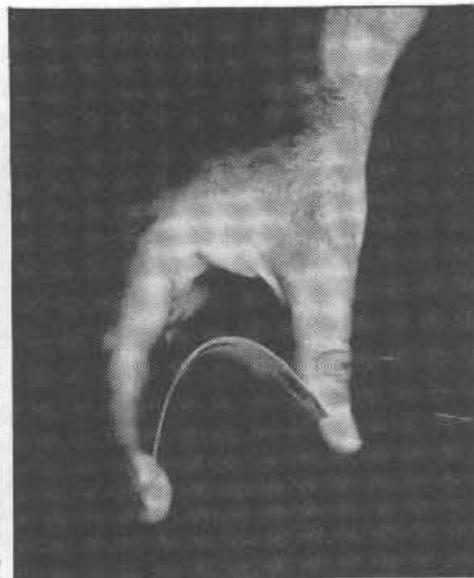


Fig. 48

no se note que lo está (Fig. 48). A la vez gira la mano izquierda para señalar la curvatura de la carta de la mano derecha.

Dices: «*La hemos jorobado*». Risas, relajación, misdirection mental.

Deja la carta combada en la mesa. Corta con la mano derecha levantando media baraja.

Con la mano izquierda volteada coge la carta combada de la mesa y sin dejar ver su cara la colocas encima de la mitad de la baraja de dicha mano izquierda.

La mano derecha ha permanecido quieta, pero su dedo índice presiona discretamente para que no se levante *la joroba* de la carta superior de dicho paquete (es la carta firmada). Coloca el paquete de la mano derecha sobre el de la mano izquierda, pero dejándolos algo separados. El pulgar izquierdo mantiene su yema apretada contra el borde de la baraja y no permite que la carta superior se combe. Coloca así la mano izquierda con la baraja en alto, al nivel de los ojos de los espectadores que ven exactamente lo mismo que en la *figura 49*.

Viene el gran momento. Susurra: «¡Atención, mirad!». Con el índice derecho das una *tobita* en la parte de abajo de la baraja.

Los paquetes se juntan. A la vez afloja la presión de la yema del pulgar izquierdo sobre la carta SUPERior que se comba como un resorte. El efecto es totalmente visual y super mágico. El pulgar izquierdo debe apretar, eso sí, en el centro de la baraja para que no se separen los paquetes por efecto de la carta combada en el centro. (*Fig. 50*).

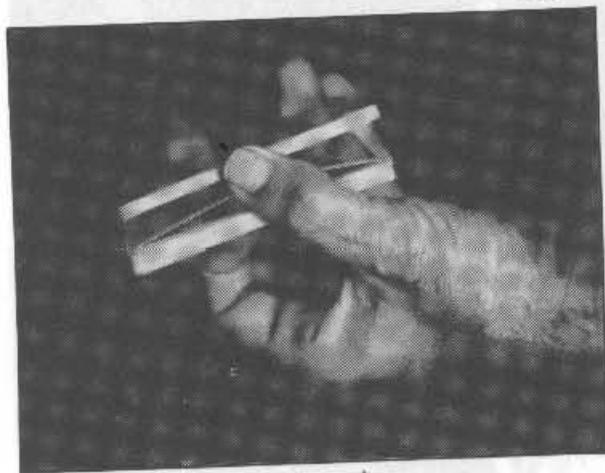


Fig. 49

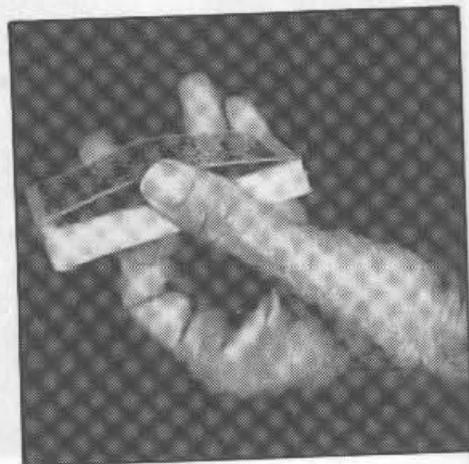


Fig. 50

Inclina la mano izquierda y deja que resbale la carta SUP. sobre la mesa y procura que se voltee al caer para que muestre su cara (también puede voltearse muy claramente con los dedos derechos). Pausa. Oirás muchos «¡oh!, ¡ah! e ¡increíble!». Di: «Ni yo mismo lo creo». Voltea la baraja cara arriba y abre un abanico por presión, lo cual hace desaparecer la curvatura de la carta del centro. Deja todo sobre la mesa. Pausa y CLIMAX.

## 7.ª VEZ.

A veces, al hacer esta rutina, yo quito la curvatura de la carta, aprovechando para cambiarla (Método Hofzinser, *Figs. 51 y 52*). Dejo la supuesta carta firmada en la mesa. Maquinalmente llevo por doble corte la de arriba abajo (la firmada) desplazo la de abajo con los dedos derechos hacia la derecha y, mientras, sigo charlando sobre el juego.

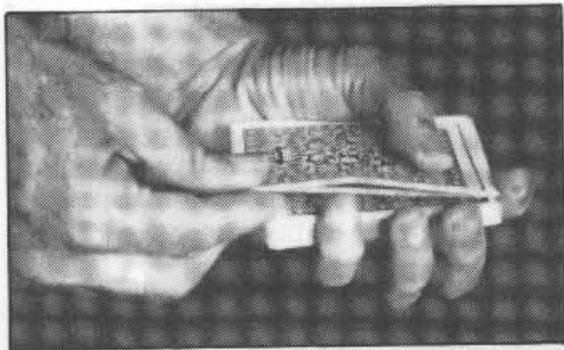


Fig. 51

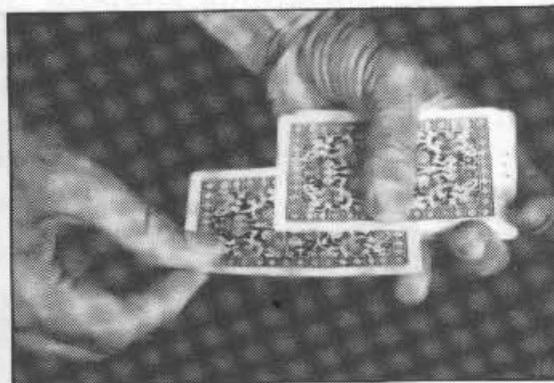


Fig. 52

Cojo con la mano izquierda el estuche. Acercó ambas manos. Digo algo chocante, como «*quizás hayais visto un ascensor en la baraja o cualquier otra cosa*». A la vez he añadido la carta firmada sobre el estuche (*Fig. 53*) e inmediatamente he girado la mano izquierda dorso arriba (*Fig. 54*) dejando bajo el estuche la firmada. Guardo la baraja dentro. Digo:



Fig. 53

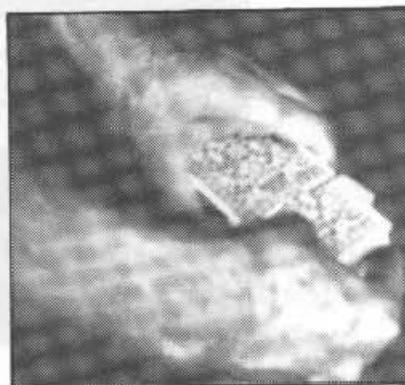


Fig. 54

«*Pero la verdad es que la carta es vanidosa...*». Cojo la supuesta carta de la mesa y la introduzco con cuidado e interés (todos mirarán a ver qué sucede) en el centro de la baraja que está ya dentro del estuche. Pido a

un espectador que extienda su mano. Le coloco el estuche (y carta) sobre la falange exterior de sus dedos y le coloco su pulgar encima del estuche (Fig. 55). Doy un golpe seco y corto sobre el estuche, que cae y deja la carta fuera y en manos del atónito espectador!!! He dicho a la vez: «Siempre quiere destacar». Termino: «Guárdatela de recuerdo». (Fig. 56).

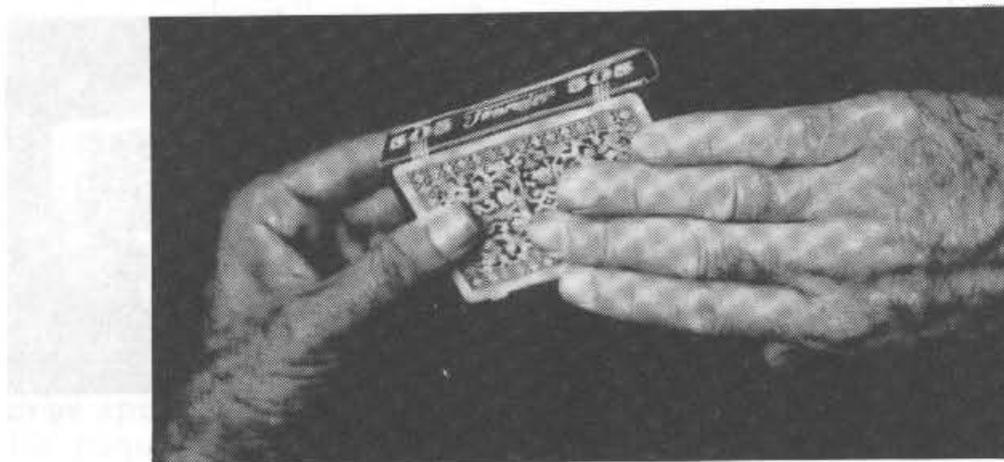


Fig. 55

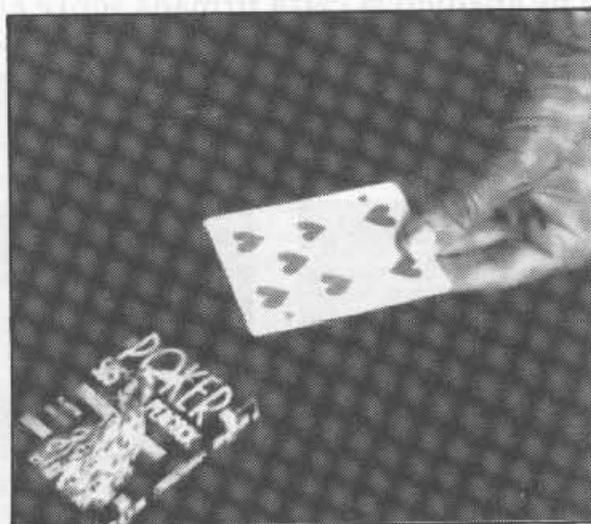


Fig. 56

Generalmente te pedirán que firmes tú también: si es bella mujer firma y escribe tu número de teléfono. ¡Quizá haya suerte! (Si es bello hombre y tú maga, también. Cualquier otra combinación es válida si es de tu gusto, ¡claro!).

Las fases 1.<sup>a</sup> y 2.<sup>a</sup> son clásicas. La 3.<sup>a</sup> viene explicada en «*MILLION DOLLARS CARDS SECRETS*» de Frank García, pero es bastante clásica también, Lorayne. La 4.<sup>a</sup> es una magnífica idea de Harry Lorayne descrita en su libro: «*CLOSE-UP CARD MAGIC*». La 5.<sup>a</sup> fase es original mía. La 6.<sup>a</sup> fase me la explicó Ascanio, y no recuerda su origen y mi aportación está en el manejo. La 7.<sup>a</sup> fase es idea de Dai Vernon y viene explicada en el libro «*DAI VERNON'S INNER SECRETS OF CARD MAGIC*» escrito por L. Ganson. Mi modesta aportación está en la estructura de la rutina, la dramatización y algunos detalles de presentación.

## 5. Elección de la Pista Falsa Final

Habrás notado al leer la descripción que en algunas fases se ha utilizado una pista final:

Así:

En la 4.<sup>a</sup> VEZ: el no cuadrar bien la carta que va al centro hace creer que se basa en que la dejas fuera y luego la robas *con mucha habilidad*. Al cuadrar ellos mismos se deshace esta falsa pista.

Y en la 5.<sup>a</sup> VEZ: el simulacro de enfile les hace pensar que por ahí va la solución. El desengaño les deja sin ganas de investigar (parece inútil).

Cuando llega la 6.<sup>a</sup> VEZ (la carta combada) sólo les queda la solución de que están asistiendo a un efecto alucinatorio.

## 6. Elección de la Solución-Efecto

Y esa es precisamente la solución que tratas de llevar a su mente: están alucinando. Ven lo que no es. Tu frase final: «*quizá hayais visto un ascensor... o cualquier otra cosa.... Va por ahí*».

## 7. Estudio de Stops a Soluciones Particulares

Precisamente la repetición del efecto por métodos diferentes te permite hacer creer al espectador que ninguna de las soluciones que se le puedan ocurrir han sido utilizadas.

Veamos:

### SOLUCIONES PARTICULARES

1. *Salto. STOP*: Cuadras siempre con cuidado. Después no muevas las manos.

2. *Empalme. STOP*: Ellos mismos cuadran (4.<sup>a</sup> VEZ).



## 2. ADIVINACION MILAGRO (a lo Al Koran)



Se trata de una aplicación del Método de las Pistas Falsas y de la Vía Mágica a una baraja preparada, que no trucada; es la llamada *Miracle Deck* según la nombró Al Koran, y cuyos orígenes están en la maravillosa mente de Audley Walsh (ver *Greater Magic* de J. N. Hilliard para el efecto de Walsh).

De ella me había hablado el maestro Ascanio hace muchos años, pues fue nada menos que Fred Kaps quien le dejó alucinado con este juego. «Entre maestros anda el juego» pensé yo. Así que me dispuse a estudiar la baraja en cuestión, simplificada por Al Koran.

La baraja es una de las mejores barajas preparadas que existen. El efecto que se consigue con ella se acerca mucho al efecto ideal soñado por todo cartomago. Es así:

**Efecto.** Tras mostrar por caras y dorsos una baraja, el espectador la mezcla a conciencia. Luego, elige *libremente* una carta (el mago está vuelto de espaldas desde el primer momento). El espectador devuelve su carta a la baraja y *mezcla de nuevo*. Recuerda: mezcló, eligió libremente, devolvió la carta y volvió a mezclar. Todo ello con el mago vuelto de espaldas, y sin tocar la baraja que siempre ha permanecido en las manos del propio espectador. Sin embargo, SIN TOCAR LAS CARTAS, el mago... increíblemente adivina la carta elegida!!!

**Preparación de la baraja «milagro».** Tú mismo puedes fabricártela comprando 9 barajas iguales (\*).

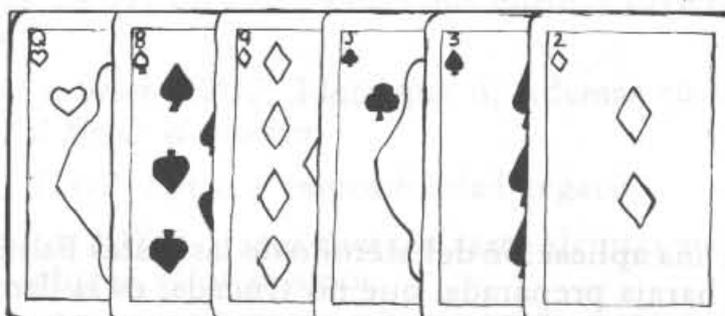
Se trata de una baraja de 54 cartas, que se compone de 9 series de 6 cartas, y cada carta está repetida 9 veces en la baraja.

Debe haber 3 cartas rojas y 3 negras. Una de las rojas y una de las negras serán figuras (A, J, Q, K) y de distinto palo al de las otras 2 rojas

(\*) También puedes adquirirla en los establecimientos mágicos.

y las otras 2 negras. Además las 2 de cada color *no-figura* serán una de número alto y otra de número bajo. La complicación de la descripción de esta baraja se desvanece al mirar la *Fig. 57* y observar que son simplemente 6 cartas repetidas 9 veces y que cada carta se diferencia de las demás por uno o varios detalles (color, figura, impar, bajo o alto)...

Fig. 57



### Realización

1. Saca la baraja del estuche, ordenada según la *figura 57*.

Mejor aún sería que antes hayas realizado algún juego con una baraja normal (de dorso idéntico al de la *MIRACLE DECK*) y que luego cambies la normal por la preparada sin que los espectadores se den cuenta del cambio.

2. Mezcla en falso la Baraja Milagro. Emplea cualquier mezcla que no desordene las cartas aunque no importa que se corte (*a la Thurston, por extracción, mezcla Zarrow, etc...*). Dale un corte genuino.

3. Vuelve la baraja cara arriba y extiéndela en cinta sobre la mesa de izquierda a derecha. No te preocupes, que el espectador no nota *en absoluto* la cantidad de cartas repetidas (los índices le quedan al revés y están separados, las cartas repetidas, por 5 cartas distintas). Con la extensión en la mesa, habla diciendo que vas a intentar un «milagro». No mires a las cartas, sino a los ojos de los espectadores. Pide la ayuda de un espectador.

4. Sin precipitación recoge la extensión, cuadra las cartas, voltéalas dorso arriba y entrégale así la baraja al espectador-ayudante.

5. Pídele que se lleve las manos a la espalda (o bajo la mesa). Procura que a su espalda no se encuentren otros espectadores.

6. Vuélvete de espaldas a este espectador. La posición ideal es la que marca el esquema de la *figura 58*. Así puedes hablar y mirar a los espectadores, pero manteniéndote de espaldas al espectador ayudante.

7. Pídele que, con las manos en la espalda, mezcle a fondo la baraja. Recalca la existencia de esta mezcla previa. Para ello lo mejor es comentarle: «*Difícil mezclar en la espalda, ¿verdad?... Te nombro mezclador mayor del condado*».

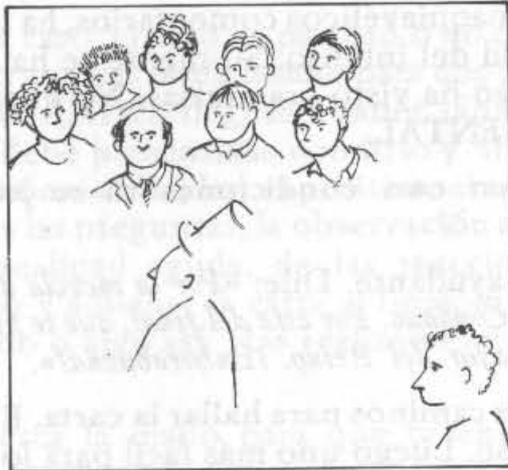


Fig. 58

8. Pídele que coja ahora (siempre con la baraja en la espalda) la tercera carta por encima, precisamente la tercera (daría igual cualquier otra, pero este detalle nos servirá en la presentación y se utiliza como pista falsa; ya verás). Dile que esa carta, y sólo esa carta, la lleve a la vista, la mire y la *recuerde*. Que luego la lleve a su espalda y allí la coloque en tercer lugar por arriba, su primitivo lugar. (Más leña al fuego de las pistas falsas).

9. Di: «*Ahora, ni yo ni ningún otro espectador puede conocer el nombre de la carta elegida libremente. Nadie, salvo el espectador-ayudante. ¿Es cierto?*». Haz esta pregunta a los espectadores y déjales que contesten. Ellos asentirán. Continúa: «*Pero si yo cojo ahora la baraja...*». Haz una pausa. Normalmente alguien dice, «... *ah! entonces sí, es la tercera por arriba*». (Si nadie lo dice, dilo tú).

10. Di: «*¿Tu carta es roja?*». Si te dice que sí, prosigue con seguridad: «*Parece que hoy va a funcionar... a ver...*». Si te contesta con un *no* sigue con la clásica norma (siempre efectiva): «*¿No?, dejame pensar... ¡ah!, ¡ya se! ¡es negra!*» (risas). Continúa: «*No, en serio... si cojo la baraja sé que está la tercera de arriba... pero yo ahora pido a nuestro voluntario ayudante que corte la baraja. Así su carta irá al centro y yo no podré saber cual es... Así que, por favor, corta. PERO no mezcles, sólo cortar y completar el corte*». El ayudante corta y completa el corte mateniendo siempre las cartas en su espalda. Aún tu no le has mirado siquiera.

11. Di: «*Pero no sé... como se suele cortar por la mitad... si cojo la baraja sabría que está en el centro, y tres más abajo (risas, ¿absurdo?)... bueno, casi prefiero... no sé si intentarlo... sería un milagro... en fin, ya que eres el Mezclador Mayor del Reino, por favor, mezcla la baraja sin verla*».

El ayudante mezcla en su espalda. La mente de los espectadores, conducida por tus maquiavélicos comentarios, ha ido captando la cada vez mayor dificultad del intento. Su mente se ha perdido en pistas y soluciones que luego ha visto eran falsas. No queda salida salvo una: ADIVINACION MENTAL.

Porque ahora en esas condiciones tú *no puedes saber* la carta vista.

12. Vuélvete al ayudante. Dile: «*Por la mezcla del principio te nombré Mezclador Mayor del Condado. Por esta del final, que te pido sea concienzuda, te nombré Mezclador Mayor del Reino. ¡Enhorabuena!*».

Tienes ahora dos caminos para hallar la carta. Explicaré primero el MEJOR, el milagroso. Luego uno más fácil para los que no se atreven con el primero. (Ninguno es de técnica difícil, ... me refiero a la técnica manual o digital).

### 1.ª VERSION

13. En este momento ya sabemos el color de la carta. Supongamos que es *roja*. Haz una pausa y pídele que se concentre en su carta, en la figura de su carta... «*¿porque —dices— tiene una figura tu carta, verdad?...*» si te dice rápidamente que sí, ya sabes cual es su carta: la única figura de ese color. Adivínala con el mayor cuento posible.

Si duda o no te entiende bien, prosigues: «*... me refiero a que visualices la figura, el dibujo de la carta, si es por ejemplo de picas que te imagines la forma y el número que tiene... me parece que son muchos los puntos, ¿verdad?...*».

Aquí entra en juego tu psicología, tus dotes de observación, tu capacidad de presentación... porque has de conseguir que esta pregunta no parezca una pregunta, sino más bien una afirmación para que, si has acertado, el espectador se delate y puedas nombrar la carta (la mayor de 5 puntos) y si no, tengas *la puerta abierta* para que parezca ambigua tu frase.

Por ejemplo, dices: «*me refiero a que hay más de un punto... creo que hay dos, tres...*» párate en el número de puntos que corresponda a la carta de pocos puntos de tu baraja... y ante la segura reacción positiva del

espectador, di con seguridad: «*sí, lo capto perfectamente, tu carta es...*» y nómbrala.

¡Zambombazo! CLIMAX. La mente del espectador *tiene* que entrar en la única solución posible: ADIVINACION MENTAL (solución - efecto).

14. En cualquier caso, el palo, la paridad o no del número, el ser o no figura, etc.. te dan amplias posibilidades para que SIN QUE SE NOTE QUE ESTAS INDAGANDO, llegues a saber rápidamente cual es su carta... Repito que debe presentarse con brio y SEGURIDAD. Cuida mucho la presentación, la claridad expositiva, el manejo de los tonos de voz cuando haces las preguntas, la observación aparentemente descuidada, pero en realidad aguda, de las reacciones del ayudante. Esfuérzate en pensar y adivinar la carta al final; lo ideal es que termines cansado, sudando o algo así. Has realizado un efecto de telepatía pura. Siéntelo así.

Al terminar, acerca la mano para que te entreguen la baraja y comenta algo del tipo: «*me costó verlo... al principio nada... luego vino toda la imagen muy clara...*». A la vez has cogido la baraja y con las cartas hacia ti, busca la carta del espectador... (una de las muchas iguales, pero no la primera que encuentres sino una de las del centro). Sigues: «*... al principio me pareció ver ésta...*» muestra una de las que no son iguales a la pensaba y de paso deja que se vean dos o tres diferentes. Luego deja la baraja cerca de ti, sin miedo, nadie la cogerá.

## 2.ª VERSION

En el caso de que las últimas preguntas te parezcan difíciles, o para ir cogiendo seguridad al principio, he aquí un método alternativo menos limpio pero más fácil. Partimos del momento en que han mezclado la baraja y tu sabes ya que es roja (por ejemplo).

13. bis. Pídele la baraja y extiéndela caras a ti. Buesca las tres cartas del color del que ya sabes es la carta elegida. Una de llas la colocas en la parte SUPERior (SUP-1) de la baraja, la otra en la INFERior (INF-1), la tercera la colocas dorso arriba sobre la mesa cerca del espectador-ayudante.

14 bis. Dile, sin darle importancia: «*Vuelve esa carta*», y señala la que has dejado en la mesa. El espectador-ayudante lo hace. Si es la pensada lo mostrará con un gesto o palabra, bien o mal sonante. A veces, si no reacciona, conviene mirarle a los ojos fijamente. Si es su carta no podrá menos de reaccionar de alguna manera. En este caso sonríe y di: «*Et voilà!*». CLIMAX. Si no es su carta quizá diga algo del

tipo «pero esta no... es mi carta». No dejes que termine la frase. Pon un dedo en tus labios, en petición de silencio y luego, dile con tenue volumen de voz, casi en un susurro: «. concéntrate, concéntrate en tu carta...».

15 bis. Pídele que corte la baraja por donde quiera. Lo hará así. Y en la mesa habrá dos paquetes: el primitivo paquete SUP y el primitivo paquete INF. Coloca la carta vuelta, la que está en la mesa, encima del paquete primitivamente SUP y perpendicular a él. Encima coloca el otro paquete (primitivamente INF). (Figs. 59, 60 y 61).

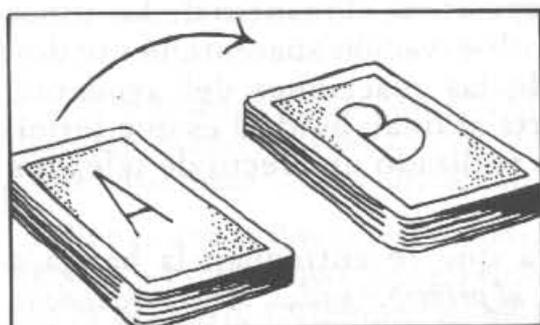


Fig. 59

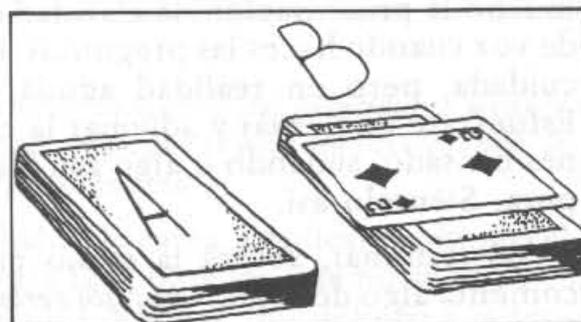


Fig. 60

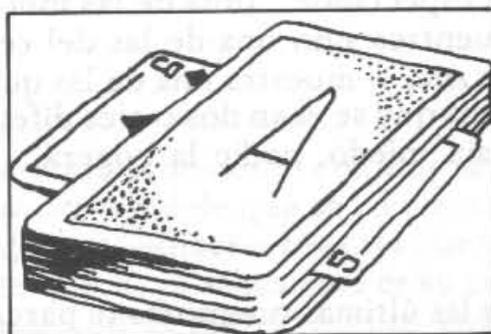


Fig. 61

16 bis. Mira a los espectadores. Di: «Recordad las condiciones: baraja mezclada por un espectador, elección totalmente libre y al azar, mezcla posterior, luego se ha introducido una carta cara arriba por donde el espectador ha elegido, con libertad también..., sin embargo, él mismo ha encontrado su carta... Veamos, por primera vez, ¿quieres nombrar su carta?». El espectador así lo hace. Si nombra la carta que dejaste como INF-1, coge el extremo sobresaliente de la carta atravesada cara arriba y *voltea* dicha carta de forma que también se vuelva el paquete que está sobre ella. Aparecerá a la vista la carta nombrada (es la INF del paquete volteado). CLIMAX.

Si nombra la otra carta, debes coger la carta atravesada cara arriba y levantarla junto con las cartas que tiene encima. Luego, lentamente,

volver la carta SUP del paquete que queda (el que está bajo ella): Es la carta nombrada. CLIMAX.

En cualquiera de estos tres casos la adivinación será muy misteriosa.

Cuida mucho las pausas, especialmente la previa a mostrar la carta elegida y la posterior a la revelación. No digas ni hagas nada tras la revelación. Deja que el público comente y, *luego*, sin prisas, recoge todas las cartas. Al recoger, deja ver, como por descuido, alguna o algunas de las cartas que no sean iguales a la elegida y revelada. Puedes dejar caer alguna negra, si es roja la elegida, o dejar ver la INF de algún paquete, etc., etc...

## NOTAS

I. La elección del ayudante-colaborador es esencial para la mayor facilidad del juego. Un experimentado jugador de poker, te dará trabajo al final, pues sabrá mostrarse inexpresivo. Una persona excesivamente expresiva (una chica joven de las que comentan todo, se ríen, etc.) puede llegar a poner demasiado en evidencia ante el resto de los espectadores que está ayudándote sin querer... o incluso puede nombrar la carta antes que tú se lo preguntes, por ejemplo cuando dices: «¿tu carta es roja?». Puede contestar «no, ¡es el tres de picas!», y todo el efecto se ha arruinado.

Elige un ayudante a ser posible femenino... y de buena voluntad. Pídele que siga tus instrucciones al pie de la letra (para que no vaya, por ejemplo, a mirar la baraja mientras tu estás de espaldas o algo así). Di que tratas de realizar un *milagro* de adivinación y que si quien te ayude opone su mente y su voluntad, no conseguirás resultado positivo y será tiempo perdido... etc., etc. Gánate la confianza de todos y, especialmente, la de tu ayudante-colaborador.

II. Al terminar el juego no conviene que guardes rápidamente la baraja. Es preferible que tras la pausa adecuada, saques dos cartas negras y una, o dos rojas que, claro está, sean diferentes entre sí, y realices con ellas un juego que ha de ser *MUY BUENO* con 3-4 cartas. Aún mejor, puedes tener una baraja normal en el bolsillo a la que le faltan estas 3-4 cartas con las que vas a realizar el juego antedicho. El resto de cartas de la baraja «milagro» las guardas en el mismo bolsillo en que está la baraja normal. Un pañuelo puede separar ambas barajas. Tras el juego con las 3-4 cartas, sacas del bolsillo la baraja normal y le añades las 3-4 cartas. Tienes en tus manos, ahora, una baraja normal completa, con la que continuar la sesión.

En este caso, el juego descrito en esta explicación (la adivinación *milagrosa*) puede ser juego de comienzo de sesión, ya que luego continuas la misma con una baraja normal y que dejarás en manos de los espectadores en algún momento.

Pero esto te obliga (dulce obligación) a una muy buena y fuerte sesión, del estilo de lo que decía respecto a sus películas Cecil B. de Mille: «*Empezar con un terremoto y luego ir hacia arriba!!*» ¡Total ná!

### 3. LAS PIZARRAS

#### «La impresión mágica»

Llevo diez y ocho años de profesión y treinta y cinco de afición. En escena y salón habré actuado, bien o mal, muchos cientos de veces. Hago algunos juegos que buscan la risa, otros que buscan el MISTERIO. Si alguien me pregunta (a mí o a los espectadores profanos que he tenido) por el juego hecho por mí que más impacto *mágico* tuvo en todos estos años con toda seguridad la respuesta sería: *Las pizarras*. Me refiero a los de SALON o ESCENA. Lo hice en muchas televisiones, de cerca, en salón y en teatros grandes. Cuando encontré un espectador, meses, incluso años después de actuar, me recordaron *las navajas, el cochecito, los caníbales, las monedas a través de la mesa, la serpiente Margarita* y algunos otros... pero, sin duda, el que más me han recordado en cantidad y en calidad («*me dejó totalmente impresionado...*») ha sido *las pizarras*.

Sé que es un principio muy antiguo (flap). Pero sé que el forzaje es muy complejo y magnífico (Vernon está tras su técnica. Véase *Tarbell Course in Magic*) y sé que nadie sospecha el «flap». Sé que el juego, tal como comencé a hacerlo (clásicas pizarras) es bueno. Sé que al añadirle revistas y forzajes y presentación, mejoró. Sé que al aplicarle el METODO DE LAS PISTAS FALSAS / VIA MAGICA (por cierto, fue el primer juego al que lo apliqué, el año 1970) noté una enorme subida de respuesta del público. Sé que ahora es un juego de final de sesión. Sé que lo amo.

(Deseo que te ocurra algo similar).

#### Efecto

El mago muestra dos pizarras y las deja en manos de los espectadores para que examinen y vean que no hay nada escrito en ellas. Tres recogerlas, numera sus cuatro caras, una a una y claramente. Se juntan

ambas y se entregan a un espectador. Sobre las pizarras se coloca la tiza. Todo queda a la vista de un grupo de espectadores que vigilan que las pizarras permanezcan juntas y la tiza no se mueve. El espectador las sujeta con dos dedos por cada extremo del marco de las pizarras.

Se sacan 4 revistas. Un espectador dice un número del 1 al 4 para elegir una de ellas. Las otras revistas se entregan al público. Otro espectador introduce una carta cualquiera entre dos hojas de la revista elegida. La carta se introduce sólo hasta la mitad y así no se pierde de vista. Se abre la revista por las hojas elegidas. Un nuevo espectador toca con su mano extendida una zona de una de las dos páginas que le son presentadas (revista abierta) por el mago. La zona elegida resulta ser una foto o dibujo. El mago dice que es más difícil que si hubiesen elegido una palabra, pero que intentará el efecto. Muestra el dibujo o foto y lo contornea con el dedo. Deja aparte la revista. Resume y recuerda que las pizarras fueron examinadas, marcadas, numeradas, no tenían nada escrito y las controla un grupo de espectadores y que no se acercó desde *antes* de sacar 4 revistas cualesquiera. Un espectador eligió una de ellas, otro eligió unas páginas y un tercero una zona con un dibujo o foto. Se insiste en que, si lo desean, pueden cambiar de revista y comenzar todo de nuevo.

Tras mostrar las manos vacías (no lleva ni tiza ni los dedos manchados), se acerca y coge con dos dedos por los extremos de las pizarras sin separarlos (los dedos sólo tocan el marco de madera de las pizarras, claramente no rozan la parte de «pizarra»).

Muestra una de las pizarras por ambos lados: nada ha sucedido; lentamente muestra la otra pizarra por una de sus caras o un grupo de espectadores que quedan evidentemente asombrados, murmuran «¡oh!» y abren sus ojos de par en par... Sigue mostrando la pizarra a todos y, efectivamente, todos ellos ven en la pizarra un DIBUJO CON TIZA que se parece de forma singularísima al elegido libremente... La pizarra se entrega a los espectadores y comprueban que se trata de tiza y que han asistido a un MILAGRO.

### Secreto

- Las pizarras son las clásicas. Tienen un flap que cubre la cara con el dibujo y un número 3 en una esquina.
- El dibujo de la revista se fuerza.

### Detalles técnicos

Al principio entregas una pizarra y, llevas en la mano la otra (la del

flap), te metes por entre el público y pides que toquen las dos caras, que pasen la mano «*para que vean que no hay nada escrito, ni hay cera ni cualquier otro producto...*». Muchos espectadores están examinando la otra pizarra que corre de mano en mano. Te quejas en voz alta de que no quieres aburrirles y para que *todos* puedan comprobar la dos pizarras y «*no sólo unos pocos como hasta ahora*», numerarás sus caras a la vista de todos. La mayoría creerán que *entregaste* ambas pizarras (pero una de ellas sólo la dejaste tocar).

Numera las cuatro caras de forma clara (*Fig. 62*) con 1, 2, 3 y 4 en la

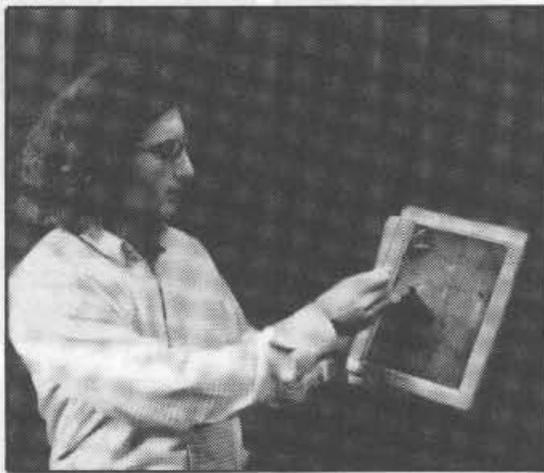


Fig. 62

esquina izquierda de arriba de cada cara. El 3 debe ir sobre el flap. El flap tiene por detrás un 2 desde antes de empezar (este 2 y 3 de la cara dibujado aparecerán luego). Haz un rabo a la parte inferior del 3 de forma un poco rara, como por accidente. El 3 que luego aparecerá debe llevar la misma rareza. (La dibujaste tú antes). Haz un 4 muy largo y comenta: «*No está muy bien el dibujo, pero vale...*». (*Figura 63*).



Fig. 63

Muestra de nuevo las 4 caras. (Fig. 64).

Junta las caras 2 y 3. El flap pasará de la 3 a la 2. Entrégalas y recalca que no las abran ni separen hasta el final, que controlen, que vean cómo la tiza que dejas encima no se mueve. El ideal es que un espectador sujete las pizarras, dedos debajo, pulgares encima, por sus bordes. Los espectadores deben controlar todo. (Fig. 65). Coloca la tiza encima.

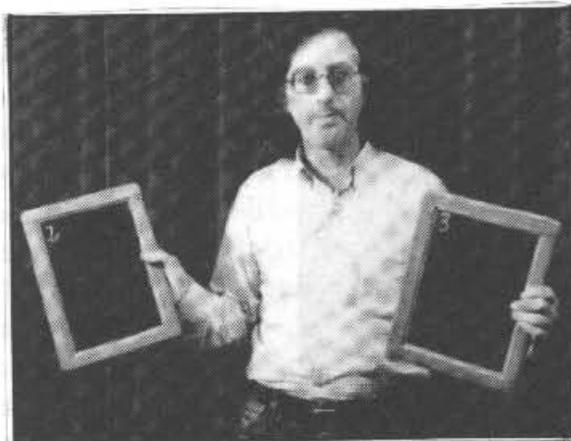


Fig. 64



Fig. 65

Saca las 4 revistas. La a forzar en tercer lugar. Deben ser revistas corrientes (a ser posible de esa semana o mes). Di algo del tipo: «*Me han dejado estas revistas que son...*» y las nombras equivocadamente en una de ellas como si no la conocieras.

«*Un número del 1 al 4*». Te dirán 2 ó 3. Cuenta de forma conveniente para llegar a la elegida. Si dicen 1 ó 4 entrega la correspondiente al número nombrado y continúa el forzaje del mago (laterales o central, derecha o izquierda). Normalmente dirán el 2 ó 3 (Fig. 66).



Fig. 66



Fig. 67

Entregas todas menos la elegida. Muestra ésta hojeándola (Fig. 67), mientras dices: «tiene hojas de todo tipo, con fotos, dibujos, palabras, etc.». Al etc.». Al llegar a la página a forzar. (debe estar ente la 10 y la 15 si la revista es de 60 ó 70 páginas) introduce el meñique subrepticamente. (Fig. 68).



Fig. 68



Fig. 69



Fig. 70

Cierra la revista, meñique dentro.

Entrega una baraja. Pide que cojan una carta y la introduzcan en la revista SIN INTRODUCIRLA DEL TODO (Fig. 69). (Observa el meñique). Si lo hicieran por las páginas 1 a 12 (suponiendo que quieres forzar la 12) inclina la revista y no la sujetes con fuerza y deja que se caiga la carta al suelo de forma «accidental». Recógela y entrégala a otro espectador para que lo introduzca de nuevo («por el medio o donde quieras»).

Corre tu mano y lleva tus dedos a la posición de la *figura 70*. Sujeta la carta (*Fig. 71*), y tira hacia arriba; esto hará saltar la carta y quedará como en la *figura 72*. (Forzaje original de Dai Vaenon). La carta es la misma (dilo, recálcalo) no hay duplicadas ni otras cartas dentro de la revista (dilo, mueve la revista, nada cae)... Pregunta al *primer* espectador (el que dijo el número del 1 al 4) si eligió libremente. Lo confirmará.

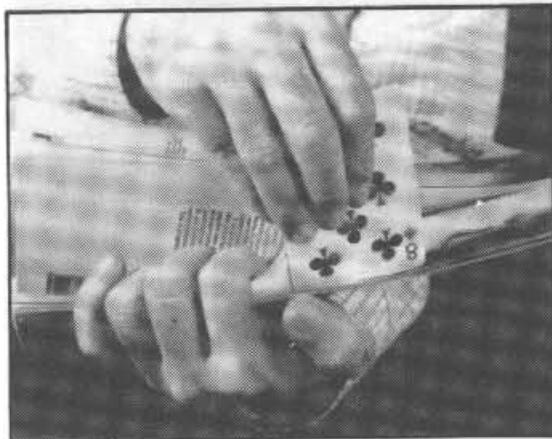


Fig. 71

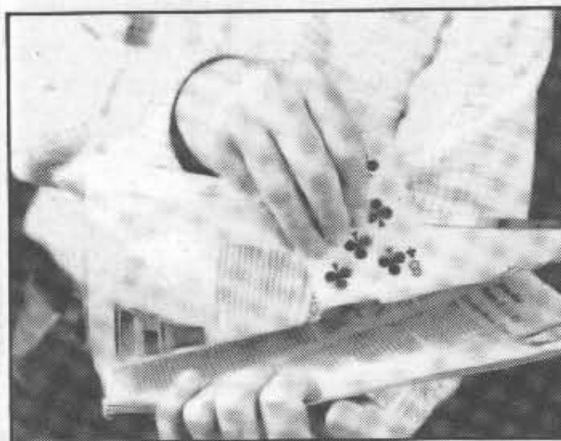


Fig. 72

Coloca la revista como en la *figura 73* y pide a otro espectador que extienda su brazo izquierdo y coloque los dedos estirados (si el dibujo está en la página que queda frente a su mano izquierda. En caso contrario, pide que levante la mano derecha). Acerca la revista hacia él y dile que toque «la revista». Tocará el dibujo (que debe cubrir una parte grande de la hoja). En cualquier caso, tocará la hoja que tiene el dibujo. En cuanto toque, termina la frase «en cualquier lugar de las dos páginas». (*Fig. 73*).



Fig. 73

Inmediatamente mira desde arriba de la revista y simula no ver donde tocó... Te dicen que es una foto (o un dibujo). Míralo tú. Pausa. Duda. (No sobreactúes). Parecerá que algo no va bien. Di: «Normalmente tocan una palabra... pero bueno.. veremos cómo hacer... sí... ya sé...».

Muestra el dibujo y di: «Voy a contornear con un dedo este dibujo (o foto). No vale para nada, es camelo... sólo quiero que graben bien en su mente este dibujo, si hubiesen elegido una palabra sería más fácil, yo la leo en voz alta y nadie se olvida... pero sigamos...».

«... Uno de vosotros eligió libremente una revista, otro unas páginas, otro una zona, este dibujo...». Mira a los espectadores que eligieron y dirigiéndote al que introdujo la carta dile: «Si preferís comenzar de nuevo podríais elegir otra carta, otra revista, otra zona y...». Observarás que nunca quieren cambiar. Si notas esto en sus caras, en sus gestos, puedes recrearte en la suerte. «¿Seguro? A mí me da igual. El caso es que quede clara la libertad de todos...». Un 1 por 10.000 de veces alguien querrá elegir de nuevo. Déjalo hacer. Al final tienes dos revistas o dos páginas elegidas. Fuerza la que tú querías, la primera. Si tienes fe y psicología nunca te cambiarán.

Deja la revista a los espectadores: «veréis que no hay páginas repetidas, es todo absolutamente normal y lógico».

Resume lo sucedido hasta ahora (en forma clara y concisa, pero firme).

Enseña tus manos vacías. «No llevo tiza».

Coge la tiza con dos dedos extendidos. Déjala aparte. Límpiarte los dedos «me manché algo de tiza y quiero limpiarme bien los dedos». Muestra los dedos y manos.

Coge con dos dedos las pizarras (Figs. 74 y 75).

Indica que vigilen tus dedos. «No quiero mirarlas ni puedo escribir o dibujar».

Coge la inferior: muéstrala por ambos lados: «En la cara 1 nada, en la 2... nada».

Mira tú sólo la cara 3. Di: «En la 3...». Vacila, pausa, gírala lentamente hacia los espectadores de tu izquierda. Poco a poco, al ir viendo el dibujo reaccionarán asombradísimos; el resto de los espectadores observan sus caras y están impacientes por ver que ha pasado. Tensión al límite. Expectación total. Sigue girando la pizarra y mirando fijamente a los espectadores. Observa sus reacciones. Describe un arco de

180° hasta que todos lo hayan visto. Vuelve hacia el grupo del centro y di: «¿Tú no lo ves?... Mira fijamente la pizarra... Ahora ¿sí? Vale, gracias...». No se lo has dicho a nadie en concreto. Muchos creerán que sí y que existía ese espectador que no veía y luego sí veía el dibujo... (¿Será algo ilusorio? ¿Nos sugestionara?... ¿Qué pasa?).

La pizarra de la mano izquierda (con el flap) quedó haja, el brazo izquierdo colgando. Nadie le prestará atención.



Fig. 74



Fig. 75



Fig. 76

Acerca la cara pintada al dibujo de la revista (Fig. 76). Luego acércate a un espectador de la primera fila. Pídele que toque... Di: «¿Estiza?... Toca, toca...».

Deja la pizarra en sus manos. Recoge la tiza y llévala al maletín (o bolsa o velador o...) y déjala allí *junto con el flap*. Saca de nuevo a la vista la pizarra ya sin flap y déjala cerca de los espectadores. Di: «Esto es todo» y haz un gesto con las manos. Te aplaudirán fortísimamente. Normalmente no lo hacen antes, pues el asombro les deja literalmente *pasmados*.

#### 4. APLICACION A «AGUA Y ACEITE»

##### Un poco de historia

El efecto original de ED MARLO tiene como cualquier otra invención mágica, científica o artística (sea musical, teatral, pictórica, etc.) unos antecedentes. KARL FULVES los ha rastreado y ha encontrado algunos de ellos: un efecto-problema propuesto por el genial HOFZINSER en el S. XIX con separación de colores utilizando toda la baraja; un efecto de ED VICTOR vendido por W. GOLDSTON en 1920 con rojas y negras cara arriba-cara abajo que se voltean, antiguos efectos con tres jotas y tres cartas de puntos que se entremezclan y separan o con tres rojas y tres negras (W. GIBSON), una sugerencia de la charla y tema *Agua y Aceite* entre otros muchos, que PAVLOFF escribió en 1948 aunque aplicando a un efecto totalmente diferente, la muy antigua idea de separar las cartas rojas y negras utilizando una baraja biselada, y el efecto de Vernon *Siguiendo al leader* son algunos de estos elementos sueltos e inconexos existentes antes de la publicación en 1953 en la excepcional obra «THE CARDICIAN» del efecto original de ED MARLO, tal como lo conocemos hoy y tal como ha entrado a formar parte de los EFECTOS CLASICOS DE CARTOMAGIA, un pequeño grupo de efectos claros, simples, directos, normalmente repetibles varias veces, y en el que sólo hay cuatro o cinco ideados en los últimos treinta años (*Agua y Aceite, Caníbales, Coleccionistas*, quizá...). El efecto de Marlo, 4 rojas y 4 negras que se mezclan y separan repetidas veces, es hoy, ya, un CLASICO y pienso que toda la fraternidad mágica deberíamos estar agradecidos a la por otro lado fértil mente de ED. MARLO. Incluyo en esta fraternidad a los magos norteamericanos tan dados a enzarzarse en polémicas, retos boxísticos e infantiles discusiones sobre partenidades (la metrópoli se muestra así tierna y decadente a la par).

Desde entonces, otras mentes mágicas se han aplicado al tema y además de las múltiples variantes del propio MARLO, se han publicado ya versiones de VERNON, P. KANE, NICK TROST, FABIAN, A. ROBERT, Dr. VARELA, D. SALOMON (no el sabio, otro), JOSE DE LA TORRE, GABRIEL MORENO, LIEBENOW, MARTIN GADNER, y el maestro ASCANIO (quien publicó dos versiones con dadas falsas, una siguiendo a Vernon y otra magnífica versión utilizando su excepcional y maravilloso *culebreo-Las Palmas*).

A ellas se han unido algunas del algo pelmazo autor de este librito, «el Tamariz», publicadas en MISDIRECTION, TRUCKI-CARTOMAGIA, la revista inglesa PABULAR y la francesa ARCANÉ, amén de otras que mantuvo inéditas hasta el momento.

Creo que ahora conozco cerca del medio centenar, variando su calidad desde excelente a deleznable. Entre ellas más de 20 originales mías que describo en este libro.

Hoy te escribo también la conocida entre la fraternidad mágica como «versión Tamariz» del *Agua y Aceite* y que he venido explicando desde hace más de doce años en conferencias por Europa y América. Se trata, en realidad, de una mezcla de versiones: MARLO, VERNON, KAPS, POLLOCK técnicas de ASCANIO y mías. La combinación de elementos, la aplicación del METODO de «LAS PISTAS MAGICAS», la visualización gestual, el entramado psicológico, los gags, la aplicación de ideas para conseguir una persistencia especialmente clara en la memoria de los espectadores, así como el estilo de la presentación, son mis aportaciones.

Pero importan las realidades, no las paternidades; el hijo, natural o adoptado está aquí. Pero antes veamos la aplicación al efecto del método.

### 1. Efecto en fases

- a) Se muestran 8 cartas: 4 rojas y 4 negras.
- b) Se separan por colores.
- c) Se mezclan una a una.
- d) Se cuadran en un paquete.
- e) Se separan las 4 de arriba de las 4 de abajo.
- f) Se vuelven cara arriba.
- g) Se muestran: los colores están separados.

## 2. Análisis soluciones generales

- A) Los colores no se mezclaron.
- B) Se han separado (o desmezclado) los colores.
- C) Cambio de paquete.
- D) Cambio de caras en las cartas.
- E) Al final, «parece que» están separadas. Pero no.
- F) Hay más cartas (9, 10, 11...).

## 3. Análisis soluciones particulares

### A) LOS COLORES NO SE MEZCLARON.

1. *En realidad las rojas se van colocando encima mientras que las negras se van colocando debajo. Así: Primero se coloca una negra, encima una roja, la negra siguiente va secretamente debajo en vez de encima, la roja siguiente encima, la negra siguiente secretamente debajo, etc...*

*METODO aún no ideado pero posible. Pensar una buena técnica para conseguirlo de forma indetectable.*

2. *Sólo se han colocado las de una mano (rojas) en la mesa, mientras que las negras se han simulado colocar sin hacerlo realmente.*

*METODO de Juan Tamariz, publicado en la revista francesa «ARCANE». (Descripción al final con el nombre de «METODO AUDAZ»).*

3. *Antes de mezclar no están bien separadas las negras de las rojas.*

— Método del meñique (Dai Vernon) («D. V. Inner Secrets of Card Magic», by Lewis Ganson).

— Carta corrida (versión Ascanio. «Ilusionismo»).

— Al separar abanico (mostrado por Ascanio).

— Se enseñan con Elmsley pero no están bien separadas (varios métodos).

— Dada falsa (antes y después de la mezcla de colores). Ascanio «Ilusionismo».

Doble dada de abajo (Tamariz): «Se muestran 4 rojas y van dorso

arriba en la mano izquierda. Se muestran 4 negras y van dorso arriba sobre las rojas. Se separan las 4 negras (de arriba) pero se da así: de arriba (negra), de arriba (negra), de abajo (roja) y de abajo (roja). Quedan sobre la mesa 2 rojas sobre 2 negras y en las manos 2 negras sobre 2 rojas. Se mezclan una a una enseñando las dos primeras que se cogen de la mesa y las dos últimas de la mano. Quedan separadas 4 rojas sobre 4 negras. CLIMAX.

## B) SE HAN SEPARADO O DESMEZCLADO SECRETAMENTE LOS COLORES

4. *Al cuadrar las 8 cartas ya mezcladas.*

Se separan o desmezclan secretamente.

Explico al final dos métodos míos con BISELADAS y un tercero con baraja normal («Método EXTIRPACION»).

5. *Al voltear cara arriba el paquete cuadrado.*

Método mío explicado al final «METODO TENKAI».

6. *Al separar las 4 de arriba de las 4 de abajo (dorso arriba).*

— Cartas rojas decaladas de cartas negras por el lateral. Se coge la primera roja de arriba pero se llevan las 4 juntas rojas (como una) y se vuelven a dejar sobre el paquete para indicar algo o quitar pelusa de la mesa. Se separan una a una claramente las 4 de arriba (4 rojas). (Tamariz).

7. *Al mostrar al final separadas rojas de negras*

— Falsas dadas: estando mezcladas una a una se dan así: de arriba, en segunda, en tercera, y en cuarta. (Gabriel Moreno: en sus prodigiosas manos es maravilloso).

— Movimiento de Biddle-Kardyro: estando cara arriba y mezcladas se muestran alternados los colores y se van robando las de un color. Explicado al final «BIDDLE, FINAL BAJO MESA».

## C) CAMBIO DE PAQUETE

8. *Antes de mezclar (Tamariz).* Se cambia el paquete de 4 rojas por uno de 2 rojas y 2 negras. Y el de 4 negras por otro de 2 rojas y 2 negras.

— En la baraja (varias posibilidades).

- En el regazo.
- Con topit. (Para realizar de pie, en Salón, puede ser estupendo).
- Otros métodos no manipulativos (dentro de estuches, sobres, etc.).

8. *Después de mezclar* (Tamariz). Se cambia el paquete de alternadas roja, negra, roja... por un paquete de 4 rojas y 4 negras. Si bien hecho es de fortísimo impacto.

- En la baraja. (¿Enfile «al tiempo» al voltear la primera?).
- En el regazo: alternar las 8 cartas cara arriba en cinta. Al recoger la cinta, dejar caer al regazo para cambiar por un paquete de 4 rojas - 4 negras (Explicado al final METODO «RECOGIDA»).
- Con el cambio de Slydini (Ver «The World of Slydini and more» by Karl Fulves).

#### D) CAMBIO DE LA CARA DE ALGUNAS CARTAS

10. *Con doble cara y/o doble dorso.*

- Método «DOBLE AGUA Y ACEITE» (explicado al final).
- Ver «SUPER AGUA Y ACEITE» de Varela y Tamariz en «Trucki Carto Magia». Reproducido al final.

11. *Cartas de 1/2 cara roja y 1/2 cara negra* (Tamariz).

Explicación en «La magia de las cartas trucadas» de Tamariz (en preparación).

12. *Trucajes diversos.*

- Químico.
- Optico: reflexión - refracción.
- Mecánico: cortinilla.
- Carta cambiante «camaleón».
- Cartas con flap (Explicado al final, METODO «FLIP-FLAP»).
- Persianita, resorte, etc.

#### E) PARECE QUE ESTAN SEPARADAS AL FINAL

13. *Manera de enseñarlas.*

Cuenta Elmsley, Jordan, índices trucados, etc. Muchos métodos. Uno lo explico al final «DE DOS EN DOS».

#### 14. *Sugestión*

F) HAY MAS CARTAS, ADEMAS DE LAS OCHO. CARTAS EXTRAS

15. *5 cartas rojas y 4 negras (Marlo, Vernon, Pollock, Kaps y Tamariz)*

Explicado detalladísimo en este libro con el título de «METODO TAMARIZ».

16. *6 rojas y 4 negras*

El célebre y magnífico método «No parpadee» del Maestro Ascanio y que explica en su libro «La magia de Ascanio» (II).

17. *7 rojas y 4 negras*

Método que ideé utilizando el «Control perpendicular de Tamariz» y que explico al final con el nombre de «METODO INSTANTANEO».

Otros métodos al final del libro. «BAJO MANO ESPECTADOR» «TU MISMO».

18. *7 rojas y 4 negras - ANTIDERRAPANTE (TAMARIZ).*

Método explicado al final: «METODO ANTIDERRAPANTE».

Veamos ahora cómo aplico los puntos 4 a 8 al método «AGUA Y ACEITE DE TAMARIZ» que luego explico detalladísimo.

### 4. Elección de la solución real

15. (5 Rj. 4 Ng. // 13). Al final «parece que», técnicas.

*ENCUBRIMIENTO.* Elmsley / Culebreo / Bucle / Sutilezas psicológicas.

### 5. Elección pista falsa final

12. *Trucaje óptico.*

*DATOS:* «¿Se ven bien?», «Mira ahora».

*STOP:* Pasados unos momentos dejar las cartas al alcance de los espectadores.

## 6. Elección solución efecto

### 14. Sugerión.

**DATOS:** «Parece que son rojas», «Mírame a los ojos», «¿Ahora, sí?», «¿tú no?»... «Algunos lo verán, «Hay que tener fe...».

El punto 7 y el 8 conviene leerlos tras haber leído la explicación del «Agua y Aceite de Tamariz» para que todo quede más claro.

## 7. Stop a soluciones particulares

1. Roja encima, Negra debajo.

**STOP:** «Cuando digo encima es encima» (Fase *c*: mezcla).

2. Seguidas de una mano.

**STOP:** «Una realmente de cada mano» (Fase *c*: mezcla).

3. Antes de mezclar **NO** estaban separadas.

**STOP:** «Claramente separados los colores» (Fase *b*: separación).

4. Desmezclar al cuadrar.

**STOP:** «Mirad qué lenta y claramente cuadro» (Fase *d*: cuadrar).

5. Desmezclar al volver.

**STOP:** No se vuelven.

6. Desmezclar al separar.

**STOP:** Separar nítidamente. 4 de arriba, 4 de abajo. Super claridad.

7. Desmezclar al mostrar.

**STOP:** Imposible pues ya están separadas.

8,9. Cambio de paquete.

**STOP:** Baraja aparte, mangas recogidas, manos limpias, de pie...

10,11, 18. Doble cara, Medias caras, Antiderrapante.

**STOP:** El espectador las toca. Su propia baraja, prestada.

## 8. Repetición del efecto

**SOLUCION REAL:** 5 (5 Rojas/4 Negras)// 3. Antes de mezclar no están realmente separados los colores.

## STOP SOLUCIONES PARTICULARES

10, 11, 18. *Doble cara, Media cara, Antiderrapante.*

**STOP:** Al final el espectador vuelve él mismo las cartas. Las toca.

12. *Truque mecánico-óptico.*

**STOP:** Al final las deja en sus manos.

13. *Manera de enseñarlas al final.*

**STOP:** El espectador mismo las voltea.

4, 5, 6, 7, 8, 9. Quedan reforzados los *STOP*.

Pero todo quedará más claro al leer y estudiar la detallada y analizada explicación que sigue:

## «EL AGUA Y ACEITE» DE TAMARIZ

Sobre las virtudes de esta versión quiero dejar la pluma al conocido mago, admirado y llorado FRED ROBINSON, director técnico de la revista inglesa PABULAR quien describió concisa pero muy claramente un esquema de esta versión en el n.º 4 del Vol. 3 de dicha revista PABULAR y en la cual comentaba:

*«El tema de "agua y aceite" es, sin duda, bueno. El efecto es directo, fácilmente comprensible por cualquier tipo de público, no es difícil técnicamente y, por todo ello, es un tema popular entre los magos de hoy; por esto, inevitablemente, han surgido múltiples variaciones y nuevos métodos, muchos de ellos ya publicados, con lo que existe una buena cantidad de material al alcance de aquellos que quieran presentar este efecto.»*

*Un primer paso es el de encontrar un método que se adapte y cumpla con las condiciones requeridas por cada uno. Pero aún falta un segundo paso, más importante aún: una PRESENTACION entretenida y buena que levante el efecto de la categoría de un puzle o rompecabezas a la altura de un efecto con fuerte impacto MAGICO.*

*Aquellos que han visto realizar a Juan Tamariz este efecto habrán observado que su presentación crea la impresión de que hemos asistido a algo VERDADERAMENTE MAGICO.*

*Al leer la explicación podrá alguno sorprenderse de no encontrar cosas particular y especialmente nuevas en los países empleados y pensar, entonces, que el éxito de su creador, Tamariz, se debe a su personal estilo de hacer magia, que es más vivo y ligeramente más teatral que el del mago habitual.*

*En algún sentido es una verdad obvia, y se puede aplicar a cualquier efecto con el que cualquier mago tiene un éxito especial; pero por debajo del especial estilo de Tamariz, subyace el secreto real que hace aparecer su versión de "Agua y Aceite" como algo REALMENTE MAGICO: El uso de la charla y la acción coordinadamente para conseguir una fuerte misdirection. Y esto, puede ser aplicado por cualquiera independientemente de su estilo».*

Veamos pues:

## Efecto

El ya clásico de ED. MARLO, reptidos dos veces:

4 cartas negras se entremezclan, una a una con 4 cartas rojas. Al igual que le sucede al agua y al aceite cuando, tras mezclarlos, se dejan reposar y ambos elementos se separan, aquí tras una pausa mágica, las cartas rojas se separan de las negras.

## Condiciones

No hay cartas trucadas, es totalmente «impromptu» vale cualquier baraja, completa o no, de cualquier dorso, tenga o no orla blanca el mismo; se puede realizar de pie o sentado, sobre una mesa o en el suelo, sobre alfombra o moqueta, prácticamente rodeado (sólo habría que adaptar un par de gestos para el caso de estar totalmente rodeado).

Las cartas utilizadas pueden ser de cualquier tamaño incluido el de tamaño gigante (Jumbo Cards), siendo, en este caso, válido para salón o escenario. Todo ello indica que es una rutina PRACTICA.

## Psicología

Por medio de una estructura interior sólida, debido a una exhaustiva aplicación del método «Las Pistas Falsas» antes descrito, y potenciado por una presentación y charla que siguen una línea psicológica precisa, se consigue dar la impresión de que la segunda vez que se repite el efecto, es el PROPIO ESPECTADOR quien realiza todos los movimientos, estando el mago a distancia, sin acercarse, y, a pesar de todo, el efecto se realiza, ¡el milagro ocurre de nuevo! Estamos, intentamos estar, en el dominio de la MAGIA.

## Realización

Si deseas darle aún mayor espectacularidad puedes llevar un tubo de cristal o plástico transparente, herméticamente cerrado, y que contenga agua y aceite en cantidades iguales.

Describiré la versión más completa, a realizar de pie tras una mesa con tapete o mantel.

Para otras condiciones (cartas gigantes, rodeado, en el suelo, etc.) el buen juicio (1) del lector le indicará las leves correcciones y adaptaciones necesarias.

---

(1) ¡De nada!

**PERO ANTES...**  
**DE MI PARA TI**  
(confidencialmente)

Aunque escrito en 2.ª persona del imperativo, voy a describir, ahora, la forma en que

yo

hago y presento «AGUA Y ACEITE».

Intentaré

trasladarte mi manejo...

mi charla...

mis acciones...

mis miradas...

mis bromas, chistes y «gags»...

pero

naturalmente que son éstas, que son así,  
porque yo soy así.

Y tú, lector amigo, lectora amada  
no eres como yo  
¡por suerte!

(Para tí, hombre o mujer, no te enfurezcas!)

Así es que la descripción que sigue de esta rutina  
te puede servir,

¡OJALA!

para ver cómo

yo

estudié y decidí presentar este efecto...

Tú

hazlo a tu aire, como más te guste  
como mejor se adapte a tu estilo...

a tus gustos...

a tu personalidad...

Incluso puedes decidir no hacerlo de ninguna manera

A tu aire.

Sé tú.

¡Gracias!

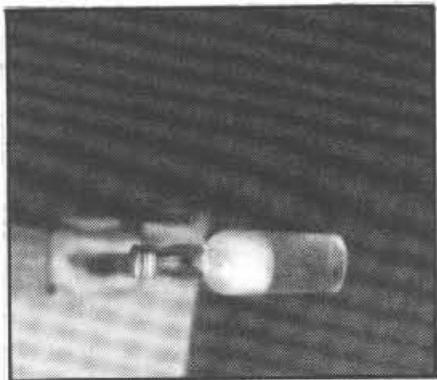


Fig. 79



Fig. 78



Fig. 77



Fig. 81

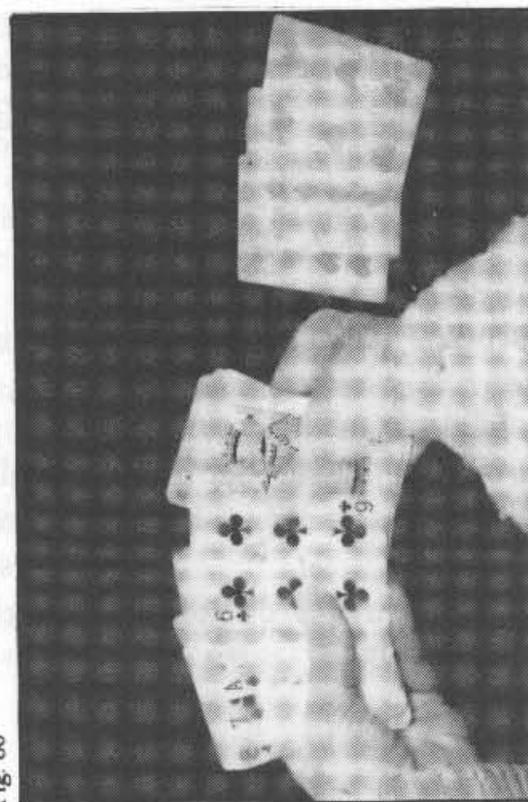


Fig. 80

## Prologo

Busca en tu bolsillo o por cerca de donde vayas a actuar un hilillo o pelusilla de tela o un papelillo, etc. y déjalo, sin llamar la atención, en la zona que ves de la *figura 77*. Si tienes el frasquito con agua y aceite, sácalo, agítalo (*Fig. 78*) y déjalo reposar: el aceite se separa del agua y sube. (*Fig. 79*).

«¿Sabéis qué le sucede al agua y aceite cuando se mezclan y luego se dejan reposar?».

(Pausa)

«Pues que se mezclan y el aceite sube». «Cualquiera que lo compre sabe que el aceite siempre sube... Horrible, ¿verdad?».

Pregunta inicial no-mágica para captar el interés y la atención.

Visualización del efecto con el frasquito. Curiosidad. Fácil memorización y posterior evocación.

## Presentación de elementos

Deja el frasquito a la vista, pero en lugar que no dificulte la visión del juego.

Saca, ahora, no antes, la baraja y extiéndela en cinta cara arriba entre las manos.

Busca un 10 rojo, de cualquier palo, y déjalo caer cara arriba en la zona A de la *figura 77*. Busca y deja caer, encima, un 8 rojo y, finalmente, un 6 rojo. Tienes un paquete de 3 cartas rojas cara arriba.

Disponible a sacar, ahora, las cartas negras, pero al hacerlo busca disimuladamente un 6 negro y pásalo sobre un 7 rojo cualquiera. (*Figs. 80 y 81*). Corta la baraja para dejar el 6 negro a la vista (la de arriba estando la baraja cara arriba). Extiende de nuevo en cinta entre las manos, busca un 7

«Agua y aceite tienen distinta densidad».

«Con los colores rojo y negro de las cartas pasa igual, tienen distinta densidad mágica».

«Estoy buscando cartas con muchos puntos para que tengan mucho color».

Siguiendo las ideas de NELMS, la charla es un tema lógico. Vas a demostrar una propiedad mágica por analogía con una propiedad, real, química.

Limpieza al dejar caer las cartas y no «colocarlas». Charla que justifica perfectamente el hecho de buscar cartas. Los valores de las cartas que te indico,



negro y déjalo caer en la zona izquierda B, cara arriba; busca un 9 negro y déjalo caer encima de la anterior, luego busca un 10 negro y déjalo caer encima. Cierra la cinta de cartas como si ya no necesitas más cartas pero obtén, al cerrar, una SEParación bajo las dos cartas de arriba (6 negro sobre 7 rojo) con el meñique izquierdo (Fig. 82). Dejar caer, relajado, el brazo izquierdo a lo largo del cuerpo.

Los dedos derechos extienden las cartas rojas: hay 4 cartas. Mira hacia las cartas al hablar: Extiende con los dedos derechos las cartas negras (Fig. 83). Se ven sólo 3 cartas. No las mires, habla mirando a los espectadores.

Ante la pregunta alguien contestará, protestará o pondrá cara de no estar de acuerdo. Provoca que te digan que sólo hay 3 cartas. Con cara de inocencia extiende y mira de nuevo las cartas rojas. Los espectadores protestarán: se refieren a las negras. Extiende las 3 negras, mírales. Gesto de excusa.

Levanta la mano izquierda. Los dedos derechos cogen las 2 cartas sobre la SEP con el pulgar por el borde interior, mayor y anular por borde exterior (Fig. 84). Sepáralas de la baraja, y déjalas caer desde unos 15 cm. de altura, plana(s) y cara arriba, las 2 cartas sobre las 3 negras. *A la vez*, la mano izquierda deja el resto de la baraja (Fig. 84) y la mano derecha vacía ya se dirige a igualar y cuadrar este gran paquete (resto de baraja). (Fig.

no son obligatorios, pero si usas estos valores y en este orden, más tarde, cuando realizas cuentas falsas, se ven 2 nueves y deja de verse un 6 (6 y 9 se confunden entre sí fácilmente).

Los dieces juegan un papel especial en la rutina. Ya verás.

«Vamos a verlo con 4 cartas rojas...»

... y 4 cartas negras...

«Todo claro, ¿de acuerdo?».»

**Espectadores**

«Sólo hay 3 negras...».

**Mago**

«Hay cuatro...».

«Ah! sí... perdón, pero se arregla fácil, añadiendo otra carta negra...».

Pero todo fue un error. Un simple e inocente descuido. No es una trampa. (¿Acaso hay trampa?).

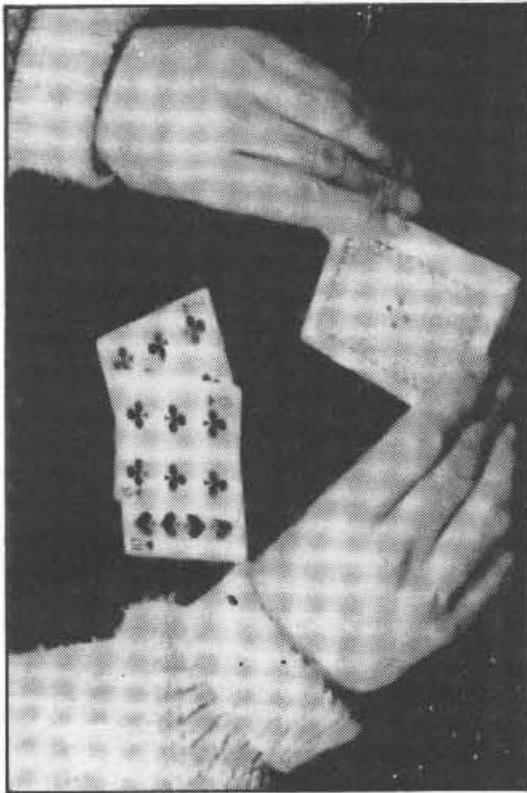


Fig. 85

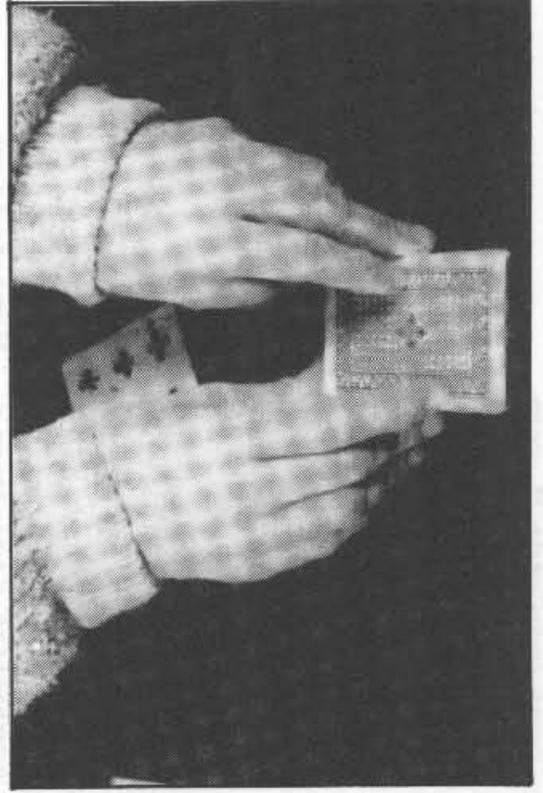


Fig. 86

85). Como ves los brazos cubren la visión del paquete de negras a los espectadores. Pero tú, de reojo, miras este paquete de negras y observas si, por mala suerte, se descuadraron las 2 últimas cartas al caer y se ve la roja, en cuyo caso, levantas la vista hacia los espectadores y llevas tus dos manos juntas a cuadrar las 5 cartas en B (4 negras y 1 roja) evitando así que se vea algo anormal.

Si no se descuadraron al caer (es lo que suele suceder), no cuadres las 5 cartas. En cualquier caso pregunta:

Pausa para que te respondan o den señales de estar de acuerdo. Tu cuerpo, que estaba inclinado hacia adelante mientras añadiste la 4.ª carta negra (en realidad, 2 cartas) se yergue y relaja, retírate medio paso hacia atrás de la mesa, tus manos se ven claramente vacías cuando sacudes las palmas. Recoge la baraja y guárdatela en el bolsillo, deja ver las manos nuevamente vacías.

### Confirmación de los elementos

Acércate a la mesa. Lleva tu mano izquierda dorso arriba sobre el paquete de las cartas negras en B y cógelas cuadrándolas por los lados largos con las puntas de los dedos; voltear la mano izquierda palma arriba dejando caer en dicha palma el paquete de cartas negras dorso arriba.

Pequeño riesgo (cubierto) que permite un manejo más suelto de la carta extra.

Los espectadores centran su atención en tu error y quedan totalmente satisfechos cuando añades una carta más: (había de menos y tú lo has arreglado). Lo que no sospechan es que ahora hay aún *más* cartas.

Ellos mismos aseguran que todo va bien. (Pobrecillos, están perdidos).

No tocas las cartas mientras hablas. Fijar en la mente del público la idea de CLARIDAD. (No le «distraes» con la charla).

«*De acuerdo ahora?*».

«*La baraja lejos. Sólo estas 8 cartas. Nada de cambiar cartas. Nada de confusiones. Todo bien clarito*».

«*4 cartas negras...*»

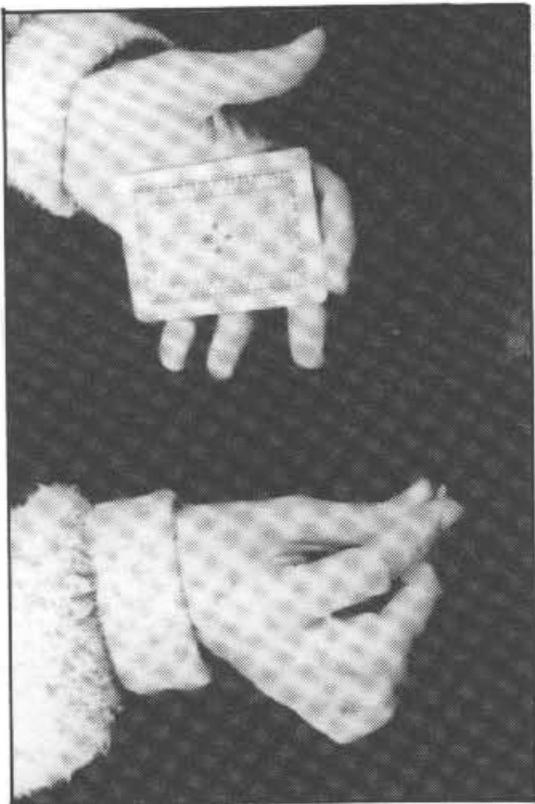


Fig. 88

тыңа сәтте бақылау  
дінә бақылау пәтә бақылау

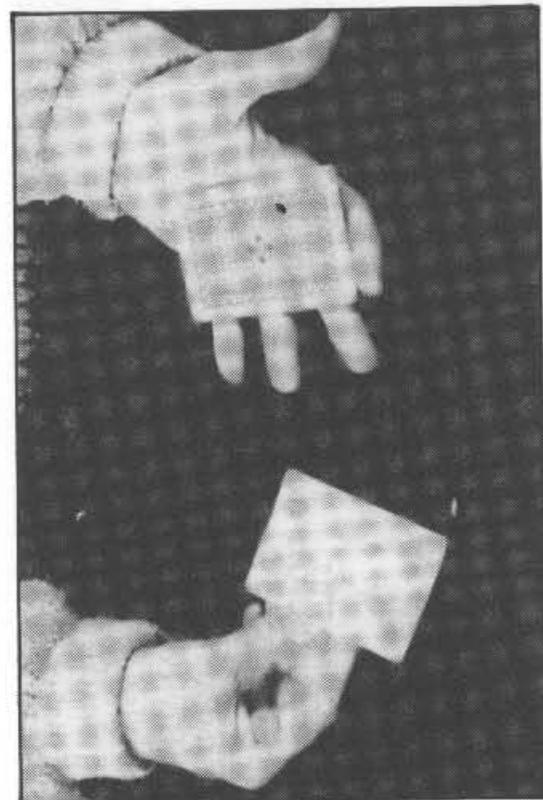


Fig. 87

мәтә (сәт бақылау) бақылау бақылау  
бақылау бақылау бақылау бақылау

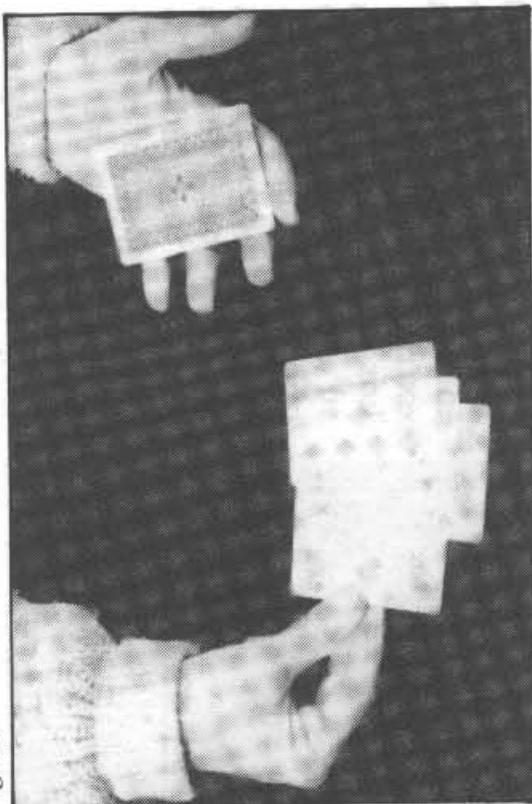


Fig. 90



Fig. 89

No cierras los dedos, déjalos extendidos. La mano derecha cuadra las cartas rojas y las coge luego por su borde largo derecho, con el pulgar encima y dedos abajo (Fig. 87). Acerca la mano derecha y las cartas rojas al punto D como si fueses a depositarlas allí, pero observas el hilillo o papellillo que está en ese punto, así que acerca tu mano derecha a tu mano izquierda y volteas las rojas dejándolas sobre las negras en la palma de la mano izquierda PARA DEJAR la mano derecha libre, que acercas a D y retira el hilillo o pelusilla (Fig. 88). Acerca la mano derecha a la mano izquierda. Coge la carta SUP del paquete, pulgar debajo, dedos encima (Fig. 89). Voltéala y déjala caer en D, cara arriba. Repite la acción con las 2 cartas siguientes, una a una volteándolas y dejándolas caer sobre la primera en D. Coge de igual manera la siguiente del paquete de la mano izquierda. Voltéala y utilizándola como una pala (Fig. 90), llévala bajo las 3 rojas de D. Recógelas y levántalas avanzándolas ligeramente hacia los espectadores. El pulgar derecho sólo toca la carta-pala quedando las 3 cartas restantes libres, sueltas, de forma que se mueven y deslizan ligeramente al avanzar el paquete. Coloca tu mano derecha sobre D y deja caer el conjunto de 4 cartas rojas en ese punto. No las cuadros ni las toques (Fig. 91).

Los dedos izquierdos se curvan ligeramente y la mano izquierda se inclina hacia delante. Las car-

... y 4 cartas rojas».

«Todo bien limpio».

«Una...

dos...

Tres...

y 4 rojas...

«Aquí».

Acción en tránsito que cubre una acción ino- cente pero no-lógica. Seguimos con Vernon y Ascanio.

Recalca el color, eleva la voz y silabea la palabra ROJA.

No ensuciar el juego cuan- drando y tocando inútil- mente las cartas. Claridad

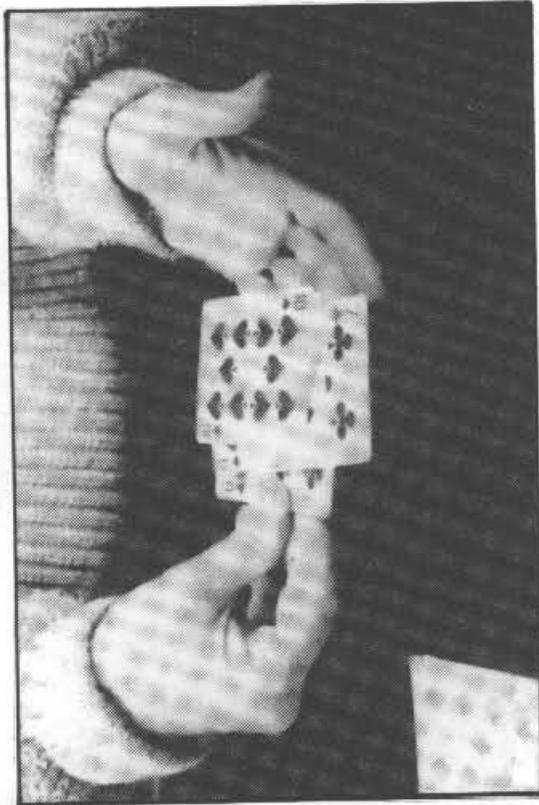


Fig. 92

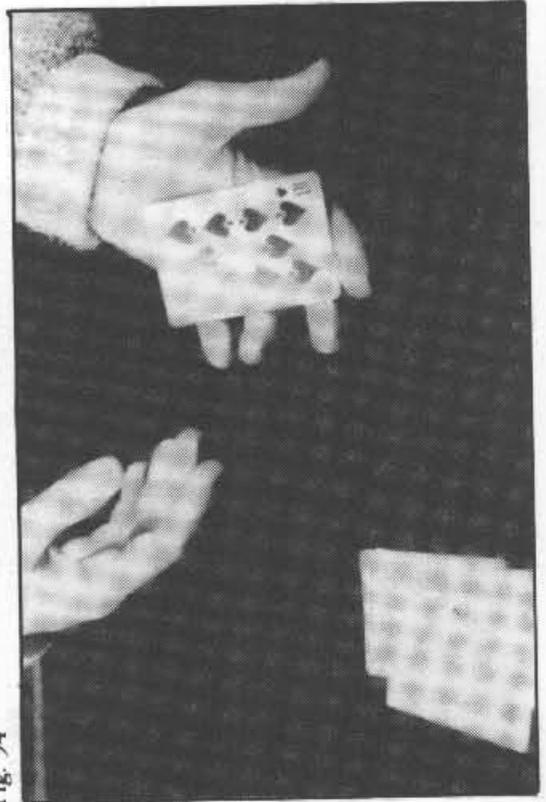


Fig. 94

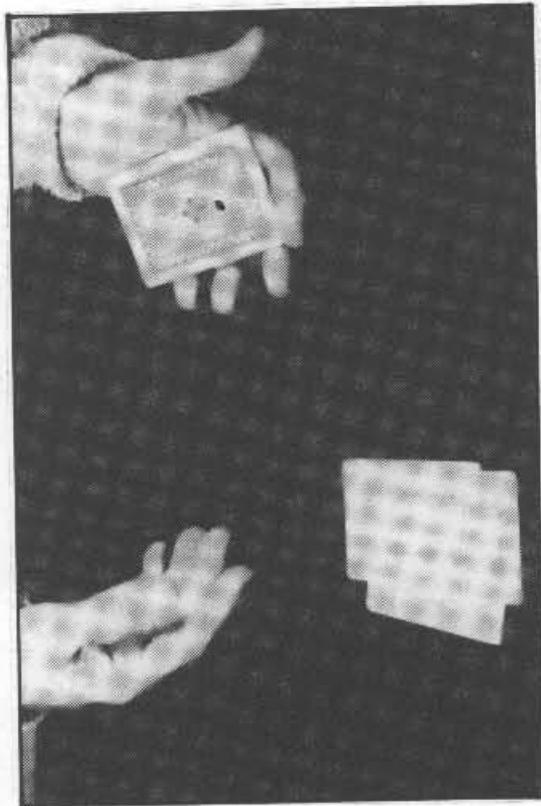


Fig. 91



Fig. 93

tas resbalan y encuentran el tope del índice izquierdo por delante y resto de dedos por el lado y se cuadran ellas solas automáticamente (ver Fig. 91).

Los dedos sujetan, ahora sí, las cartas cuadradas. Repite los movimientos de *coger y voltear* una a una las 3 primeras cartas y las vas dejando caer en B. Coge las 2 últimas cartas de la mano izquierda juntas como si fuesen una, voltéala(s) y, utilízala(s) como pala(s), recoge las 3 de B. Levántalas igual que antes sin tocar con el pulgar en las 3 cartas de arriba que se deslizan y resbalarán (ojo con que no caigan). La carta doble está sujeta con el pulgar por arriba y el índice por abajo (en el centro del borde largo). (Fig. 92). Si quieres puedes colocar el anular bajo la esquina inferior derecha para que no se separen. Esta cogida es opcional.

*Lanza* desde unos 10 cm. el paquete de negras desde la mano derecha hacia la mano izquierda que lo recoge sobre su palma abierta (Fig. 93). Puedes, si quieres, doblar ligeramente los dedos izquierdos para tapar un posible flash de la carta roja. No se verá la roja salvo que se descuadren al lanzarlas, en cuyo caso, al observarlo *tú* de reojo, cuadras con los dedos izquierdos y los extiendes de nuevo para dejar el paquete sobre la palma.

y economía de movimientos.

«Una...  
dos...  
tres...  
y cuatro...?».

Cuenta con tono cansino y obvio. Mientras, *piensa*. «¿Creo que todo está claro, no?» (Guión interior idea de NELMS). Deja la pregunta en el aire. Espera y verás como alguno de los espectadores completa la frase con la palabra *NEGRAS*. Ellos se autoengañan o autoilusionan con sus propias palabras.

**Espectador**  
«... *Negras*».

**Mago**  
«*Eso es... negras...*».

Sujeción del grupo doble con PINZA de los 3 dedos (idea de Ascanio). Has confirmado la presentación de los elementos, el comienzo de la situación inicial, como quiere siempre Ascanio: Hay 8 cartas, no menos (ni más) son 4 rojas y 4 negras y están bien claramente separadas en 2 paquetes distantes.

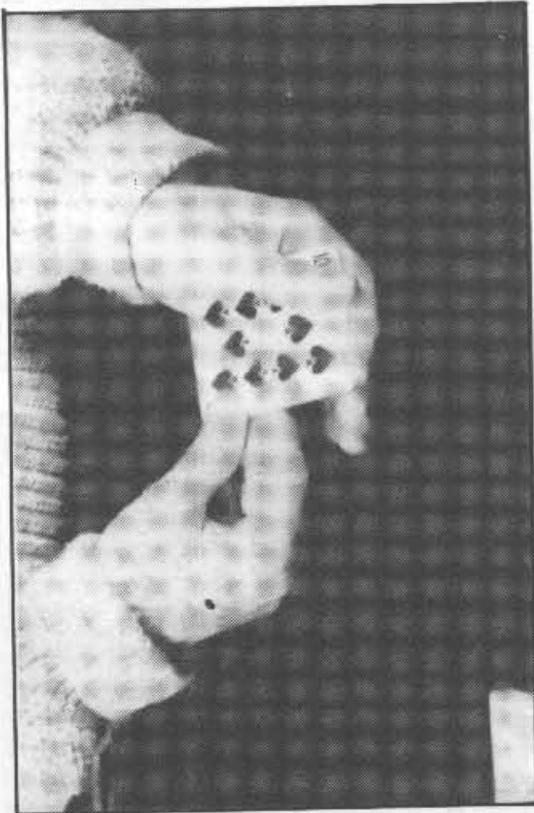


Fig. 95

Fig. 97



Fig. 96



## Mezcla de colores

Sin mover tu mano izquierda para nada, manteniendo, estática, sus cartas, y accionando suavemente con solo la mano derecha que se ve claramente vacía, di:

Coloca el paquete de cartas de la mano izquierda como ves en la figura, la yema del mayor en la esquina opuesta contra la palma (Fig. 95). Este paquete tiene 4 cartas negras y 1 roja (La INFERIOR o «bottom»).

Se pueden retirar ahora el anular y el meñique, capacitando a los dedos derechos a retirar fácilmente la carta INF del paquete. Mientras tanto la mano derecha se acerca al paquete de cartas rojas y coge la SUP del paquete con el pulgar encima y resto de los dedos debajo del borde largo derecho. Voltea esta carta dorso arriba haciéndola pivotar en la esquina inferior izquierda (Fig. 96). La carta roja queda en X, dorso arriba, y con su borde largo paralelo al borde de la mesa. Durante esta acción la mano izquierda se empieza a mover a una posición tal, que impida a los espectadores ver la cara de las cartas de dicha mano izquierda. Sólo ven los bordes de las cartas (Fig. 97).

La mano derecha se acerca a la mano izquierda pero tu mirada no la sigue sino que se levanta hacia los espectadores. Los dedos derechos entran extendidos entre cartas y palma izquierda y tiran de la carta INF (roja) volteándola y

«Mezclaremos ahora de la forma más clara y perfecta posible los colores intercalando las cartas una a una. Así:

Has utilizado el plural «mezclaremos» aunque sólo tú lo harás, ambigüedad verbal. Cuando hablas, las cartas están quietas. No hay confusión charlas acciones.

... Una roja...».

Mezcla lenta deliberadamente. Que se vea y note claramente que coges UNA carta, y que la dejas realmente en X. No pierdas el ritmo. La cadencia la remarcas con la repetición de las palabras roja,... negra... En la memoria auditiva de los espectadores queda impresionada la alternancia de colores. Luego, al evocar el recuerdo de estas acciones confundirá recuerdos auditivos



Fig. 99

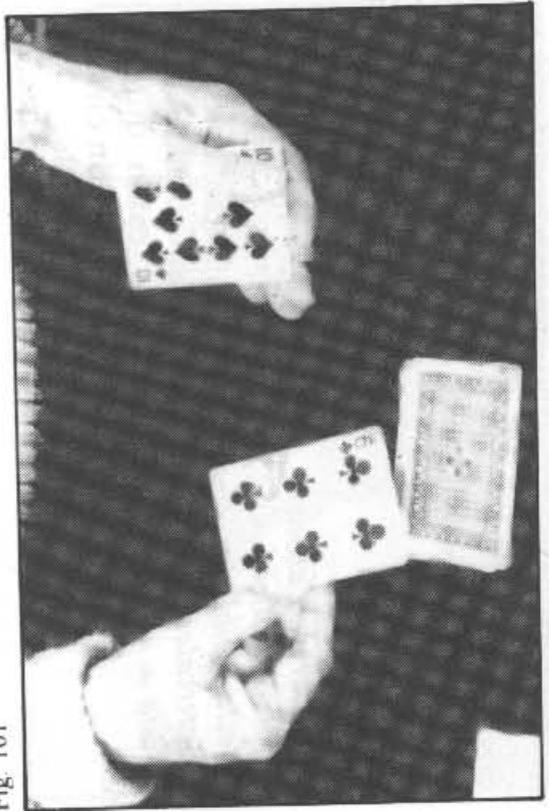


Fig. 101



Fig. 98



Fig. 100

haciéndola pivotar en la yema del mayor (Fig. 98) y se coloca sobre la carta roja en X.

La manera de colocarla es apoyando el borde largo exterior en la mesa alineado con el borde largo de la carta allí existente y dejar caer, luego, el resto de la carta. Mientras la dejas allí, la mirada se dirige ya a este punto X. No cuadros ni iguales estas dos cartas.

La mano derecha toma una segunda carta del montón de D. La voltea como la primera y dices:

La mano izquierda se ha inclinado suavemente de forma que ahora los espectadores sí pueden ver las caras de las cartas de dicha mano izquierda. La mano derecha se dirige a la mano izquierda. La mirada sigue a la mano derecha que extrae la carta INF pivotándola como antes, pero debido a la inclinación de la mano izquierda los espectadores ven la cara de la carta antes de voltear: es negra. (Fig. 100).

Pausa en la voz para que respondan, mira a los espectadores. La acción no se paró (Fig. 101) y estás ya dejando la carta en X sobre las dos allí existentes cuando te responderán: «negra».

La mano derecha toma una tercera carta del montón en D. La voltea, la pivota y la deja sobre X. Mientras el pulgar izquierdo empuja la carta SUP de su paquete ligeramente hacia la izquierda (Fig. 102). Quedan, pues, 2 cartas negras alineadas

y visuales creyendo haber visto los colores de las 8 cartas (Tamariz).

El cuerpo está dirigido 3/4 hacia tu derecha. La acción tramposa (volteo de carta roja donde debiera ser negra) está en zona penumbrosa: mirada a espectadores (SLY-DINI), posición y dirección del cuerpo (NELMS) y el hecho de estar en un plano retrasado respecto a los espectadores (FERRAGUT) impide a los mismos «ver que no han visto» la cara de la carta.

No la ven pero creen haberla visto pues parece que la posición de cara arriba que tenía en la mano izquierda ha tenido que permitirles su visión. Este momento audaz es clave en el juego y no debes excitarte, entrecerrar los ojos, variar el ritmo, subir o bajar la

«... una negra...».

«... una roja...».

«y una...?».

**Espectadores**

«... negra...».

**Mago**

«Una roja...».

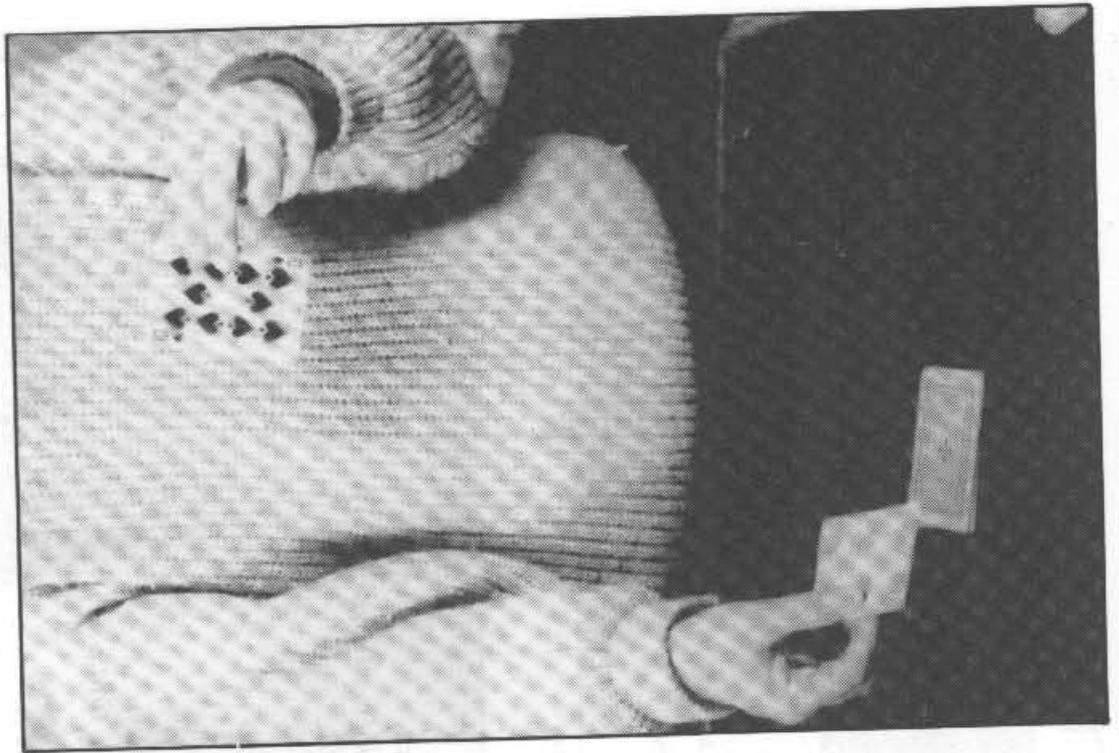


Fig. 103

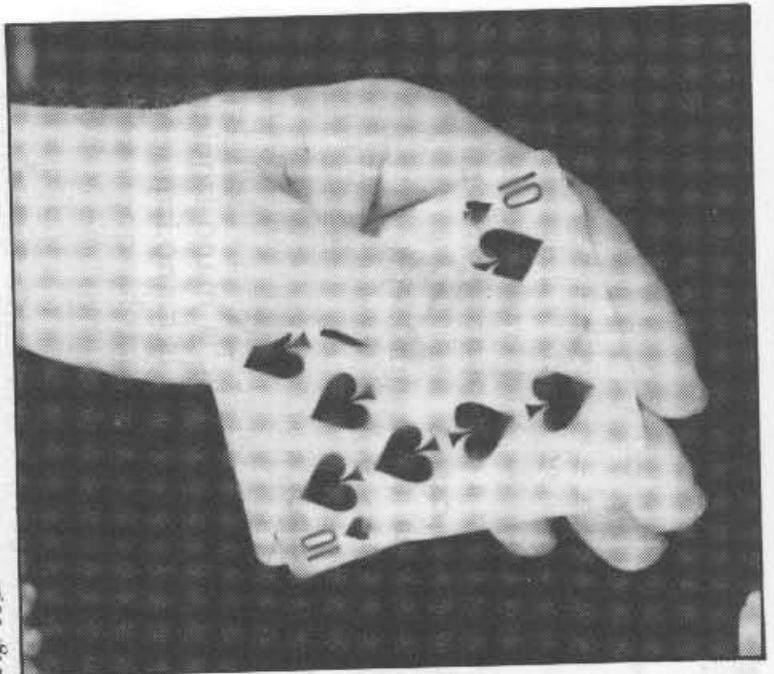


Fig. 102

das bajo la SUP.

La mano derecha viene y toma *juntas como una* estas dos cartas INF de la mano izquierda.

Mira a los espectadores mientras depositas como siempre (borde largo exterior apoyado en la mesa; dejarlas caer como una) las 2 cartas en X.

Los espectadores terminarán la frase...

Viene ahora un punto importante. Son 3 movimientos coordinados:

— La mano derecha coge la última carta roja en D, la eleva y avanza ligeramente, con una inclinación tal que deje ver la cara de la carta a los espectadores.

— El pulgar izquierdo se introduce bajo la última carta negra y la empuja hacia arriba haciéndola girar cara frente a los espectadores. La mano izquierda se ha movido hacia arriba y adelante. La carta queda sostenida verticalmente.

— El cuerpo, todo el tiempo ligeramente girado 3/4 hacia la derecha, gira 90° y queda 3/4 hacia la izquierda. La mirada vino desde la mano derecha a la mano izquierda. Estás en la posición de la (Fig. 103).

Ahora la mano derecha deja su carta en X, como siempre dorso arriba y viene a dar un papirotazo, con los dedos, a la carta sostenida en la mano izquierda. Mira a los espectadores. Ligerísima pausa... Coge la carta con los dedos derechos,

«y una...?».

voz, etc. Un guión interior pensado del tipo «de verdad, no hay trampa...». Ayuda. Los espectadores ellos mismos, confirman con sus propias palabras la realidad y claridad de tus acciones.

### Espectadores

«Negra».

### Mago

«La última carta...».

Aquí tu dices la palabra falsa «una» pero los espectadores al completar la frase («negra») dan por cierta toda ella. «Una negra» sólo verdad a medias. La mirada a los espectadores divide su atención al sentirse observados y desaparece el peligro de que vean que llevas dos cartas como una.

Utilización conjunta y coordinada del cuerpo (y pies, ¡claro!). Gestos y miradas para cubrir algo tramposo y extraño: no enseña la última carta.

«... es muy importante...».

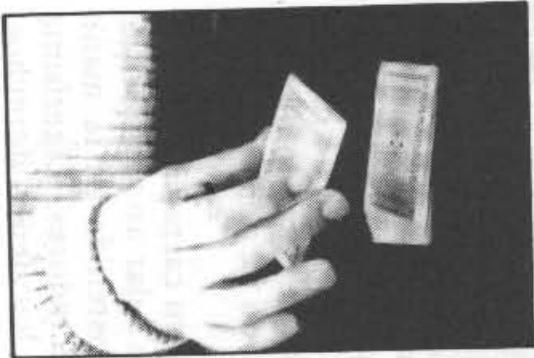


Fig. 104

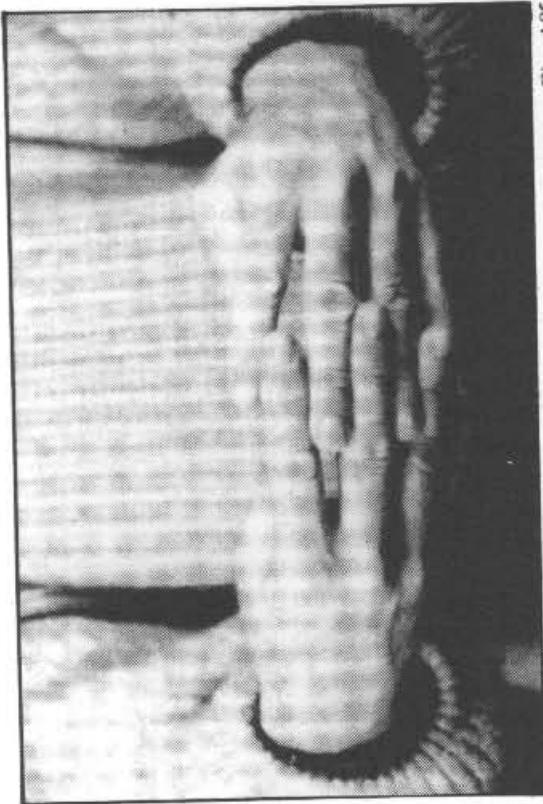


Fig. 105

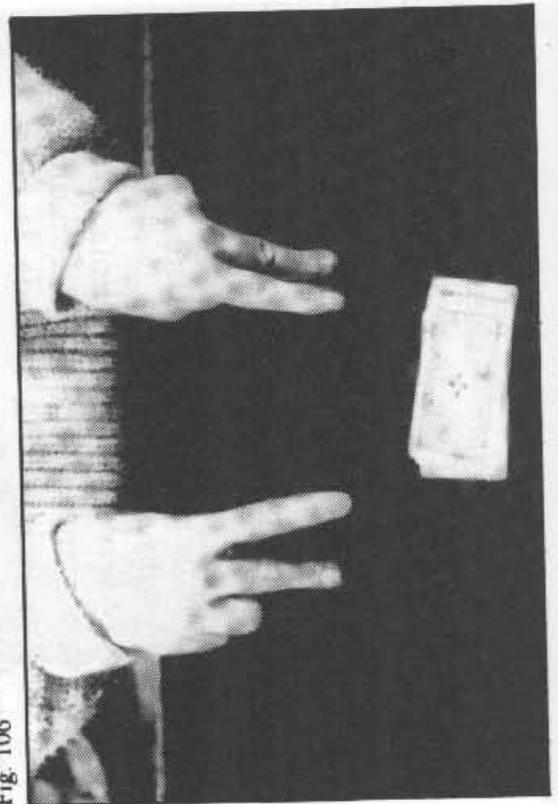


Fig. 106

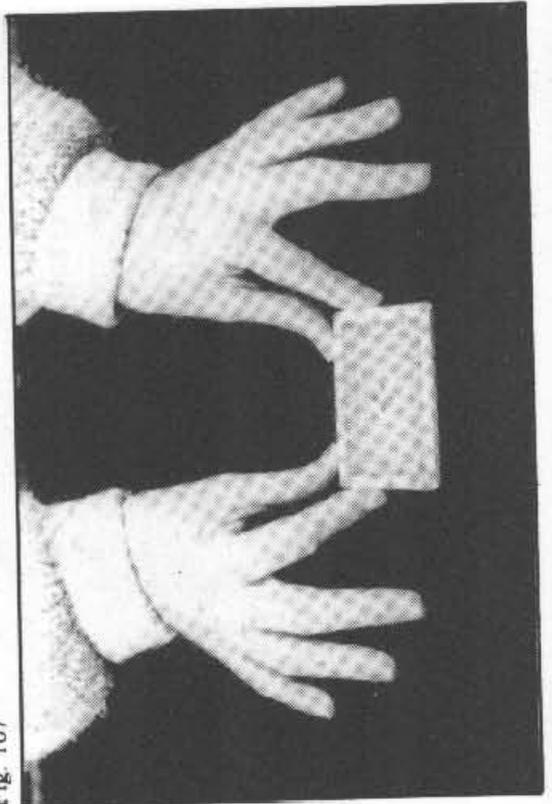


Fig. 107

pulgar en el borde inferior, mayor y anular en el borde superior y colócala dorso arriba a unos 15 cm. de altura sobre X (Fig. 104). Mira a la carta. Déjala caer planeando sobre el paquete de cartas en X. Levanta tu mirada a los espectadores, mientras sacudes lentamente tus palmas vacías y dices:

Pausa. Separa tu cuerpo en posición frontal y erguido. Que se NOTE que estás alejado de las cartas mientras explicas...

Entrelaza las puntas de los dedos como en la (Fig. 105). Las manos están dorso a los espectadores, a la altura de los hombros; los codos separados del cuerpo, procurando que las manos no te tapen la cara, observa que los pulgares no se ven apenas, están casi ocultos.

Sin separar los dedos aún, mira al paquete de cartas y di...

Separa las manos, palmas frente a los espectadores, dedos hacia arriba.

Inclina tu cuerpo ligeramente.

Lleva las manos sobre el borde de la mesa más cercano a ti. No dejes de mirar a tus manos. Coloca los dedos índice y mayor de cada mano como patas de un muñequito (Fig. 106) y avanza «andando» con las patitas de ambas manos hasta llegar a las cartas en X. Allí cuadra *lenta y clarísi-*

Hecho así, pasa desapercibido y se olvida totalmente.

«... porque planea...».

«... y cubre todo...».

«Es decir, que las cartas están bien entremezcladas, una a una, así...».

Gesto explicativo que ha sido y adoptado por muchos magos, que funciona y que hace más claro, visual y memorables el efecto.

«Pero las cartas no están perfectamente cuadradas».

«Voy a cuadrarlas...».

«Despacito y clarito...».  
«Pin, pin! Pin, Pin!».

Aparte de ser más entretenida y divertida la presentación, estás dándole importancia al hecho de cuadrar (y claridad). Lo mismo harás luego con el



mamente el paquete de cartas, con los dedos índices resbalando por los bordes cortos y los pulgares desde el centro a los extremos del borde largo más cercano a ti. (Fig. 107).

Levanta tu cuerpo, retírate, mira a los espectadores y lleva las manos a entrelazar los dedos, pero esta vez de forma que queden totalmente entrelazados (Fig. 108). Mueve las manos de forma que los dedos se entrelacen y se aprieten aún más entre sí. Manos tensas. Que se note.

Separa ahora los 4 dedos de arriba, dos índices y dos dedos mayores, estirándolos hacia el frente sin llegar a desenlazarlos, y muévelos extendiéndolos y cerrándolos un par de veces. (Fig. 109).

Separa la mano derecha hacia la derecha haciendo con ella el signo V (de Victoria). Coloca la mano izquierda en posición simétrica, haciendo también la V. (Fig. 110). Pausa. Mira a los espectadores. Te responderán.

Acerca la mano izquierda al paquete en X. Observa tú mismo tus acciones con cuidado. El pulgar izquierdo levanta la esquina interior izquierda de la carta SUP del paquete.

Observa la (Fig. 111). Levanta la carta y cógela con la mano derecha por la esquina exterior

hecho de coger las 4 de arriba. El conjunto de estas acciones conseguirán que al recordar el efecto (recién acabado) lo más fácil de evocar serán varias acciones SUPERCLARAS y se olviden los momentos menos claros... En resumen: lo recuerdan como de técnica imposible, inexistente.

«Y ahora sí, los colores están bien, bien mezclados, rojo, negro, rojo, negro, etc.».

«Las 4 cartas de arriba son...».

«Dos rojas...».

«“Y dos...”».

Espectador.

«... negras».

Mago.

«Muy bien. Separo las 4 de arriba y cuando digo de arriba son realmente las 4 de arriba».

«Negra».

«Roja...».

Seguimos con el entramado gestual. Aquí no representa paréntesis anti-contraste sino remache de la situación inicial: 8 cartas con sus colores realmente alternados.

Claridad. Haces lo que dices y lo muestras lenta y deliberadamente. Preparas el mazazo final.

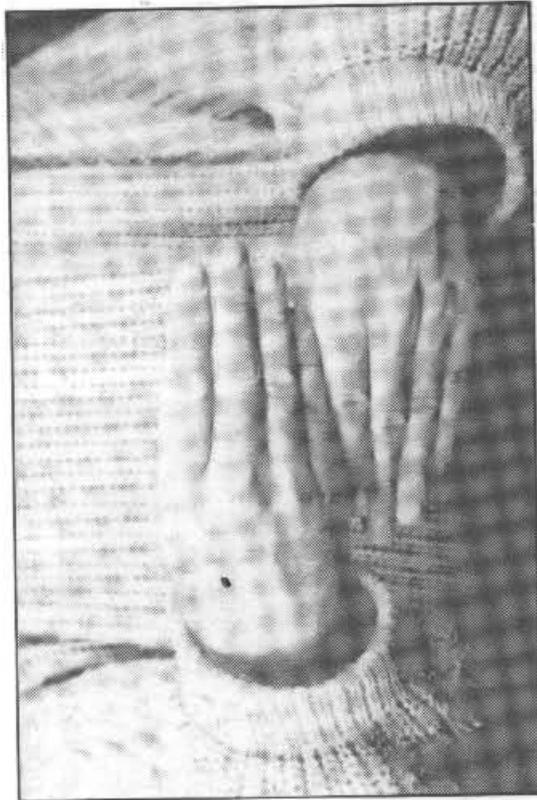


Fig. 112

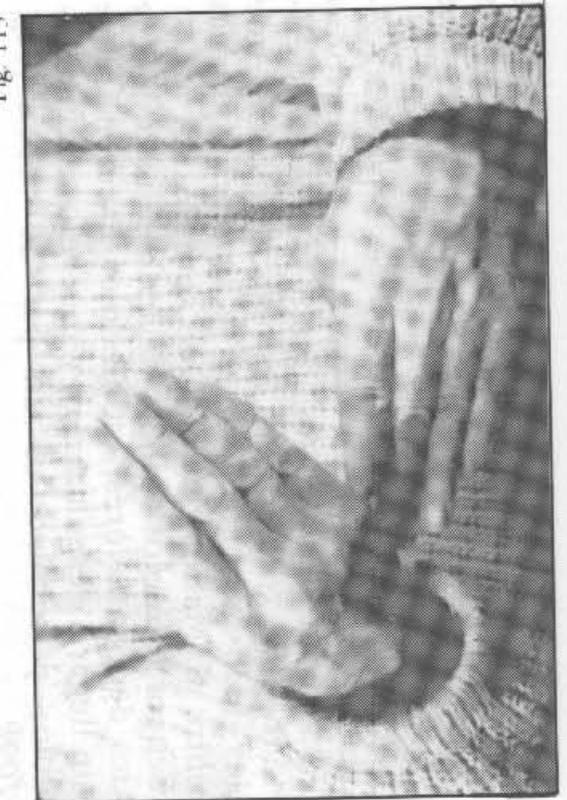


Fig. 113

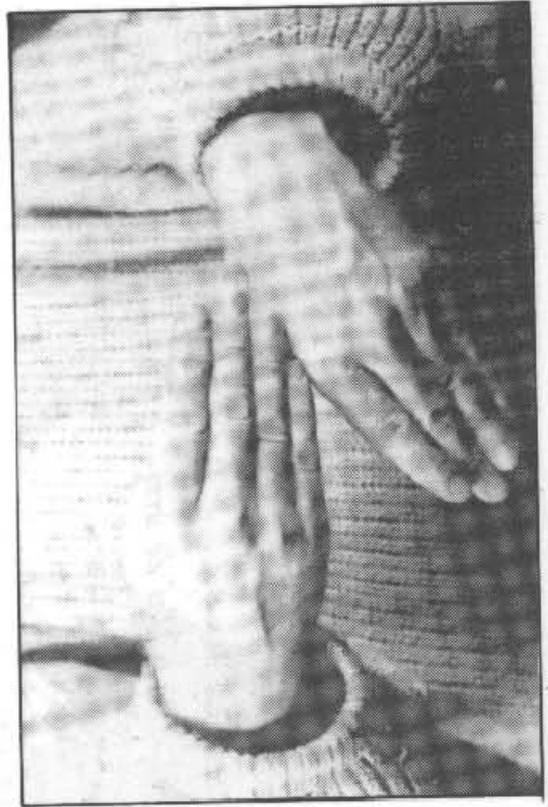


Fig. 114

derecha, dedos debajo, pulgar encima. Levanta con la mano izquierda otra carta del paquete y cógela con la mano derecha como antes (pero debajo de la carta que allí tenías). Repite 2 veces más hasta tener 4 cartas en la mano derecha.

Con el pulgar izquierdo empuja la esquina interior derecha del *paquete* que está en X sobre la mesa, haciéndole girar hacia la izquierda para que las cartas queden en posición perpendicular al borde de la mesa. A la vez deja caer el paquete de 4 cartas de la mano derecha en la mesa entre A y D.

Entrelaza los dedos como en la *figura 108* y separa ambas manos.

Signo de V con la mano izquierda...

Signo V con la mano derecha *figura 109*.

Pausa para que completen la frase.

Pausa. Mueve tu cabeza de un lado a otro, negativamente. Sonríe. di:

Entrelaza los dedos de nuevo, *figura 108*. Tira de la mano derecha hacia la derecha y lleva los dedos derechos sobre los izquierdos. (*Fig. 112*).

Mueve la mano derecha levantando las yemas de sus dedos. (*Fig. 113*).

Vuelve a la posición de la *figura 112*. Mueve la mano izquierda bajando las yemas de sus dedos. (*Fig. 114*).

Vuelve a la posición de la *figura 112*.

La repetición oral de la alternancia de colores fija aún más su recuerdo.

«Negra»  
«y roja».

«Así que las 2 de arriba son 2 negras».

«Y dos...?».

**Espectador.**

«... rojas».

**Mago.**

«No... ya no... Porque mientras yo hablaba, las cartas mezcladas reposaban y cuando yo retiré las 4 de arriba y dejé las 4 de abajo...».

Estas acciones deben ser mucho más rápidas (aunque no precipitadas). Estamos a punto de presentar el efecto y no conviene retrasar en exceso el climax.

Todos estos gestos y acciones a más de no ser lentos, deben ser realizados con tal seguridad que los espectadores deberían ya creer en el milagro, aún sin haberlo presenciado. El *ideal* sería que

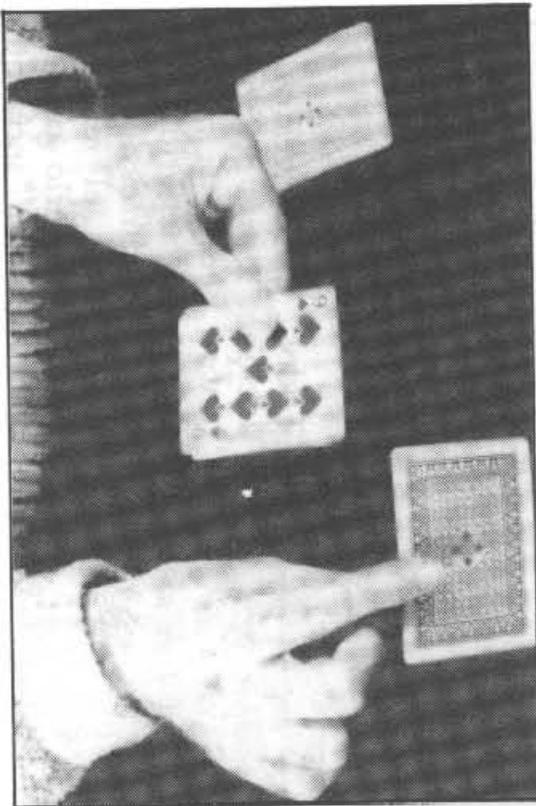


Fig. 116

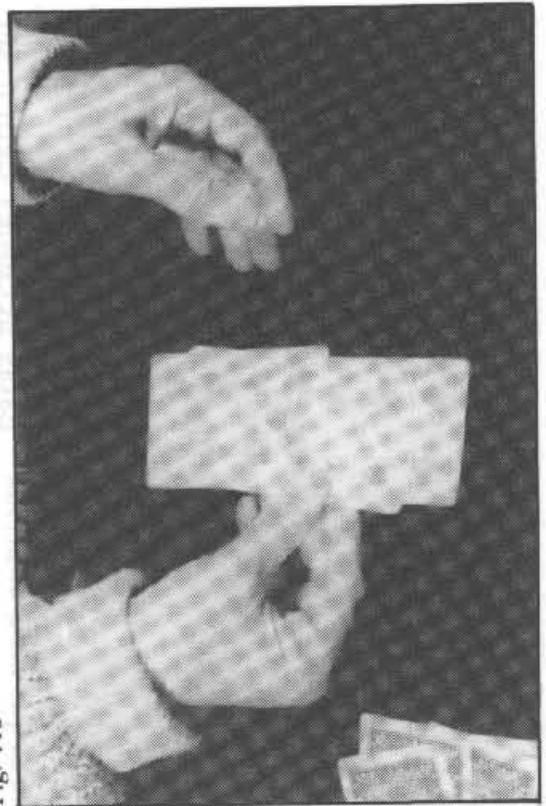


Fig. 118

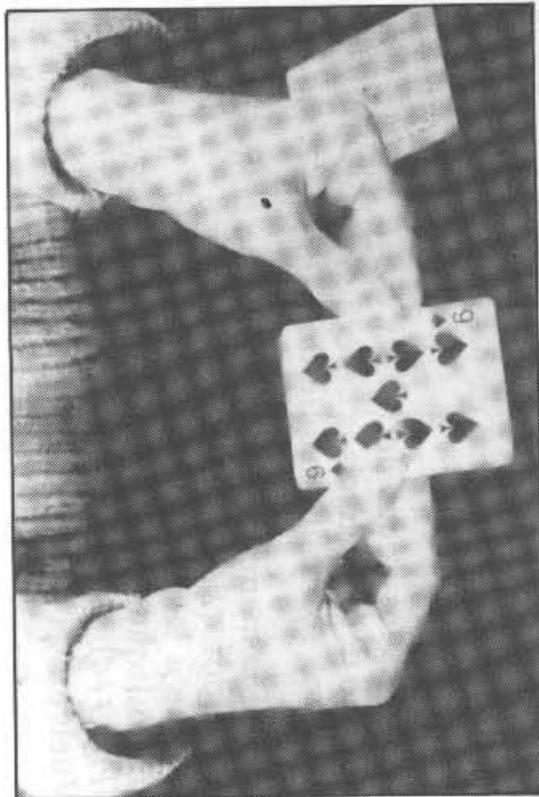


Fig. 115

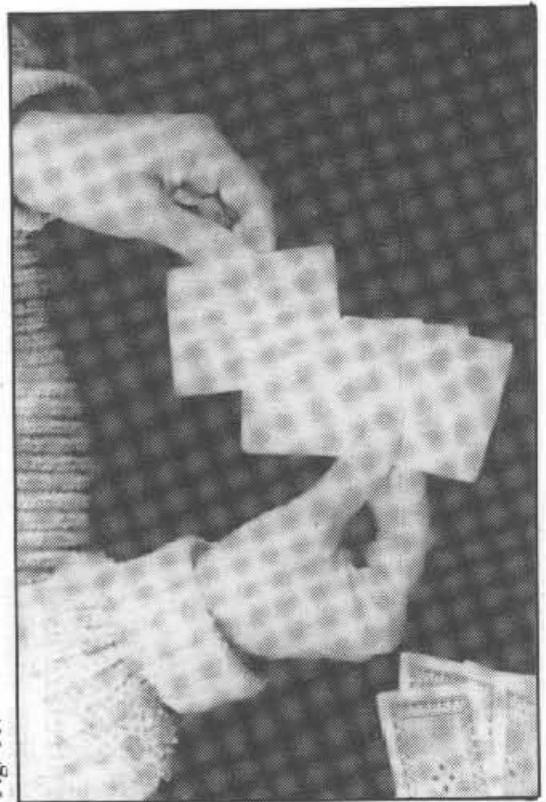


Fig. 117

Toma el paquete de tu derecha (3 negras y 1 roja), voltéalo cara arriba. Realiza la cuenta de ELSLEY de «4 como 4». Al terminar la cuenta y continuadamente, los dedos derechos en contacto con la carta INF (roja) de las 4, la voltean, y hacen pivotar como ves en las (Figs. 115 y 116) *dejándola caer* en D dorso arriba.

La cara de la carta (roja) no llega a verse. Repite lo mismo pero dejando ver la cara de la carta siguiente (la INF ahora): es negra. Repite lo mismo con la 3.<sup>a</sup> y finalmente da un papirotazo con los dedos derechos en la cuarta y última carta de tu mano izquierda, volteándola luego y dejándola caer en D sobre las otras tres.

Tu actitud debe ser de... «he terminado»; sin embargo, y mirando a los espectadores, coge el paquete de tu izquierda, voltéalo cara arriba y muéstralo sin darle mucha importancia, contando sus cartas así:

La mano derecha toma la primera (SUP) de la mano izquierda. Luego toma la siguiente (SUP) que colocas sobre la primera pero saliente hacia dentro (in-jog). (Fig. 117). El pulgar izquierdo empuja las dos cartas siguientes juntas como una, y la(s) coloca(s) sobre las de la mano izquierda pero saliente(s) hacia dentro. La última de la mano izquierda se pasa a la mano derecha también saliente hacia dentro. Pasa el conjunto a la mano izquierda. (Fig. 118).

El índice izquierdo empuja el borde de la carta

aplaudiesen ahora y comentasen ¡que bárbaro!... Pero en fin, mientras conseguimos este ideal, no está de más enseñar el resultado y mostrar que las cartas confirman nuestra aseveración. Para ello la Elmsley y el posterior desgranar las 4 cartas negras.

«Los colores se desmezc-aron y las 4 negras se vinieron arriba...».

«... una negra...».

«... dos negras...».

«... tres negras...».

«... y cuatro negras...».

«Y abajo las 4 rojas».

CLIMAX

Tu actitud unida a la lógica (si estás son las 4 negras, las otras son las 4 rojas, claro!), hacen que el mostrar las rojas sea una confirmación del CLIMAX pero no debiera dársele mucha importancia porque podría convertirse en un anti-CLIMAX. La cuenta es de cogida y

«Una...».

«Dos...».

«Tres...».

«Y cuatro rojas».

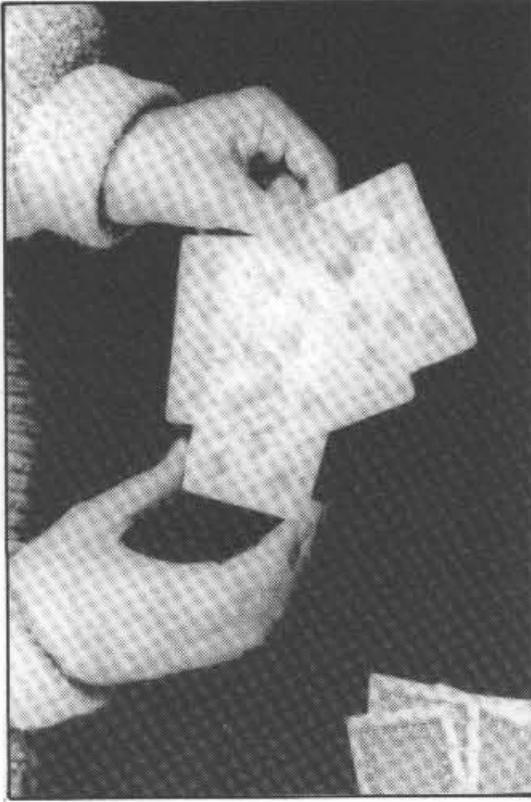


Fig. 120

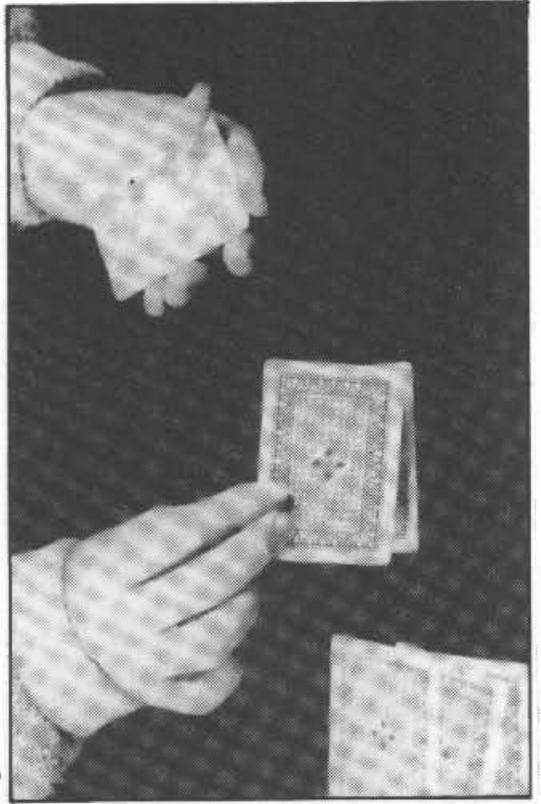


Fig. 122

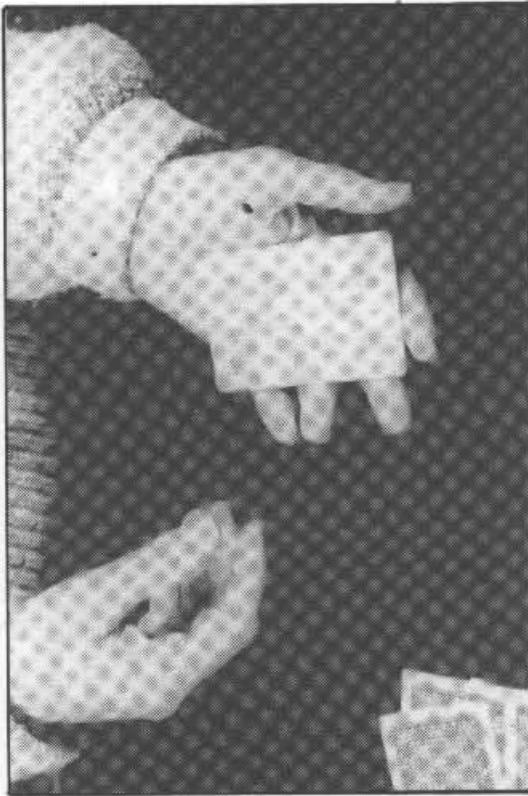


Fig. 119

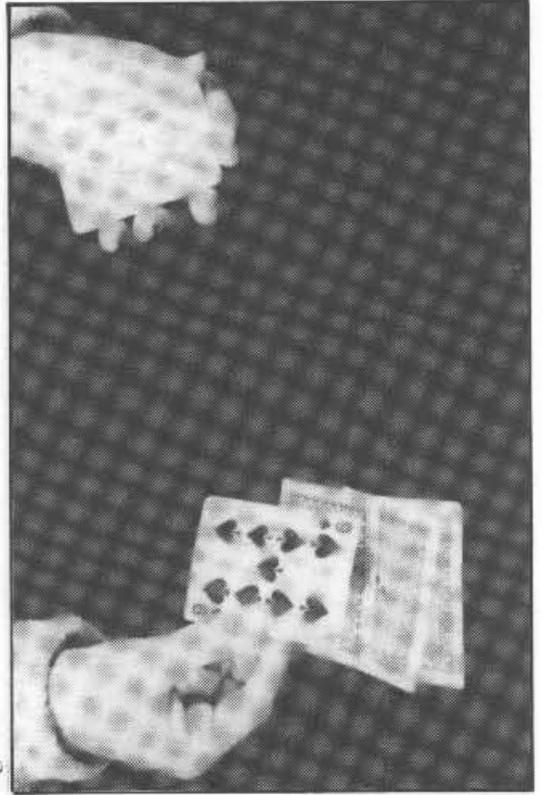


Fig. 121

más saliente hacia fuera hasta que se cuadre con la carta siguiente, y continua empujando hasta que cuadren con la doble carta.

Inclina la mano izquierda hacia adelante para que la carta última (SUP) deslice y se cuadre con las otras tres cartas (en realidad cuatro). (Fig. 119).

Pausa mirando a los espectadores.  
Luego di lentamente:

Haz un «culebreo» (Ascanio) con las 5 cartas de la mano izquierda. Se verán 4 rojas, la negra oculta bajo una roja. Traslada este paquete doble de forma que el «paquete de dos» quede la tercera desde arriba. La negra es la SUP-4 (Fig. 120). Cierra el paquete y sujétalo en la posición de la figura 97. La mano derecha se acerca a D y toma la carta SUP de las 4 (3 negras y 1 roja debajo) que hay allí. Los dedos encima, en el dorso de la carta, y el pulgar debajo. Voltea la carta girando la mano derecha palma hacia arriba (Fig. 121).

Deja ver la cara negra de la carta. Gira tu cuerpo 3/4 a la derecha. Voltea dorso arriba esta carta y deposítala, como siempre en X. (Bordes largos paralelos al borde de la mesa cercano a ti). La mano derecha retira la carta INF del paquete de la mano izquierda *sin dejar ver su cara* (Fig. 122). Aunque podría verse pues es roja. (Acciones idénticas a las realizadas anteriormente, en la primera fase, con esta misma primera carta). Di:

gestos similares a la Elmsley que realizaste con las negras pero más clara (se ven 4 rojas diferentes y al final se siguen viendo 4 rojas). No dejas ninguna duda sobre esto.

Juega aquí tu papel. Te admiras de lo ocurrido o sonries satisfecho por tus poderes muestra tu perplejidad («no sé cómo sucede, pero sucede»), etc.

Los espectadores están, seguro perplejos... y quizá traten de recordar ¿cómo es posible?... tu promesa de repetirlo les coloca en la situación de, por un lado, poder fijarse mejor en todas las circunstancias y, por otro lado, volver a gustar el efecto mágico (fascinante y guapo) visto.

Tu ventaja (la ventaja de la magia) estriba en que la

«Pero esto no ocurre una sola vez sino siempre y en cualquier circunstancia. Vamos a verlo.»

«Aquí las rojas».

«Y aquí las negras».

«Una negra».

«Y una roja encima».

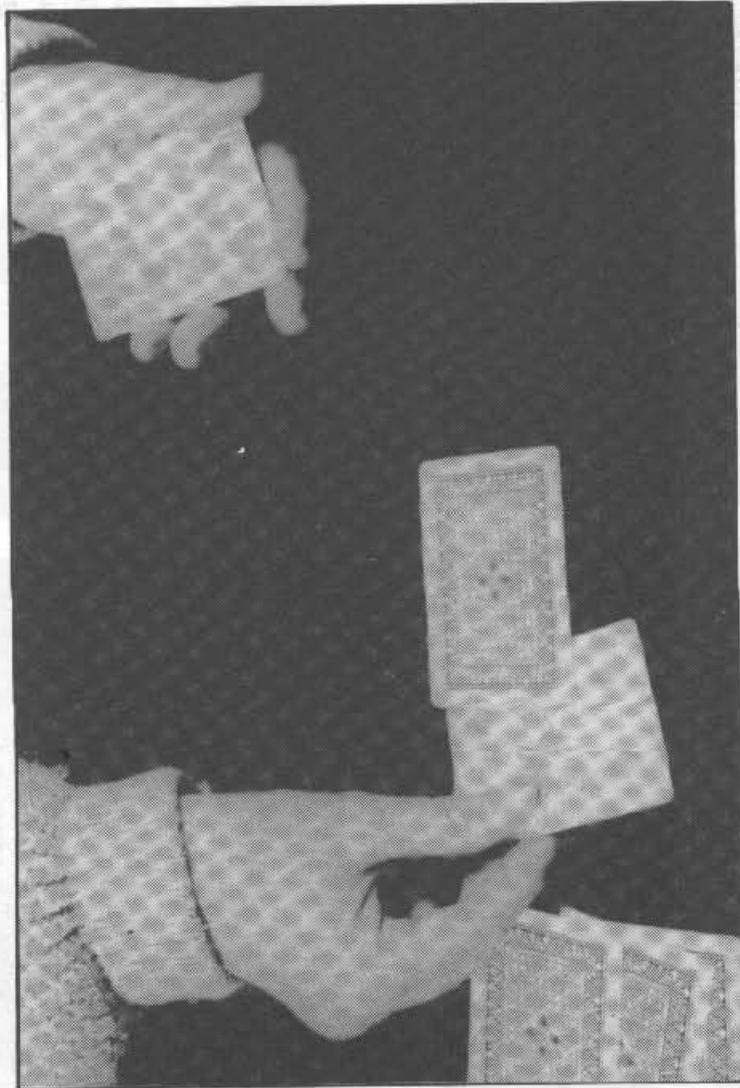


Fig. 123

Слика 61 бадна  
Акаде мипр 1

No deposites aún esta carta. Mira a los espectadores y di:

Voltea la mano derecha palma arriba llevando la carta roja *cara arriba* e introduciendo su esquina bajo la esquina de la carta negra que está sobre la mesa. (Fig. 123).  
Saca la roja de debajo de la negra y repite el gesto de introducirla debajo de la otra esquina de la negra. Se sigue viendo la cara roja de la carta de la mano. Luego, lentamente vuélvela dorso arriba y depositela sobre la negra de la mesa, como habitualmente.

Coge con la mano derecha una carta de D y móstrándola negra depositála sobre el paquete en X, sobre las dos que hay allí.  
La mano izquierda sigue en la posición de la figura 97.

La mano derecha se acerca a la mano izquierda y coge allí la carta INF. Es una carta negra y no debe verse su cara. Realiza el pivotamiento explicado antes *figuras 98 y 99* y mira directamente a los ojos de los espectadores, preguntándoles...  
Depositla la carta sobre el paquete en X. Normalmente te responderán...

«Y cuando digo encima quiero decir exactamente encima, ... no debajo...».

«... ni por aquí...».  
«Ni por aquí...».

«Realmente encima».

«... Una negra encima...».

«¿Es claro?».  
Espectador.

«Sí, sí... muy claro...».

situación inicial aparentemente la misma y tan clara como la primera vez (4 rojas y 4 negras) es mucho mejor: hay 3 negras y 1 roja en un paquete y 4 rojas y 1 negra en el otro. Si algún espectador busca la trampa está perdido, pero si busca el placer de ilusionarse y sentir la magia... ¡ha ganado!

Pequeña pista falsa: recuerda en el esquema-dibujo del «árbol de la magia» la pequeña rama pequeña izquierda que vuelve al tronco. (Fig. 0 Núms. 4 y 4 B).

El espectador que hipotéticamente se hubiese fijado en que no se enseñó una carta la primera vez, piensa ahora: «no enseñó esta carta... igual que hizo antes. Qué raro...».

«Oh! piensa el espectador suspicaz, sí que las enseña,



Coge con la mano derecha una carta de D, muéstrala cara arriba y volteándola de nuevo deposita dorso arriba sobre el paquete en X, a la vez que la mano izquierda gira a la posición de la figura 100.

El pulgar izquierdo ha empujado hacia la izquierda la SUP de las cartas rojas (similar a figura 102).

La mano derecha coge las dos juntas INF de la mano izquierda como una y, dejando ver la cara roja, voltear ambas cartas y las deposita sobre el paquete en X. Recalca...

La mano derecha coge la última carta en D. Esta carta es roja pero los espectadores creen que es negra. Comienza a voltearla cara arriba, pero no completes el volteo totalmente, es decir, llega sólo a una posición casi cara arriba pero con el plano la carta por encima de los ojos de los espectadores. (Fig. 124). A LA VEZ el cuerpo se giró a posición 3/4 hacia la izquierda, la mirada va a tu mano izquierda que gira la carta allí sostenida a posición frontal a los espectadores ayudándose del pulgar izquierdo (ver texto y acciones en la explicación de la primera fase). La mano derecha deposita su carta dorso arriba sobre el paquete en X y se dirige hacia la mano izquierda. Allí da un papirotazo con los dedos a la carta roja. Cógela con los dedos de la mano derecha y déjala caer planeando desde unos 15 cm. sobre el paquete en X (mano derecha y cartas dorso

sus suspicacias se desvanecen tanto en lo referente a esta acción presente como al pasado (la primera vez) y el futuro. (cuando vuelvas a no mostrar una carta bien dentro de unos segundos). De paso has quitado de su mente la idea de que podías no colocar las cartas siempre encima, sino que ibas colocando las rojas bajo las negras. (Por cierto esta idea medio pie para idear una versión audaz de hacer el agua y aceite. Te dejo que pienes tú también en ello...).

#### Mago

«Negra encima. Encima siempre. ¿Cierto?».

#### Espectador.

«Encima sí... sí».

#### Mago.

«Roja encima».

«Y la última es muy importante, por qué?».

La pregunta obnubilante (Ascanio dixit) hace que sea difícilísimo atender a fondo; por tanto pasará inadvertido el hecho de que van a echarse dos cartas juntas (como una)... Estamos en un momento crítico pero DEBES OL-

«Porque hay que recordar que...».



arriba). (Como en la *figura 104*).

Levanta la mirada hacia los espectadores mientras bajas el volumen de tu voz y dices: Yergue el cuerpo. Pausa. Sacude tus palmas vacías. Luego colócalas con las puntas de los dedos entrelazadas (*figura 105*) y di:

Inclina tu cuerpo, lleva las manos al borde de la mesa, dedos como patitas de muñequito (*figura 106*) y comienza a andar con las patitas camino del paquete en X. De repente te paras. Haz una pausa. Golpea con los dedos derechos en el dorso de tu mano izquierda y yergue tu cuerpo

diciendo:

Retírate un paso a tu izquierda. Mira a un espectador de tu derecha e invítale con un gesto a que se acerque a ti. Déjale que se coloque a tu derecha frente a las cartas en X y muéstrale tus dedos en forma de patitas de muñequito.

El espectador repite tus gestos de andar con los dedos, lo que suele ser motivo de regocijo para el personal (*fig. 125*).

Mima con tus dedos la acción de cuadrar. El espectador cuadra.

Muéstrate insatisfecho.

Cuando ya esté perfectamente cuadrado dirígete

## VIDAR POR COM- PLETO QUE LO ES.

En realidad, lo *sería* si no estuviese cubierto por técnica y psicología. Como sí lo está, ya no es crítico, es fácil y simple y normal. Tu cuerpo y actitud tras lucirán esta impresión. ¡Qué bien!

Nueva pregunta obnubilante con más fuerza. Primero deben tratar de recordar por qué era tan importante, y tratarán de recordarlo con las mismas palabras... Además deben comprender (y no es tan fácil) por qué el «planear y cubrir» le dota de tal importancia...

No dejes que contesten... tú mismo te adelantas y costestas a tu pregunta. La pausa, el golpearte, y tu cambio de actitud, drammatizan (a la vez que clarifican) las acciones. No sólo estás repitiendo el

«Planea y cubre todo».

«Clarísimamente entremezcladas...».

«Pero no perfectamente cuadradas».

«Voy a cuadrarlas».

«Pero si yo cuadro, se podría pensar que al tocar las cartas... no sé...».

«¿Podrías ayudarme? ¿Quieres venir, ponerte a mi lado y cuadrar las cartas como yo hice antes?».

**Espectador-ayudante**

«Pin, pin! Pin, pin!».



a él y pregunta.

Te dará su respuesta afirmativa.

Entrelaza tus dedos como en la *figura 108* y di:

A la vez que miras el paquete en X, desentrelaza tus dedos. Nota una cierta resistencia con el meñique derecho que parece no querer soltarse. Mira al meñique. Mira a las cartas y di:

Suelta bruscamente el meñique llevando las manos a la posición de la *figura 112*. El espectador permanece a tu lado. Está lejos del paquete de cartas. Di:

Acerca tu mano hacia el paquete en X. Pero al llegar a unos 50 cm. párate. Mira al espectador ayudante, golpea con los dedos izquierdos en el dorso de tu mano derecha. (*Fig. 126*).

La palabra «mezclaste» es dicha rápidamente, sin relieve y seguida por un claro «y cuadraste tú mismo». El espectador suele, en la ligera pausa tras el «¿Cierto?», asentir verbalmente o con la cabeza.

Continúa hablando.

Mientras, te retiras tres pasos hacia la izquierda. Gírate hacia la derecha, tu costado izquierdo hacia los espectadores.

Mima con tu mano derecha el hecho de coger y

Mago.

«Por favor, cuadra bien el paquete».

«Tú mismo lo hiciste ¿de acuerdo?».

«Perfectamente cuadradas. Pero mira...».

«Arriba! Hop!».

«Ya está!... Mostraré ahora las 4 cartas de arriba».

«Pero no! si yo toco...»

Es mejor que yo no toque para nada las cartas. Ya que mezclaste y cuadraste TU MISMO. ¿Cierto?».

«Cierto! también tú mismo terminarás. Te deseo éxito. Vamos a ver, con una mano voltea la carta de arriba, una sólo... a ver... Mués-

efecto anterior, sino que además, lo estás haciendo más claro y por tanto, más imposible...

Debes tener previsto, antes de empezar, el espectador a quien pedirás colaboración. No debe haber duda por tu parte ni vacilaciones por la suya. Puedes incluso preguntarle antes del juego si no le importa ayudarte; al obtener su respuesta afirmativa, dices: «bueno, luego te pediré ayuda...».

Esta broma aquí es relajante (descarga la tensión excesiva) pero podría ser un paréntesis anti-constraste. Cuida que esto no suceda. Para ello procura no dejar de mirar tú mismo el paquete y no exprimas la situación cómica.



Fig. 127



Fig. 128

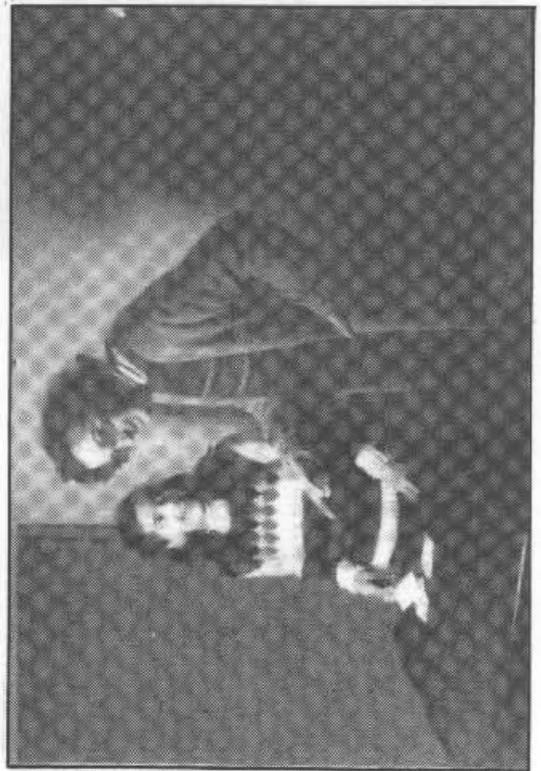


Fig. 129

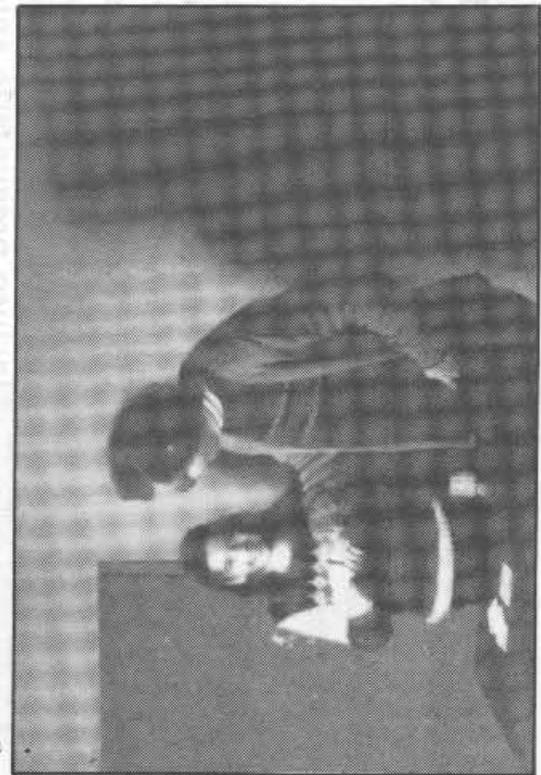


Fig. 130

voltear una carta. Tu mano izquierda extiende el índice para indicar «UNA» carta. (Fig. 127). El espectador volte una carta: es roja. La deja en la mesa. Inclina tu cuerpo hacia delante (es decir hacia el espectador, como queriendo ver mejor) y da un pasito hacia él.

Al voltear la siguiente es roja también (Fig. 128).

Da otro paso hacia el espectador, levanta el tono de voz. Acelera tu dicción. Al voltear la tercera carta aparece otra roja (Fig. 129). Otro paso hacia el espectador. Volumen de voz más alto. El espectador volte la cuarta carta: roja. Acércate un nuevo paso. Casi gritas de júbilo. Extiende tu mano derecha en actitud de estrecharle su mano derecha. Efectivamente la coges y le estrechas la mano jubilosamente! (Fig. 130). Sin soltarle la mano derecha haz un gesto hacia él con tu mano izquierda mientras miras a los espectadores y dices:

Mientras aplauden, suéltale la mano derecha y apláudele tú mismo. Cesas un momento de aplaudir para indicarle con la mano izquierda su asiento, y la mano derecha en su espalda empujándole suavemente (Fig. 131).

*trala y déjala cara arriba en la mesa.*

*Una Roja...*

*Voltea otra, la siguiente, una negra...*

*No! dos rojas!*

*La siguiente!*

*tres rojas!*

*¿Y la última?*

*¡Roja también!>.*

*«Enhorabuena!*

*Magnífico!>.*

*«Un gran aplauso para él que mezcló, cuadró y demostró que los milagros mágicos son posibles y no necesitan intervención del mago. ¡Gracias!>.*

Las acciones de enlazar y desenlazar tus dedos darán, una vez más, claridad expositiva y memorabilidad al efecto. Sé que no es fácil el equilibrio entre la actuación gestual y el mantener la tensión y claridad mágica, pero... también poco es imposible, así que, a ello vamos..., a intentarlo...

El propio espectador ha cuadrado las cartas.

El golpecillo puede ser más o menos aparatoso según tu estilo y personalidad. En el recuerdo de las espectadores el propio espectador hizo todo (mezcló, cuadró, y se dispone a mostrar las cartas). El milagro, si sucede, va a ser auténtico... El suspense crece y crece...

El separarte 3 pasos te permite dar la impresión y fijar el recuerdo de que tu estabas alejado y todo



Fig. 131

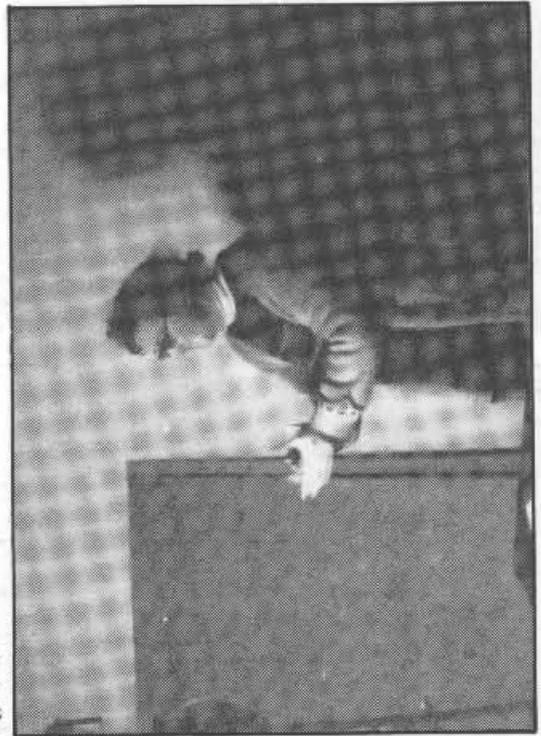


Fig. 132

Sigue aplaudiéndole mientras se retira hasta allí. (Fig. 132).

Naturalmente este fue el CLIMAX.

Actúa ahora relajado, sin darle importancia a lo que haces. Coge con la mano izquierda el resto del paquete de cartas dorso arriba. Con la mano derecha volteas la primera (Fig. 89) y déjala cara arriba en la mesa. Voltea la siguiente y déjala caer sobre la primera. Lo mismo con la tercera. Las dos últimas se voltean como una y haciendo de pala recoge las tres, negras, restantes. Levanta las 4(5) cartas y llévalas en volandas sobre el paquete de rojas cara arriba. Déjalas caer allí encima (negras sobre rojas) sin preocuparte, ni siquiera mirar a las cartas, de que se descuiden o no. La roja extra está en contacto con las demás rojas y aunque se viese, parecería una más de ellas. Es imposible contar el número de cartas. (Fig. 133), y además, ten por seguro que a nadie le importa. ¡Todo el mundo sabe que hay 8!

lo hizo el espectador «él solito».

Además te permite crear un crescendo dramático al ir avanzando «paso a paso» según se voltean cartas para llegar al CLIMAX en el momento del encuentro y reunión mago-espectador (ambos oficiantes del rito mágico).

*«Para ti murmurando asombrado frases del tipo de: Increíble, se separaron de nuevo los colores, ... claro!... Tienen distinta densidad mágica... Basta dejarlos el tiempo preciso... No estaba seguro de que sucedería, pero sucedió... Ya creo en la magia! etc.».*

*«Y es que los colores son como el agua y el aceite, pero mágicos!».*

El estrecharle la mano evita que pueda contar el volteo de las cartas siguientes (hay una roja entre las negras). Pero, recordamos, *el juego ya terminó*. Las 4 rojas se han separado de las 4 negras.

El aplauso de los espectadores a tu colaborador te permita aplaudir tú mismo. Aplaudes al colaborador y



al efecto. Si de verdad has gozado con él, tu aplauso resultará sincero y expresivo, además de relajante para ti y todos tras la tensión del proceso dramático que culminó con el CLIMAX.

En esta parte es difícil actuar convincentemente. Si tú estás seguro y convencido de lo que haces, si comprendes que de alguna manera allí la magia ha estado presente, entonces sí... entonces será fácil, entonces bastará que *no* actúes: piensa en alto.

Y así termina. Deja una pausa para que asimilen y gusten lo que han presenciado. No comiences inmediatamente otro juego. Vive tú también en la atmósfera creada. Goza por lo sucedido. Amén.

## METODOS ORIGINALES

Los siguientes métodos son originales, inéditos la mayoría, para realizar el mismo efecto. Quiero recalcar aquí que no consiste en hacer mil métodos sino en estudiar, analizar, mimar y dominar dos, tres o cuatro entre ellos para conseguir una rutina progresivamente más fuerte en la que el efecto se repita (¡sin excesos!) y que llegue a calar en el espectador, que vea algo mágico.

El hecho de describir estos métodos tiene como objetivo que veas cuánto ayuda en la invención y descubrimiento de nuevas formas originales de realizar un efecto, el aplicarle el análisis derivado del METODO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA. Valgan, pues, sobre todo como estímulo a tu interés y creatividad.

Son métodos diferentes. Sé que podrían ser más si dedicásemos más tiempo a buscarlos, pero creo que como muestra bastan (¡y sobran!).

Los iré describiendo según el orden en que aparecieron en la aplicación del METODO al efecto «Agua y Acite» (las letras y normas corresponden a ese análisis).

### *1. METODO AUDAZ*

1. Se trata de ir colocando todas las negras y luego encima en bloque, todas las rojas mientras se simuló ir las colocando alternativamente roja y negra. Así, tenemos:

En la palma derecha, cara arriba, las 4 rojas.

En la palma izquierda, cara arriba, las 4 negras.

2. Se voltea la mano derecha y se coloca una carta roja en la mesa,

dorso arriba (la carta cuya cara se vio). Para ello el pulgar derecho empuja la carta y la desliza sobre la mesa. Retirar la mano derecha y voltearla palma arriba.

3. Voltea la mano izquierda y empuja una carta negra con el pulgar izquierdo colocándola, dorso arriba, sobre la roja que estaba en la mesa PERO al retirar la mano izquierda, el pulgar se retrae y VUELVE A LLEVARSE SECRETAMENTE LA CARTA NEGRA *cuadrándola con el resto de las cartas negras* (Fig. 134). La mano izquierda se voltea palma arriba (Fig. 135). A LA VEZ QUE...

4. ... Volteas la mano derecha de nuevo dorso arriba y empujas la segunda roja sobre la roja de la mesa: aparentemente queda un paquete de 3 cartas, en realidad sólo hay 2 cartas (dos rojas. Fig. 136).

5. Repite los pasos 3 y 4 dos veces más: colocar realmente, una a

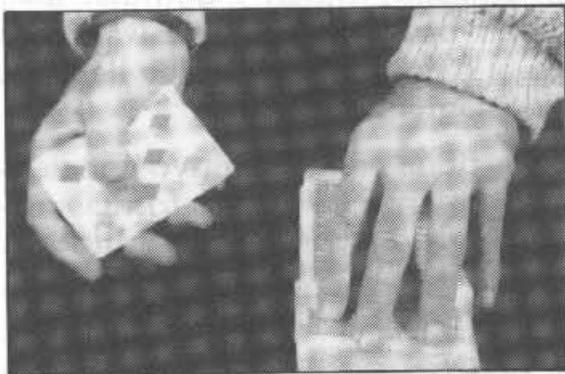


Fig. 134

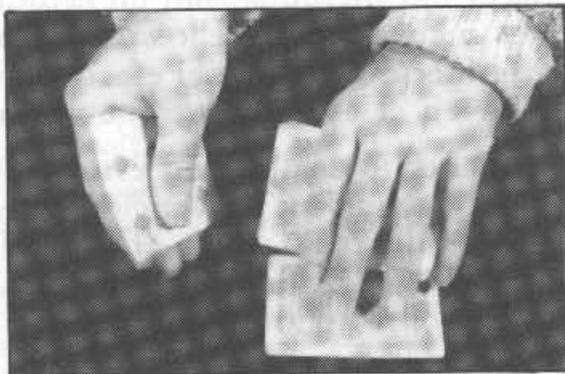


Fig. 135

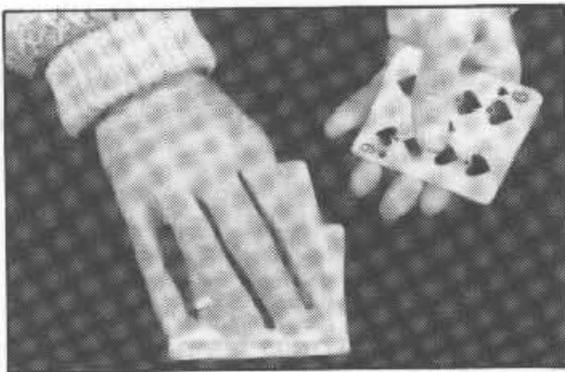


Fig. 136

una, dos cartas rojas y sólo simular colocar, sin hacerlo realmente, dos negras.

6. Finalmente coloca el paquete de 4 cartas negras (como si fuese la última negra) *encima* del paquete de la mesa (las cuatro rojas).

7. Pausa. Voltea clarísimamente y extiende: las cartas rojas se han separado de las cartas negras. CLIMAX.

#### NOTA I

Todo se basa en el RITMO que debe ser rápido; en la ACTITUD que debe ser relajada, tranquila y veraz; en la VOZ que debe tender hacia la monotonía de lo ya sabido (una roja, una negra, una roja...); en la MIRADA que debe estar dirigida a tu mano derecha cuando dejas las cartas rojas y *a los espectadores* cada vez que tu mano izquierda va a dejar (supuestamente) una carta negra.

Otro detalle: Coge 4 cartas negras de puntos altos y similares (8, 6 y 9, siendo un 9 de trebol la que se vé y «da la cara» todo el tiempo).

#### NOTA II

Una buena presentación es esta:

a) Realiza toda la cuenta de rojas y negras alternadas, utilizando los gestos iguales a los explicados PERO mezclándolos *realmente* (sin robar las negras) y mirando tanto a las rojas como a las negras cuando las coloques. Voltea el paquete cara arriba. Di: «Están mezclados los colores, pero pueden desmezclarse así». Ve separando a las claras las rojas de las negras. Coge las cartas rojas en la mano derecha y las cartas negras en la mano izquierda.

b) Continúa: «Pero si volvemos a mezclar... los colores... a fondo...». Cada frase marca el tiempo de pseudo-colocar las cartas negras de la mano izquierda en la mesa. En las pausas vas colocando realmente las rojas de la mano derecha. O sea, has realizado el método explicado pero con charla diferente. termina diciendo: «... Y dejamos reposar... los colores, como el agua y el aceite, se separan». Voltea y extiende. CLIMAX.

#### NOTA III

Realiza todo, girando tu cuerpo y cabeza hacia tu derecha. La atención se centra en esta zona derecha, la de las cartas rojas, la no-tramposa.

---

(\*) Publicado en la revista francesa «Arcane».

## 2. METODO BISELADAS - I

Ya sé que es una solución obvia pero te diré que *también* es muy fuerte, muy directa y muy mágica. He aquí mi manejo:

1. Saca 4 cartas rojas y 4 negras.

2. Muestra y deja las rojas a tu derecha sobre la mesa en un paquete.

Muestra en abanico las negras. Cierra el abanico en el mismo sentido de apertura (quedarán invertidas las negras con respecto a las rojas).

3. Intercala claramente rojas y negras (siempre invertidas negras respecto a rojas). (Fig. 137).

4. Cierra claramente el abanico.

5. Coge las cartas con la mano izquierda de forma que el lado ancho de las rojas esté hacia abajo.

6. Moja a la vista con saliva tu dedo índice derecho y empuja la carta a la vista (roja) hacia abajo, PERO A LA VEZ los dedos mayor y pulgar derechos han tirado de las 3 rojas restantes hacia abajo junto y detrás de la primera roja (Fig. 138). Los dedos izquierdos han mantenido una fuerte presión en las esquinas superiores impidiendo salir a las negras hacia abajo. Has dicho: «Bajo la roja hay una negra...».



Fig. 138

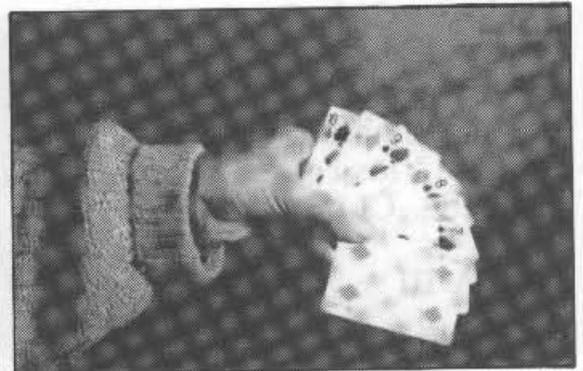


Fig. 137

7. Tira de la mano izquierda hacia arriba y hacia la izquierda (Fig. 139), llevándote las 4 negras y en cuanto salgan, vuelve con el paquete de la mano izquierda que colocas bajo la carta de la mano derecha (en

realidad, bajo las 4 rojas de la mano derecha). Todo ha de ser suave y sin darle mucha importancia. Has dicho: «*Esta: el 7 de picas*» (y has nombrado la negra a la vista).

8. (Opcional). Coge las 2 cartas primeras y sepáralas para dejar ver

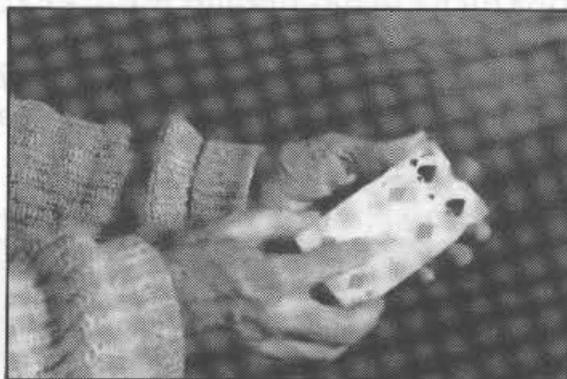


Fig. 139

la tercera. Di: «*La tercera es roja, etc.*». Se verá una roja, efectivamente (pero ojo, no debiste dejar ver la cara de la segunda carta, sólo que cogiste dos. Para ello cógelas algo descuadradas sin que se vean los puntos o índices de la segunda).

Coloca claramente las dos de la mano derecha sobre el resto.

9. Pausa legirísima. Abre lentamente en abanico a una mano las 8 cartas. ¡Se han separado! CLIMAX.

10. Tras pausa de asimilación, deja una a una las cartas sobre la mesa y, como jugueteando voltéalas dorso arriba y guárdalas en la baraja.

### 3. METODO BISELADAS – II

A partir del punto 4 del método BISELADAS puede seguirse así:

5-bis. Coge las cartas en tu mano izquierda dorso a los espectadores, de forma que el lado ancho de las cartas negras quede hacia arriba.

Voltea cara arriba la carta de arriba con la mano derecha girándola alrededor del eje central largo, luego voltéala de nuevo dorso arriba pero girándola ahora alrededor del eje central corto. Habrás invertido el bisel de esa carta. Di: «*Arriba una negra*».

6-bis. Coge el paquete en la mano derecha y golpea en la mesa dejando ver la de abajo (roja). Di: «Y roja la de abajo, naturalmente».

Gira la mano derecha dando su dorso a los espectadores.

Lleva hacia arriba dicha mano tirando A LA VEZ, con el pulgar por una esquina y lateral del meñique por la otra, de las 3 negras restantes (Fig. 140). Tira hasta extirparlas de las rojas (Fig. 141). Inmediatamente junta las manos dejando las negras encima de las 5 cartas (4 rojas y una negra) de la mano izquierda (Fig. 142).

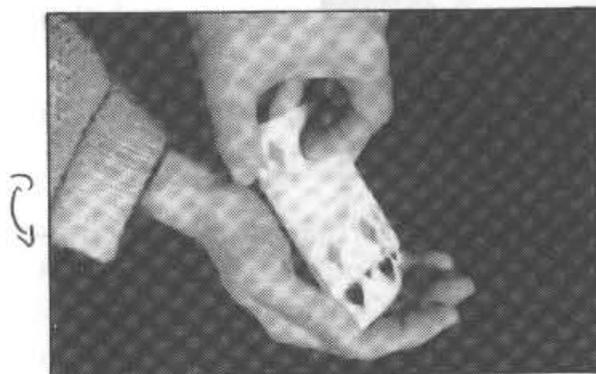


Fig. 140

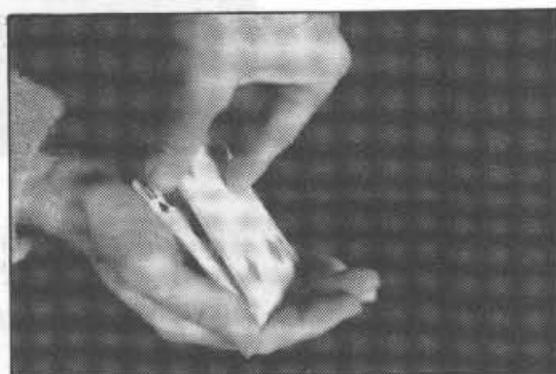


Fig. 141



Fig. 142

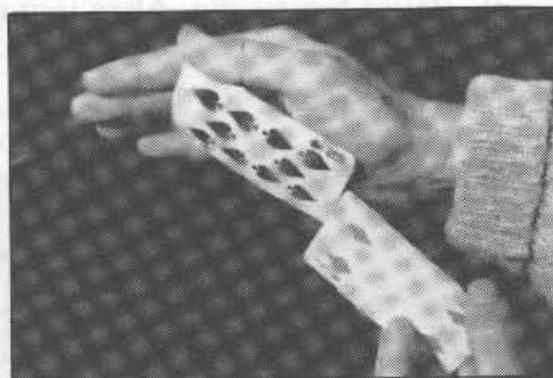


Fig. 143

Baja la mano derecha para golpear y cuadrar bien el paquete (este es el gesto que aparentaste hacer mientras extirpabas). En la figura 143 lo que ve el espectador. Parece que cuadraste las cartas con un golpecito.

7-bis. Ahora la mano izquierda sujeta las esquinas superiores del paquete y la mano derecha el paquete cara arriba. Continúa como en

los puntos 9 y 10 de la versión explicada, o sea, pausa corta, pausa larga y recoger.

#### 4. METODO EXTIRPACION

Se trata de un método similar al de la biselada I, pero con cartas normales, no trucadas.

1. Intercala en abanico 4 rojas entre 4 negras. Las rojas deben quedar progresivamente menos intercaladas, la última de ellas al nivel de

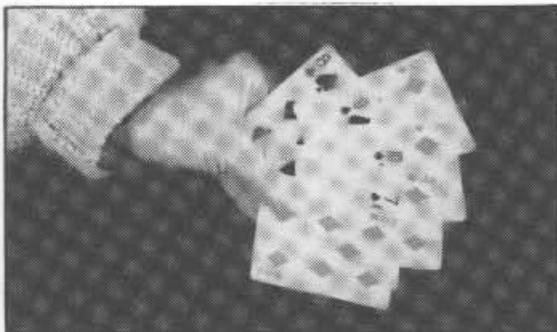


Fig. 144

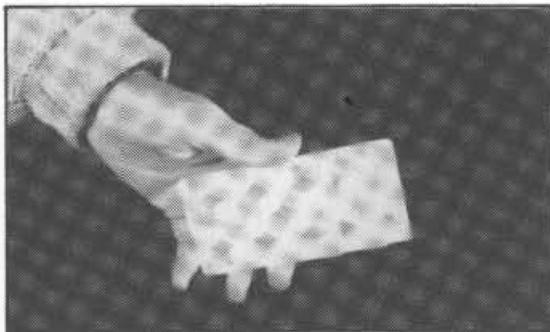


Fig. 145

las negras. (Fig. 144).

2. Cierra el abanico. Quedan sobresaliendo tres rojas. (Fig. 145).

3. Empuja con los dedos derechos las tres rojas para cuadrarlas con el resto. El pulgar derecho está en la esquina inferior izquierda. Los dedos empujan la esquina superior izquierda de las tres cartas rojas, de forma que al entrar lo hacen diagonalmente y quedan como en la figura 146 (la mano derecha se retiró en ésta figura). Observa la posición del meñique izquierdo.

4. El pulgar izquierdo tira ligeramente hacia abajo de la esquina de las tres cartas. El pulgar derecho se levanta y los dedos izquierdos cuadrar estas tres cartas con las demás, quedando, en realidad, en salida interior. (Fig. 147).

5. La mano derecha, sin dejar de ocultar las tres cartas sobresalientes, pasa a la posición de la figura 148.

6. El índice derecho ha tirado de la primera carta hacia abajo hasta igualarla con las otras tres sobresalientes. (Ahora las cuatro rojas están

sobresalientes). El público ve que hay una negra bajo la(s) roja(s). (Fig. 148).

7. Sujetando firmemente las 4 rojas con los dedos derechos tira de las cartas negras hacia arriba con la mano izquierda (Fig. 149), volviendo inmediatamente a colocar el paquete de negras bajo el de rojas. Para el público has separado 7 cartas para mejor mostrar la carta negra, pero en realidad has extirpado y separado las cartas rojas de las negras.

8. Pausa ligera. Abre en abanico a una mano las 8 cartas. ¡Se han separado! Climax.

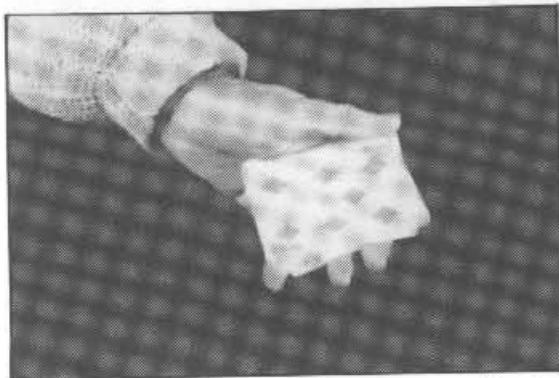


Fig. 146

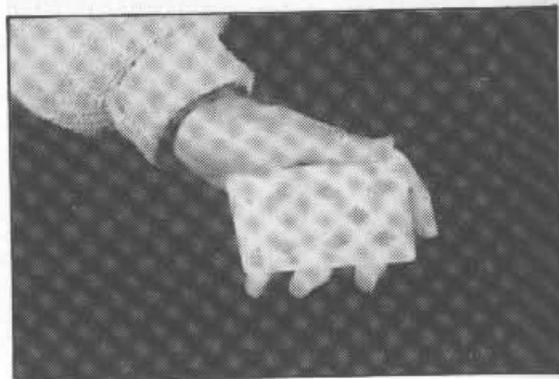


Fig. 147

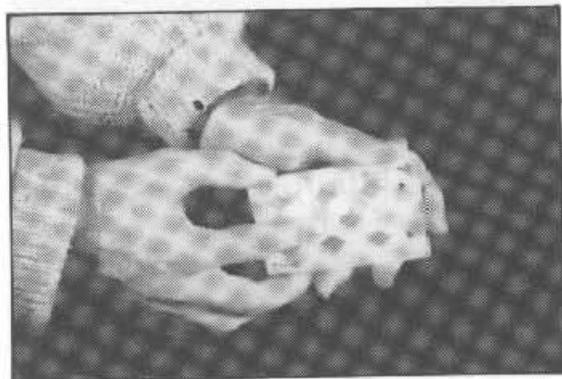


Fig. 148

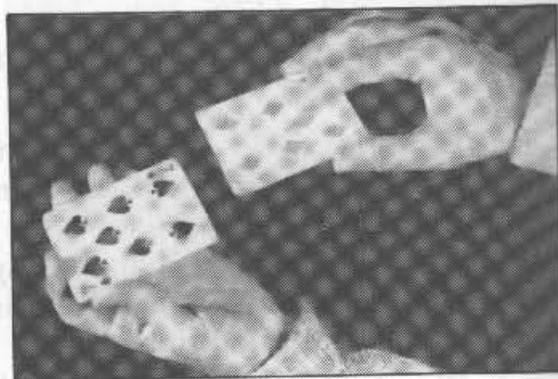


Fig. 149

## 5. METODO «TENKAI»

Para realizar de pie, si se desea. Vale para salón. Corto y directo.

1. Entremezcla realmente las 4 negras con las 4 rojas. Muéstralas

como ves en la *figura 150*. Verán las caras de las cartas.

2. Baja las manos dejando las cartas dorso arriba. Cierra el abanico. Cuadra la carta superior con las 4 negras. Te quedan 3 rojas sobresaliendo.

3. Empuja las 3 rojas para cuadrarlas (*Fig. 151*). Realiza el Control Perpendicular de Tamariz (1). Empuja con la mano izquierda las 3 cartas que están en posición perpendicular (PP) para llevarlas a la posición de la *figura 3*. (Es una vista desde abajo).

4. Coloca la mano derecha como ves en la *figura 152* (pulgar a lo largo del costado de las 3 cartas). Coge las cartas negras con la mano

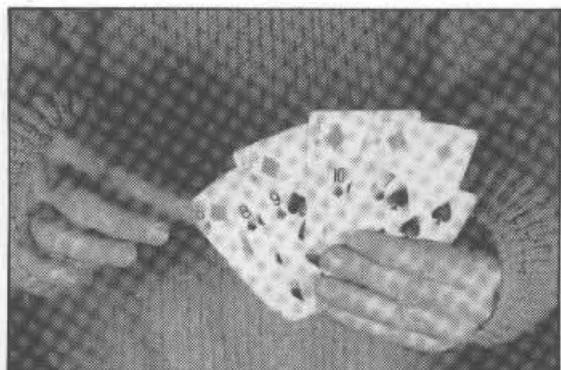


Fig. 150



Fig. 151



Fig. 152

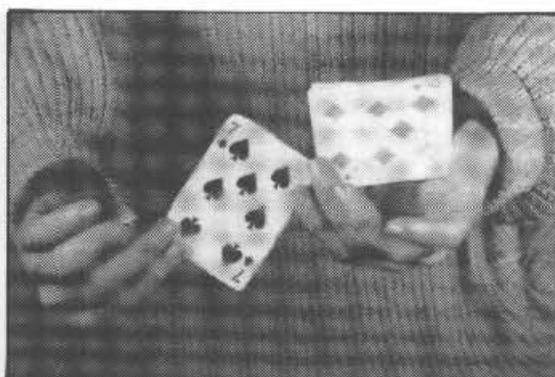


Fig. 153

izquierda por la esquina inferior izquierda. Tira de ellas hacia arriba. El meñique derecho presiona ahora la esquina de las 3 cartas rojas contra la palma de la mano derecha pinzando dichas cartas.

5. Tira de las 5 cartas con la mano izquierda girando como ves en la *figura 153*. El mayor derecho presiona la esquina de las 3 rojas que

(1) Ver el capítulo dedicado a la carta ambiciosa. *Figuras 37 a 46*.

quedan sujetas por el pulgar como en el empalme de Tenkai (pero por el borde largo). Las 5 cartas de la mano izquierda se han desgajado de las 3 rojas. (En la *figura 154* lo que ve el espectador).

6. Gira tu cuerpo hacia la izquierda manteniendo los pies en posición de 45° con el pie derecho hacia el frente (2) y separa la mano izquierda con sus 5 cartas hacia la izquierda. Las cartas deben quedar descansando dorso arriba en los dedos izquierdos.

7. Lleva la mano derecha sobre la izquierda como ves en la *figura 155* para volver el paquete de cartas de la mano izquierda a la vez que depositas las 3 rojas sobre las otras (*Fig. 156*). Los dedos derechos

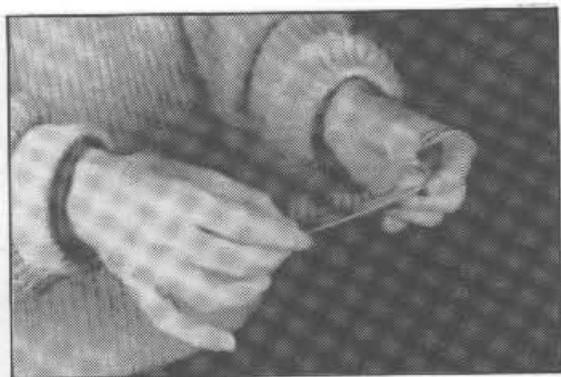


Fig. 154



Fig. 155

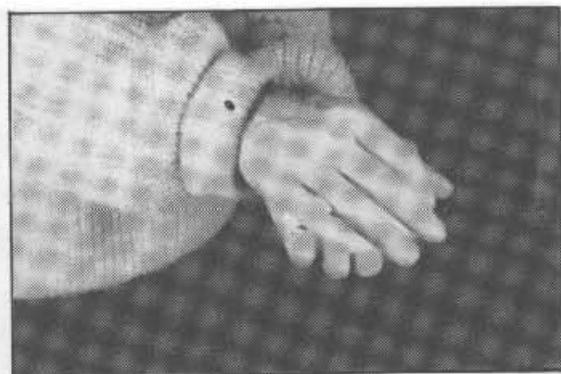


Fig. 156

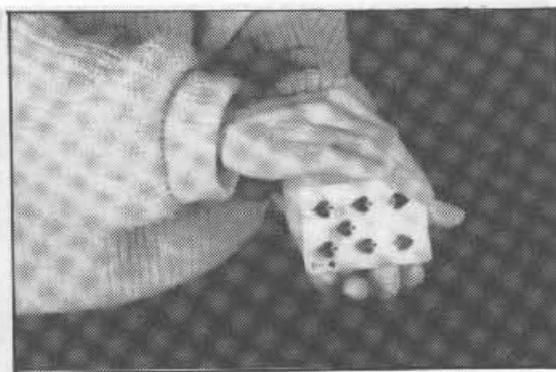


Fig. 157

empujan ahora de abajo a arriba las 8 cartas y las voltean cara arriba. (*Fig. 157*).

8. Abre lenta y claramente las cartas en abanico frente a los espectadores. Se han separado los colores. CLIMAX.

(2) Ver en mi libro «Los 5 puntos mágicos» el capítulo dedicado a las posiciones de los pies. También en «Magia y Presentación» de Henning Nelms. Ed. Cymis.

## 6. BIDDLE – FINAL BAJO MESA

Este es mi final, creo que de gran impacto, para la versión de «agua y aceite» en la que se utiliza el «*Biddle move*».

### Efecto

Se muestran 4 cartas rojas y 4 negras, mezcladas una a una. El mago las coloca sobre la mesa. Lleva su mano vacía bajo la mesa. Un golpe en las cartas con la otra mano consigue dos efectos. El primero: hacerse daño en la mano si se da con excesivo vigor. El segundo: las cartas se separan *a través de la mesa*.

En efecto, el mago saca la mano de debajo de la mesa y en ella tiene las cuatro cartas rojas. La mano dolorida extiende las cartas que hay sobre la mesa y sólo están, claro, las cuatro cartas negras.

El segundo efecto conseguirá aplausos del público. El primero, cuidados, linimentos y vendajes del médico. Y yo conseguiré que no sigas leyendo esto si sigo en este plan. Así pues, pasemos a la...

### Ejecución

Supongamos que tienes las 8 cartas, 4 rojas y 4 negras, intercaladas una a una, y la superior de ellas, puestas las 8 cartas boca arriba es una

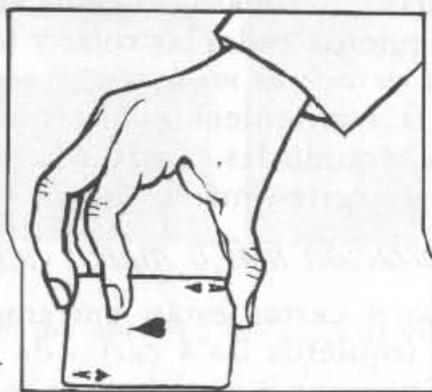


Fig. 158

carta roja. Sujeta todo el paquete con la mano derecha con los dedos pulgar por el borde estrecho interno cercano a ti, y el mayor, por el estrecho externo. (Ver posición en *Figura 158*). Con el pulgar de la mano izquierda colocándolo sobre la carta superior del paquete, y los

dedos por debajo, tiras del pulgar hacia la izquierda y pasas la roja. La segunda carta es la negra y la colocas por el mismo método, encima de la roja, pero manteniendo una separación con el meñique izquierdo (*Fig. 159*). Al poner la segunda roja «robas» con los dedos pulgar y mayor de la mano derecha la carta negra que hay en la mano izquierda dejándola bajo el paquete de cartas que hay en la mano derecha (*Fig. 160*); a la vez dejas la carta roja de la mano derecha en la mano izquierda sobre la otra roja. (*Fig. 161*).

Ahora te quedan: dos cartas rojas en la mano izquierda; la negra, que hace un momento estaba en la mano izquierda está bajo el

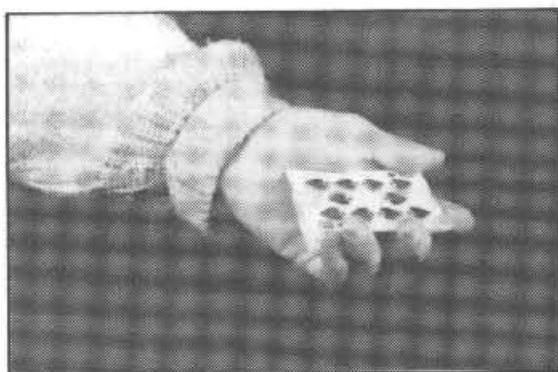


Fig. 159



Fig. 160

paquete de la mano derecha. Esto (pasar las rojas y «robar» las negras) lo repites tres veces más con todas las negras, de manera que al final queden en la mano izquierda todas las rojas y la última carta (que se supone que es negra y *en realidad son las cuatro negras*) se colocan sobre las de la mano izquierda, manteniendo una separación con el meñique izquierdo; es decir: separando las cuatro rojas de las cuatro negras. Hasta aquí un «agua y aceite» más o menos conocido.

Desde aquí mi aportación más o menos desconocida:

Para el público, las 8 cartas están entremezcladas. Tú, ahora, empalmas en la mano izquierda las 4 cartas de abajo, es decir: las 4 rojas, quedándote las 4 negras a la vista (puede ser «el gambliig — véase en «MISDIRECTION» n.º 2, p. 74— u otro cualquiera como el que explico luego). Coges las 4 negras con la mano derecha; adelantas dicha mano y a la vez giras la mano izquierda para que quede dorso a los espectadores y no se noten las 4 cartas empalmadas. Si haces el juego de pie, puedes apoyar la mano izquierda en el borde de la mesa quedándote como se ve en la *figura 162*. Las 4 cartas (para el público son las 8 entremezcladas) que hay en tu mano derecha las colocas cara

arriba sobre la mesa. Inmediatamente colocas la palma derecha sobre este paquete y dices: «Voy a hacer que las 8 cartas entremezcladas se separen; pero para hacerlo aún más difícil, intentaré que se separen a través de la mesa». Dicho esto, levantas la mano derecha con la palma hacia los espectadores (verán que la mano está vacía) haciendo un gesto hacia ellos de «Vds. esperen a ver lo que va a pasar aquí». Mientras, la mano izquierda ha ido colocando sus 4 cartas debajo de la mesa como ves en la *figura 163*. Pon bajo la mesa la mano derecha pasando cerca de donde está la mano izquierda. Al pasar, coge las cartas que tiene la mano izquierda. Casi se puede decir que la mano izquierda deja



Fig. 161

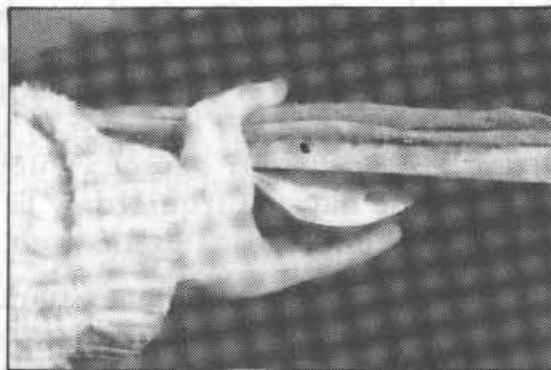


Fig. 162

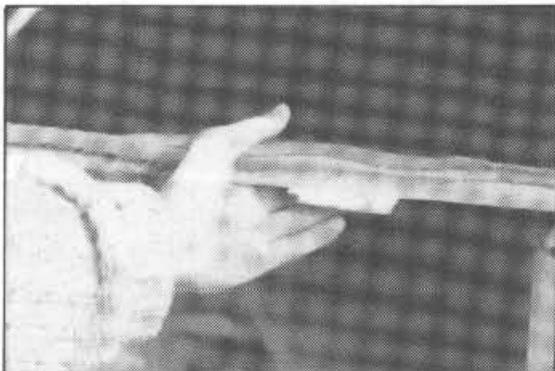


Fig. 163

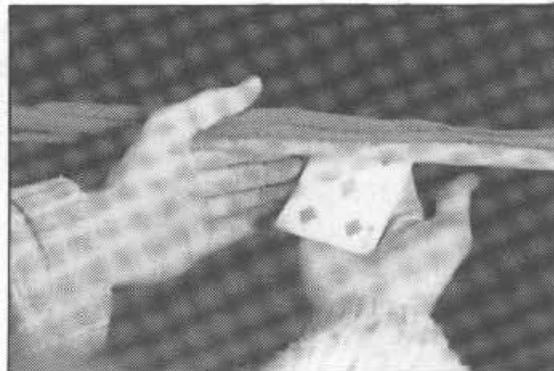


Fig. 164

caer las cartas y la mano derecha las caza al vuelo; la altura del vuelo depende de la práctica (*Fig. 164*). En este mismo movimiento, sincrónicamente, levantas la mano izquierda con la palma hacia el público y esta palma es la que viene a tapar las cartas, y a dar un golpe sobre ellas (me refiero a las que están encima de la mesa). Pausa. Expectación. Ansiedad. GRAN EMOCION.

La mano derecha saca de debajo de la mesa las 4 cartas rojas y la mano izquierda vuelve las 4 cartas negras, se han separado las cartas rojas de las cartas negras a través de la mesa... ¡Aplausos!

## Explicación del empalme

La posición de las cartas era: 4 rojas debajo, 4 negras encima y el meñique manteniendo una separación entre las rojas y las negras (*Fig. 165*). Todas las cartas boca arriba en la mano izquierda en la posición de dar. La mano derecha se coloca encima del paquete (*Fig. 165*). Fíjate bien en la posición del índice derecho que está en el lado lateral largo izquierdo y en cambio los otros dedos no están allí. Recuerda también que el meñique izquierdo está casi, casi introducido entre los dos paquetes de cartas negras y rojas (ver de nuevo la *figura 165*). Mediante un deslizamiento de tu mano derecha hacia tu derecha las cartas de abajo giran empujadas por el índice derecho, pivotando alrededor del meñique izquierdo, quedando en posición perpendicular a las negras (*Fig. 166*), es decir, quedando justo encima de la palma izquierda; estiras el meñique izquierdo, en el momento en que el público no puede ver esto por el ángulo de tu mano izquierda. Inmediatamente la mano derecha vuelve a su postura original, es decir, corriéndose hacia la izquierda y la mano izquierda se curva para mantener bien ocultas las cartas que tiene empalmadas.

El movimiento que haces para empalmar es un simple *cuadrar* el paquete mediante un movimiento de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda de la mano derecha. El ángulo debe ser como el que se emplea para el *second-deal* (dar en segunda): la mano izquierda dando ligeramente el dorso a los espectadores, pero no completamente sino sólo en un ángulo de unos 45°.

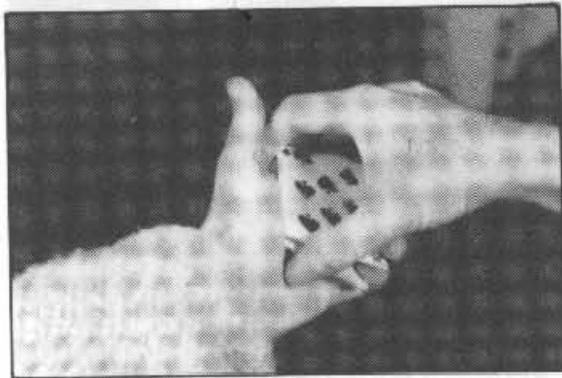


Fig. 165

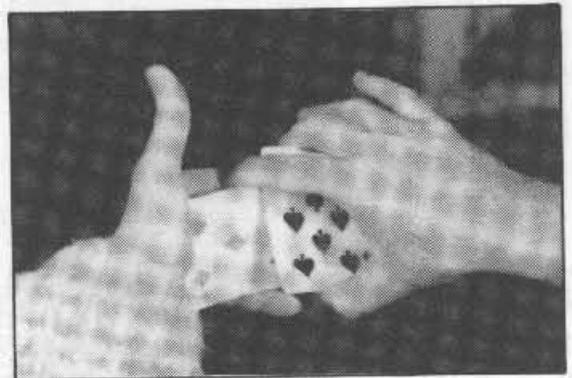


Fig. 166

Puede asegurarte un gran éxito de público, sobre todo si la mesa que has usado no tiene agujeros ni ranuras.

## 7. ANTIAGUA FINAL VOLTEADAS

Tras realizar el agua y aceite con el pase de Biddle que explico en el método anterior te quedan separadas las rojas de las negras. En vez de empalmar las rojas, extiende las 8 cara arriba en la mesa. Se ven separados los colores. CLIMAX. Ahora vas a mostrarlas de nuevo, y a la vez, secretamente, preparar un final inesperado y mágico. Veamos:

1. Tienes las cartas cara arriba, las negras sobre las rojas. Abrelas en abanico y ciérralo obteniendo una separación con el meñique izquierdo sobre las tres cartas inferiores.

2. Por medio del medio salto, voltea secretamente estas tres cartas inferiores. (Ver figuras del método n.º 10 «Super agua y aceite»).

3. Buclea con el mayor izquierdo las tres cartas inferiores de forma que se separen entre sí (Fig. 167). Cógelas en la mano <sup>derecha</sup> izquierda manteniendo estas separaciones con el pulgar derecho (Fig. 168).

Pasa con el pulgar izquierdo la carta superior (una negra), de la mano derecha a la mano izquierda.

5. Pasa la segunda carta negra con el pulgar izquierdo de la mano derecha a la mano izquierda y a la vez y secretamente, pasa (bajo dicha carta negra) la carta inferior (una roja dorso arriba). Utiliza los dedos



Fig. 167

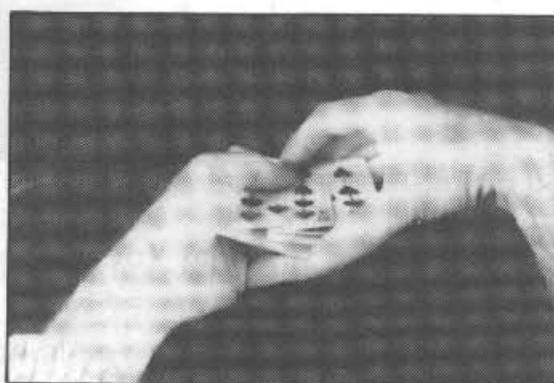


Fig. 168

izquierdos para pasarla. El público sólo ve que pasas una negra (Fig. 169).

6. Pasa de nuevo dos cartas de la mano derecha a la mano

manos llevando el paquete hacia la izquierda de la mesa, donde depositas y extiendes las 8 cartas. Aparecen los colores alternados y, además, las cartas negras cara arriba y las rojas dorso arriba. Voltea la extensión por medio de la conocida floritura. CLIMAX.

## 8. ANTIAGUA-ACEITE: 4 METODOS

El efecto es conocido, mi aportación está en los métodos: Se pasan de mano a mano 8 cartas, 4 negras seguidas de 4 rojas. Se extienden las cartas y los colores están alternados rojo - negro - rojo - negro...

Los 4 métodos que te describo a continuación se basan en el pase de BIDDLE - KARDIRO que supongo conoces y que explico en el método n.º 6. (Biddle final bajo mesa), pero en cualquier caso explico de nuevo a continuación.

Los cuatro métodos son variantes y queda a tu preferencia la elección del que más te guste.



Fig. 169

izquierda. La superior (negra) oculta el pase de la inferior (roja dorso arriba).

7. Repite una tercera vez la acción de pasar la superior y la inferior. Te queda una sola carta (roja) en la mano derecha... Para el público es un paquete de 4 cartas rojas.

8. Coloca «con cuidado» el supuesto paquete de 4 rojas (en realidad una sola carta) sobre el paquete «de negras» (en realidad rojas y negras intercaladas y las rojas además volteadas dorso arriba).

9. Pausa. Por medio de nuevo del medio salto voltea secretamente las 7 cartas inferiores (todas menos la superior). A la vez mueve las

El ritmo es esencial al ir pasando las cartas de la mano derecha a la mano izquierda mientras nombras «negra, negra, negra, negra, roja, roja, roja y roja». Haz luego una pequeña pausa dramática con leve agitación de la mano izquierda con las cartas. Extensión en la mesa y los colores están alternados. Muy directo. Lee y estudia los métodos con las cartas en las manos si no quieres volverte loco (aún más...).

## ANTIAGUA BIDDLE - I

Tienes 8 cartas cara arriba, cuatro rojas sobre cuatro negras (Fig. 170).

1. Cógelas con la mano derecha dorso arriba. Acerca las manos y

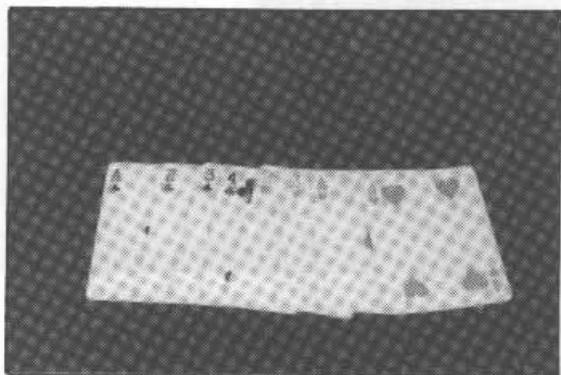


Fig. 170



Fig. 171

pon el pulgar izquierdo sobre la carta superior, la primera roja (r-1); los otros dedos izquierdos van bajo las cartas.

Separar las manos arrastrando con el pulgar la r-1, que queda sobre los dedos y palma izquierdos.

2. Acerca ambas manos como en la *figura 171*. Ahora la carta r-1 quedará debajo del paquete de la mano derecha, pero sigue sujeta por los dedos izquierdos.

Separa las manos llevándote con el pulgar izquierdo la segunda carta roja (r-2), que quedará sobre la r-1 (que los dedos izquierdos nunca han abandonado). Pero, mientras tanto, el meñique izquierdo ha sido colocado entre las dos cartas de la mano izquierda (entre r-1 y r-2) para mantener una separación entre ellas.

3. Acerca las manos, sepáralas y pasa la tercera roja (r-3) de la mano derecha a la izquierda, pero a la vez, los dedos izquierdos has dejado la carta superior que estaba allí (la r-2), debajo del paquete de la mano derecha, donde queda sujeta por los dedos derechos. (Este es el movimiento de BIDDLE-KARDIRO). En otras palabras: la r-3 pasó de la mano derecha a la izquierda mientras que la r-2 pasó — ocultamente— de la mano izquierda a la derecha.

Además, el meñique izquierdo se colocó entre las dos cartas de la mano izquierda (r-3 y r-1), manteniendo ahí una nueva separación.

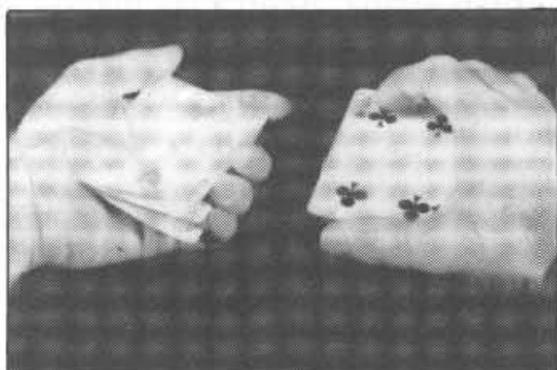


Fig. 172

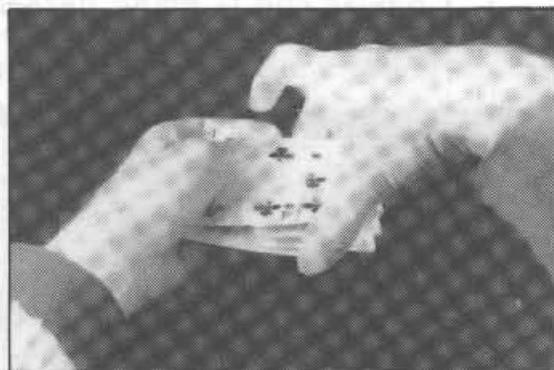


Fig. 173

4. Acerca de nuevo las manos, y al separarlas pasa la r-4 a la mano izquierda, pero ahora es el anular izquierdo quien obtiene y mantiene una segunda separación entre r-4 y r-3 (Fig. 172).  
172).

La posición es ahora así: En la mano izquierda de arriba abajo: r-4, separación, r-3, separación, r-1. En la mano derecha: de arriba abajo, b-1, b-2, b-3 b-4, r-2.

5. Acerca las manos y al separarlas pasa la primera negra (b-1) de la mano derecha a la izquierda mientras dejas la r-4 y la r-3 bajo el paquete de la mano derecha. El pulgar derecho mantiene las dos separaciones (Fig. 173).

6. Acerca las manos y al separarlas pasa la segunda negra (b-2) de la mano derecha a la izquierda y también (oculta bajo la b-2) la carta de abajo de la mano derecha (la r-3). (Fueron los dedos izquierdos los que robaron la r-3 de la mano derecha).

7. Acerca las manos y al separarlas pasa la tercera negra (b-3) de la mano derecha a la izquierda y también (oculta bajo la b-3) la carta de abajo de la mano derecha (la r-4).

8. Finalmente acerca las manos y al separarlas deja las dos cartas de la mano derecha sobre las de la mano izquierda, pero ligeramente sobresalientes por abajo (*Fig. 174*).

Las dos cartas son la cuarta negra (b-4) y, oculta bajo ella la r-2.

9. Con el dedo índice derecho cuadra las cartas empujando la(s) sobresaliente(s). Deja el paquete sobre la mesa. Extiéndelo sin falsos

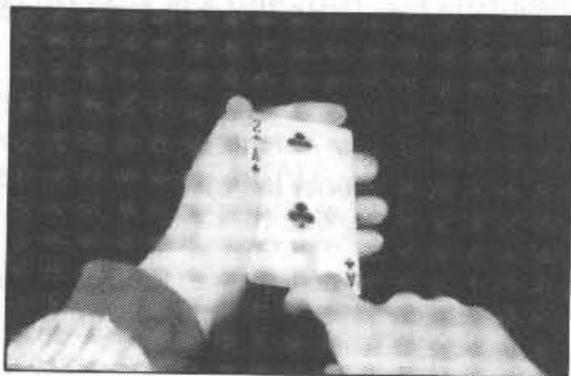


Fig. 174

movimientos, con claridad, mostrando que los colores se han mezclado ellos solos alternándose de forma perfecta (negra, roja, negra, roja,...).

#### NOTA

Si al comienzo colocas las cartas en el orden de la *figura 170* o sea:

Caras arriba SUP (4r, As r, 3r, 2r, 4b, 3b, 2b, AS b) INF al final te quedarán alternadas en el orden natural. (Efecto más estético), así:

Cara arriba: SUP (AS b, AS r, 2b, 2r, 3b, 3r, 4b, 4b) INF.

### ANTIAGUA - BIDDLE II (\*)

Las cartas arriba negras sobre rojas, posición de BIDDLE-KARDYRO.

1. Pasa la primera negra b-1 de la mano derecha a la izquierda.

2. Pasa la segunda negra b-2 manteniendo una SEParación bajo ella con el meñique izquierdo.

3. Pasa la tercera negra b-3 robando 1 a la vez la b-2 con la mano derecha y manteniendo una SEParación bajo la b-3 con el meñique izquierdo.

4. Pasa la cuarta negra b-4 manteniendo una nueva separación bajo ella con el anular izquierdo.

5. Pasa la primera roja r-1.

6. Pasa la segunda roja r-2, robando a la vez con la mano derecha la r-1 y b-4 juntas.

7. Pasa la tercera roja r-3 robando a la vez con la mano derecha la r-2 y b-2 juntas.

8. Pasa la cuarta roja junto con las cinco que están bajo ella b-2, r-1, b-4, r-2, b-3.

9. Extiende las cartas. Los colores están alternados. CLIMAX.

#### NOTA

Si colocas al comienzo el orden siguiente: caras arriba SUP 4r, AS r, 3r, 2r, 2b, 3b, 4b, AS b INF, al final te quedarán en el orden natural: caras arriba SUP AS b, AS r, 2b, 2r, 3b, 3r, 4b, 4r INF.

### \* ANTIAGUA BIDDLE III

Siempre caras arriba negras sobre rojas. Posición de BIDDLE-KARDYRO.

1. Pasa la primera negra b-1 de la mano derecha a la izquierda.

2. Pasa la segunda negra b-2 manteniendo separación bajo ella con el meñique izquierdo.

3. Pasa la tercera negra b-3 robando a la vez b-2. Mantén una SEParación bajo la b-3 con el meñique izquierdo.

4. pasa la cuarta negra b-4, manteniendo una segunda separación bajo ella con el anular izquierdo.

---

(\*) Este método lo publiqué en la revista MISDIRECTION-GEN año 73. n.º 3 pp. 44 y 45.

5. Pasa la primera roja r-1.
6. Pasa la segunda roja r-2 robando a la vez el conjunto r-1, b-4 y la b-3.  
(Las r-1, b-4 deben quedar en contacto con las otras de la mano derecha, la b-2 concretamente, mientras que la b-3 debe quedar con una separación que mantiene el pulgar derecho-esquema 1).
7. Pasa la tercera roja r-3 y, a la vez, bajo ella, pasa ocultamente la b-3 (la carta inferior del paquete de la mano derecha).
8. Pasa la cuarta roja r-4 conjuntamente con las tres cartas (b-2, r-1, b-4) que tiene debajo.
9. Extiende las cartas: los colores están alternados. CLIMAX.

#### NOTA

Si colocas al comienzo las cartas en este orden: caras arriba: SUP 4r, AS r, 3r, 2r, 2b, 3b, 4b, AS b INF, te quedarán al final en el orden natural: caras arriba: SUP AS b, AS r, 2b, 2r, 3b, 3r, 4b, 4r INF.

### ANTIAGUA - BIDDLE IV

Cartas cara arriba, negras sobre rojas, posición BIDDLE-KARDYRO.

1. Pasa la primera negra b-1 de la mano derecha a la izquierda.
2. Pasa la segunda negra b-2 manteniendo una SEParación bajo ella con el meñique izquierdo.
3. Pasa la tercera negra b-3 manteniendo una SEParación bajo ella con el anular izquierdo.
4. Pasa la cuarta negra b-4 manteniendo una SEParación bajo ella con el mayor izquierdo.
5. Pasa la primera roja r-1 robando a la vez la b-4 con la mano derecha.
6. Pasa la segunda roja robando a la vez la r-1 y la b-3 juntas, con la mano derecha.
7. pasa la tercera roja r-3 robando a la vez la r-2 y la b-2 (juntas) con la mano derecha.
8. Pasa la cuarta roja r-4 junto con las b-4, r-1, r-3, r-2, b-2 que están bajo ella.

9. Extiende las cartas. Los colores están alternados. CLIMAX.

#### NOTA

Si colocas al comienzo las cartas así: cartas arriba: SUP 4n, 3r, 2r, AS T, 2b, 3b, 4b, AS b INF, al final quedarán en el orden natural: caras arriba: SUP AS b, AS r, 2b, 2r, 3b, 3r, 4b, 4r INF.

## 9. METODO RECOGIDA

Se extienden cara arriba 8 cartas, colores alternados, se recogen, se extienden y están separados!

### Preparación

En el regazo tienes un paquete de 7 cartas cara arriba: 4 rojas sobre 3 negras. La de arriba, la que se ve, es un 10 de rombos. Las demás de puntos altos. (6 a 10).

### Realización

1. Saca ocho cartas de puntos altos, mézclalas roja, negra, roja, negra, etc. y extiéndelas cara arriba en la mesa como en la *figura 175*.
2. Descuidadamente, al recalcar la alternancia separa la primera negra, un ocho de picas en la figura, hacia delante para que no quede sobre las demás.

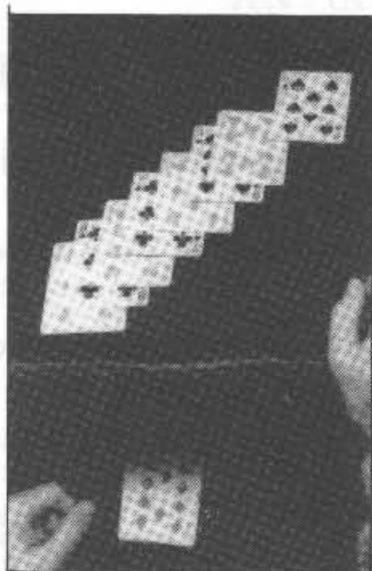


Fig. 175



Fig. 176

3. Coge con la mano izquierda el paquete del regazo y apoya el pulgar en el borde de la mesa (*Fig. 176*).

4. Con la mano derecha, recoge como en la figura 2 las 7 restantes hacia el borde de la mesa (*Fig. 176*).

5. Continúa el movimiento de la mano derecha; sobrepasa el borde de la mesa, deja caer el paquete que lleva en el regazo, gira la mano izquierda palma arriba, coge con los dedos derechos este paquete (*Fig. 177*), avanza el cuerpo, lo que hará avanzar la mano derecha y salir la mano izquierda; pon el paquete de la mano derecha sobre la carta negra aislada de la mesa. Sopla «mágicamente» sobre el paquete y extiéndelo hacia el borde de la mesa en cinta diagonal. Se ven separados los colores (*Fig. 178*). CLIMAX.



Fig. 177

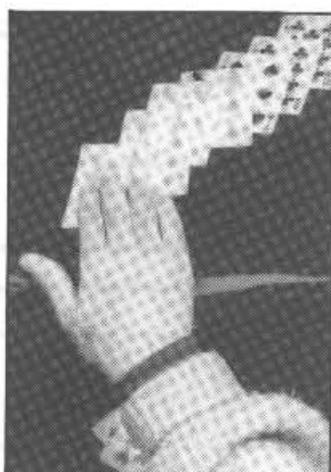


Fig. 178

## 10. SUPER «AGUA Y ACEITE» (\*)

Este juego, que ideé junto con Ramón Varela, nació, hace ya varios años, para ilusionar a Ascanio (¡nada menos!).

En efecto, quisimos hacerle una nueva versión del ya clásico efecto «agua y aceite», que le pareciese conocida hasta el último momento, y conseguir entonces sorprenderle. Efectivamente, así fue: en la tertulia mágica «Armenia» se lo hicimos: ASCANIO quedó muy gratamente sorprendido.

Y nosotros dijimos: «Si le sorprendió a ASCANIO, al profano debe dejarle estupefacto».

Desde entonces, lo hemos hecho muchas veces y, por lo tanto, hemos «estupefectado» a cientos de profanos y magos.

## Efecto

El conocido de «Agua y Aceite»: 4 cartas rojas se entremezclan, una a una, con 4 cartas negras. Mágicamente se separan los colores y quedan 4 negras de un lado y 4 rojas de otro.

## Material necesario

Una baraja.

7 cartas de doble cara, que son las que ves en la *fig. 179 a*, por una cara y en la *fig. 179 b*, por la otra cara (al girar alrededor de A-B) (1).

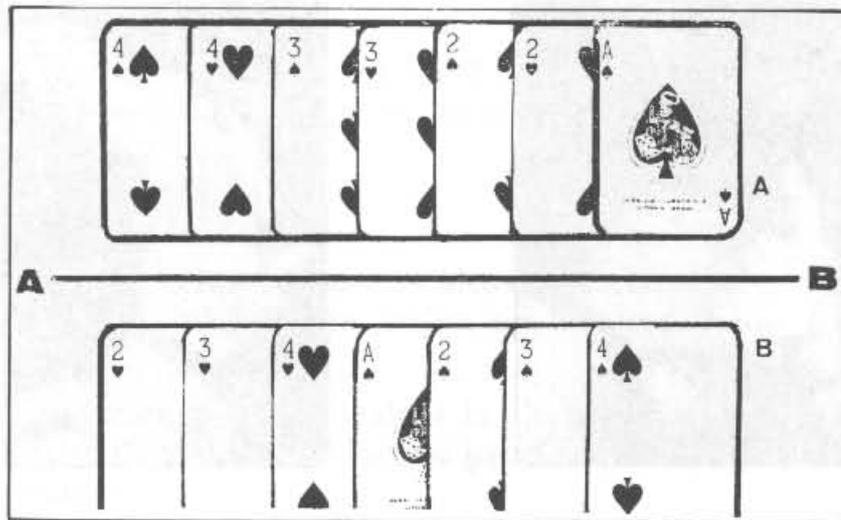


Fig. 179

## Preparación

Saca del dos al cuatro de ROMBOS y del As al cuatro de PICAS de la baraja y colócalos dorsos arriba encima de las misma.

Saca también el As de ROMBOS y colócalo la segunda o la tercera por abajo de la baraja.

Vuelve la baraja cara arriba y entremezcla desordenadamente por la mitad más cercana al As de ROMBOS las 7 cartas de doble cara con su lado «a» como cara y su lado «b» como dorso (por ejemplo, como

(1) Si ya tienes cartas de doble cara y no coinciden con las que te decimos y no quieres fabricártelas, busca la combinación de cartas que valga, aunque creemos que perderás algo de efecto.

ves en la *fig. 180*). Las que sobresalen en la figura son las trucadas con su lado «a» a la vista.

Iguala las cartas.

## Realización

1. Coge la baraja dorso arriba, extiende algunas cartas de la parte superior entre las manos.

Di: «*Voy a coger 8 cartas, pero tienen que ser 4 negras y 4 rojas.*»

2. Cuadra la baraja. Vuévela cara arriba y ve pasando cartas de la mano izquierda a la mano derecha.

Di: «*Cogeremos del As al 4 de rombos y del As al 4 de picas.*»

Saca el As de rombos y déjalo cara arriba sobre la mesa, busca las 7 cartas trucadas y las vas colocando sobre el As de rombos, PERO bú-

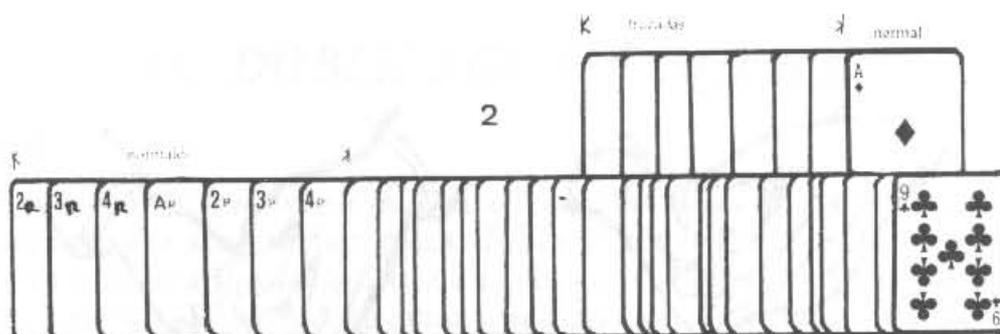


Fig. 180

calos y colócalos por el orden de 2, 3 y 4 de rombos y As 2, 3 y 4 de picas. Deja aparte el resto de la baraja.

3. Cuadra el paquete de 8 cartas. Cógelo con la mano derecha y termina de cuadrarlo *dando el dorso del paquete a los espectadores*: se verá el dorso normal que corresponde al As de rombos. Deja el paquete, así cuadrado sobre la mesa, cara arriba.

4. Separa las rojas de las negras cogiendo las 4 rojas en la mano izquierda y las 4 negras en la mano derecha.

Di: «*La mezclaremos una a una.*»

Pon el 4 negro sobre la mesa, encima el 4 rojo, 3 negro, 3 rojo, 2 negro, 2 rojo, As negro y As rojo. Te quedarán como en la *fig. 179 a*, pero añadiendo encima el As de Rombos.

5. Di: «*El rojo y el negro es como el agua y el aceite. Aunque estén bien mezclados si se les deja reposar...*»

Cuadra las cartas, coge el paquete con la mano izquierda como ves en la fig. 3.

6. Eleva ambas manos a unos 20 cms. de la mesa.

*Separa con el pulgar derecho la carta superior (As rombos) (ver fig. 181) (el índice izquierdo está doblado bajo el paquete, con la uña tocando la carta inferior).*

7. Mira a los espectadores diciendo:

«...se separan totalmente.»

MIENTRAS DICES ESTO, las dos manos se dirigen hacia la parte izquierda de la mesa, donde dejan las cartas, y la mano derecha las extiende en cinta hacia la derecha. PERO en el trayecto de bajada de las dos manos, has realizado el volteo de las 7 cartas trucadas como ves en las figs. 182 y 183. Hazlo mirando a los espectadores. La carta superior (As de rombos) permanece sin moverse.



Fig. 181

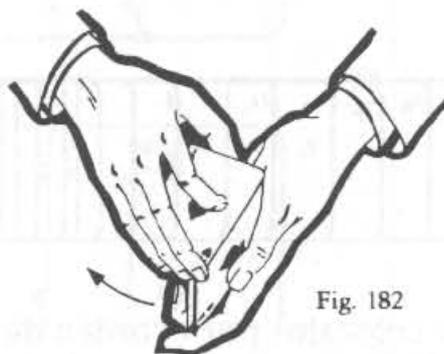


Fig. 182

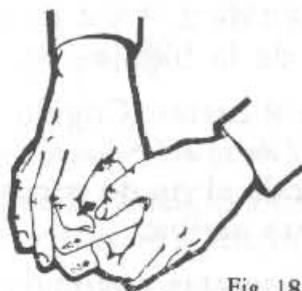


Fig. 183

Al extenderlas verás que las 8 cartas aparecen como en la *figura 184*: separadas las 4 rojas de las 4 negras y ordenadas de As a 4.

Este volteo de 7 cartas está oculto por el As de rombos y las dos manos, y tu mirada a los espectadores, que les divide la atención, no pudiendo concentrarse en el movimiento de las manos.

El efecto es claro, directo y de enorme impacto.

8. Sólo te resta cuadrarlas, cogerlas e ir las colocando una a una sobre la mesa, mientras en voz alta cuentas: As rojo, dos rojo... As negro..., etc.

Cuádralas de nuevo dejando que se vea el dorso del paquete (dorso del As de rombos) y júntalas a la baraja.

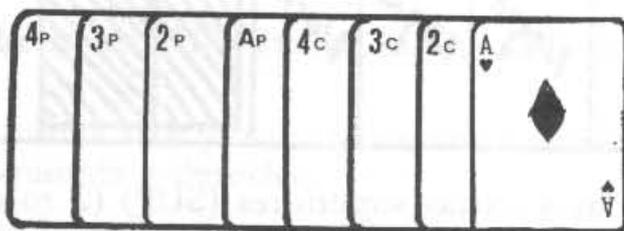


Fig. 184

## 11. DOBLE AGUA Y ACEITE

### Efecto

Se entremezclan, una a una, cuatro cartas rojas cara arriba con cuatro negras cara abajo. Hay, pues, doble alternancia (dorsos y colores). Sin una sólo manipulación oculta, las cuatro rojas se separan de las cuatro negras. (El hecho de estar unas cara arriba y otras cara abajo le dan gran visualidad al efecto).

### Material

- Necesitas 8 cartas.
- 2 rojas normales.
- 2 negras normales.
- 2 doble dorso.
- 2 doble cara roja/negra.

### Preparación

Coloca las cartas como en la *figura 185*. Cuádralas. Ponlas sobre tu baraja cara arriba, de las que han retirado previamente las 8 cartas homónimas de las que has preparado.

(\*) Publicado en *Trucky-Carto-Magia* de J. Tamariz y R. Varela. Ed. Cymus, Barcelona 1970.

Puedes sacarlas del bolsillo, sobre, cartera... pero es psicológicamente mejor, sacarlas de la baraja.

Sin que te vean obtén una separación (SEP) con el meñique

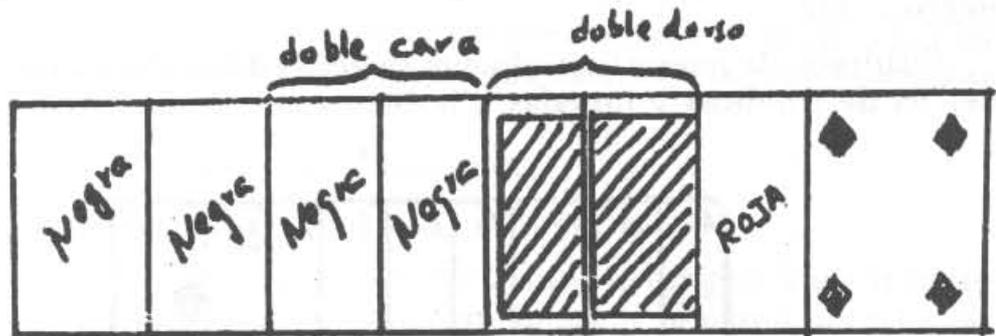


Fig. 185

izquierdo bajo las 4 cartas superiores (SUP) (2 rojas y 2 de doble dorso).

### Realización

Aunque muy sencilla y sin manipulaciones, la detallaré al máximo para que todo sea claro para el lector.

1. Con la mano derecha (m.d.) toma el paquete de 4 cartas sobre la SEP y colócalos cara arriba, sobre la mesa, cuadrado, sin extender.

2. Extiende en cinta entre ambas manos, las 4 cartas SUP de la baraja (se verán 4 negras). Tómalas en la mano derecha. Deja aparte la baraja.

3. Cuadra el paquete de 4 negras y pásalo a la m. i. (cartas cara arriba). Toma el paquete de la mesa con la m. d. y, volteándolo dorso arriba, ponlo sobre el paquete de la m. i.

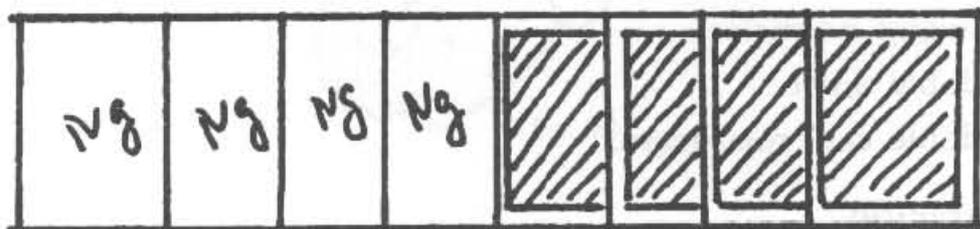


Fig. 186

4. Extiende las 8 cartas entre las manos. Se verán como en la *figura 186*. Obtén una SEP entre las cartas 2 y 3 INF. Di: «Cuatro cartas negras».

5 Cuadra el paquete manteniendo la SEP. Voltea las 6 cartas SUP (que están todas sobre la SEP). Déjalas sobre las de la m. i.

6. Extiende una a una las 4 cartas SUP. (Se verán 4 rojas). Cuida de no dejar ver más que 4 cartas, pues la 5ª carta está de dorso. Di: «y cuatro cartas rojas».

7. Cuadra el paquete. Tira hacia la izquierda y con los dedos izquierdos, de las cartas 1 y 2 INF-2 y la INF-3. La misma SEP que tenían antes. Cuadra las 8 cartas.

8. Voltea las 6 cartas SUP. Vuelve, pues, a la posición del párrafo n.º 4 (Fig. 186).

9. Coloca las cartas SUP (dorso arriba) una a una sobre la mesa, en una hilera de izquierda a derecha.

10. Coloca las 4 restantes (cara arriba) una a una sobre la mesa en una hilera paralela e inferior a la anterior. Pero esta vez, de derecha a izquierda. (Fig. 187).

11. Coloca la carta n.º 1 (ver fig. 187) sobre la n.º 8, la n.º 2 sobre la n.º 7, la n.º 3 sobre la n.º 6 y la n.º 4 sobre la n.º 5.

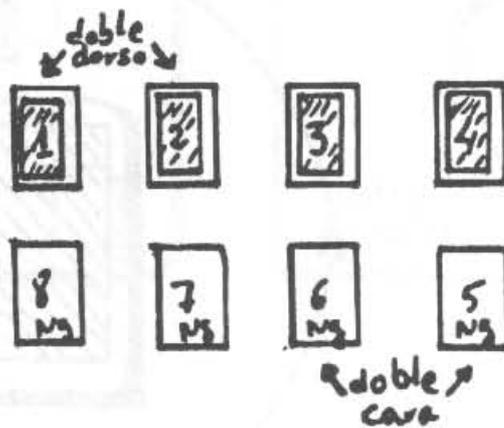


Fig. 187

12. Coloca el paquete de 2 cartas que está a la derecha (cartas n.º 4 y n.º 5) sobre el paquete inmediatamente a su izquierda (cartas núms. 13 y 6). Estas 4 sobre el paquete a su izquierda (cartas núms. 2 y 7) y estas 6 cartas sobre el último paquete (cartas núms. 1 y 8). Di: «Así quedan alternadas las cartas».

13. Extiende las cartas en cinta sobre la mesa de izquierda a derecha. Se verán alternadas rojas–negras y dorsos–caras (Fig. 188). Recalca bien esta posición.

14. Cuadra lenta y claramente las 8 cartas y di: «Daremos los giros mágicos».

15. Di: «Primer giro». Lenta y deliberadamente VOLTEA el paquete según el eje AB de la figura 189.

16. Di: «Segundo giro». Lentamente da un medio giro al paquete en el sentido de las agujas del reloj (Fig. 190).



Fig. 188

Fig. 189



Fig. 190

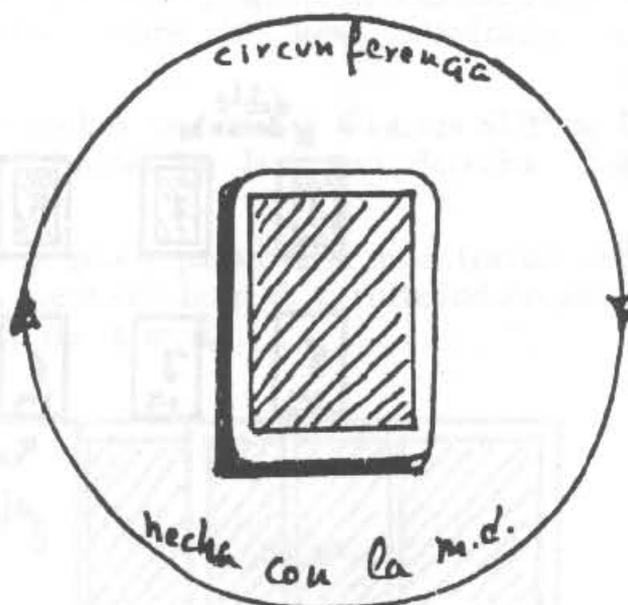


Fig. 191

17. Di: «Tercer giro». Con la mano derecha dibuja una imaginaria circunferencia en el tapete, alrededor del paquete, sin llegar a tocarlo. (Fig. 191).

18. Haz una ligera pausa para dramatizar el efecto. Extiende muy

lentamente las cartas de izquierda a derecha. Aparecerán separados los colores como en la *figura 192*. CLIMAX.

19. Tras una pausa para recalcar el efecto, cierra la extensión de cartas. Queda un paquete que tomas en tu m. i.

20. Distribuye las cartas como hiciste en los párrafos 9 y 10 (dos hileras, una de cuatro dorso arriba y otra de cuatro cara abajo, paralela; ahora, serán las cuatro rojas). Recuerda el orden INVERSO de colocación de ambas hileras.

21. Repite las operaciones del párrafo 11. Quedará una sólo hilera de cuatro parejas de cartas.

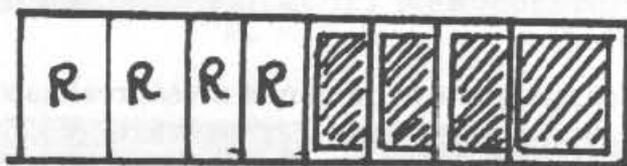


Fig. 192

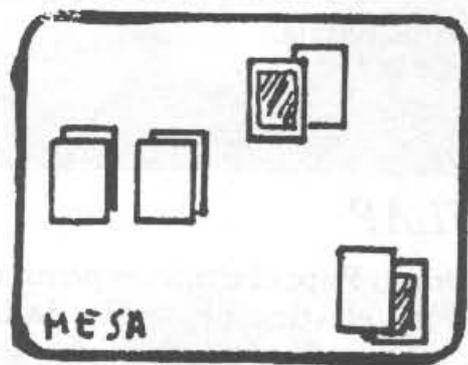


Fig. 193

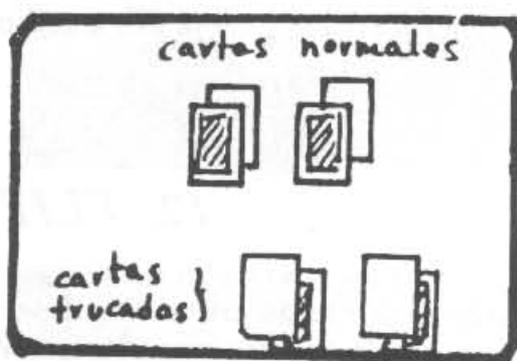


Fig. 194

22. Toma la pareja más a tu derecha con la m. d. y la inmediatamente a su izquierda con la m. i.

23. Voltea las dos parejas (cada mano voltea su pareja de cartas). A la vez que volteas cada pareja, SEPARA las cartas de cada pareja. La m. d. voltea sus cartas dejándolas junto al borde de la mesa más cercano a ti, mientras que la m. i. las deja hacia el centro de la mesa. (*Fig. 193*). Así se habrán visto cada carta por dorso y cara (aparentemente normales, pues la pareja cercana a ti es una pareja de cartas trucadas).

24. Repite los movimientos anteriores (párrafos 22 y 23) con las

dos parejas restantes. Al final tienes las cartas como en la *figura 194*.

25. Con las 4 cartas trucadas (las más cercanas a ti) realiza lo siguiente: coge las dos cartas cara arriba y colócalas sobre las dos dorso arriba, formando una ligera extensión de 4 cartas.

26. Coge esta extensión y cuádrala obteniendo, a la vez, una SEP con el meñique bajo la SUP-3 (o sea, sobre la carta INF).

27. Coge con la m. d. las 3 cartas juntas sobre la SEP y voltéalas sobre las restantes de la m. i. Parecerá que has volteado las dos que estaban cara arriba y, al verse el dorso, todo parece normal.

28. Deja este paquete de 4 cartas (trucadas) sobre la baraja (que estaba dorso arriba).

29. Con las 4 cartas que quedan en la mesa, realiza algún efecto (el mejor: la versión de dos rojas y dos negras que explica Ascanio con el título «Un juego para Dai Vernon»).

30. Si no eres manipulador, haz otro más sencillo o, simplemente, coge las dos cartas (normales) cara arriba y ponlas sobre las dos (normales) dorso arriba. Voltea las dos que están cara arriba para que queden dorso arriba y deja las cuatro sobre la baraja.

## 12. FLIP - FLAP

No, nada que ver con mi amigo y admirado Flip, el título es porque se hace con cartas trucadas; llevan un Flap elástico del estilo de la carta acrobática que popularizó Marlo.

Simplemente tienes ocho cartas, 4 de las cuales llevan un flap (ver *fig. 195*).

1. Al comienzo están cara abajo en la mesa o sobre la baraja. Tomas la primera roja y la pones en la mano izquierda, caras hacia ti, dorso a los espectadores.

2. Coge la segunda y colócala con la *figura 196*, el dorso de las cartas frente a los espectadores. El pulgar izquierdo abre el flap y lo sujeta allí.

3. Coge la tercera y ponla como en la *figura 197*, tapando el flap.

4. Sucesivamente vas cogiendo las restantes y abriendo los flaps de

la cuarta, quinta y séptima, y tapándolas con las siguientes. Te queda un abanico como en la *figura 198*.

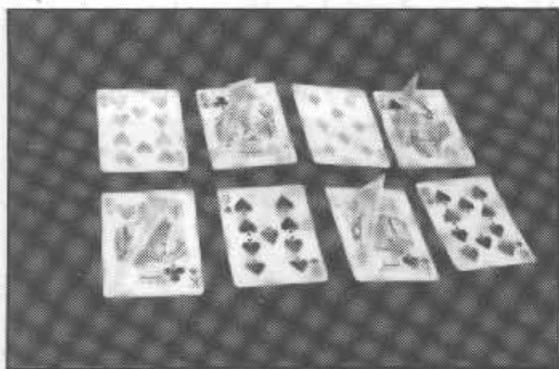


Fig. 195



Fig. 196

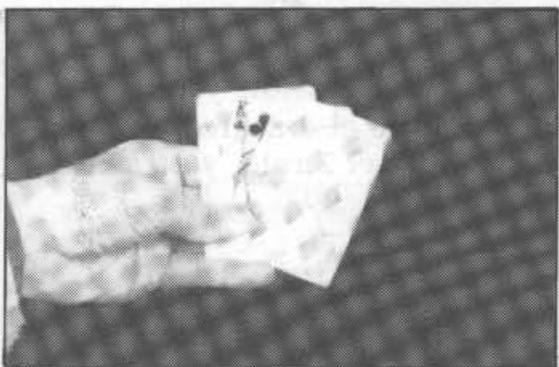


Fig. 197

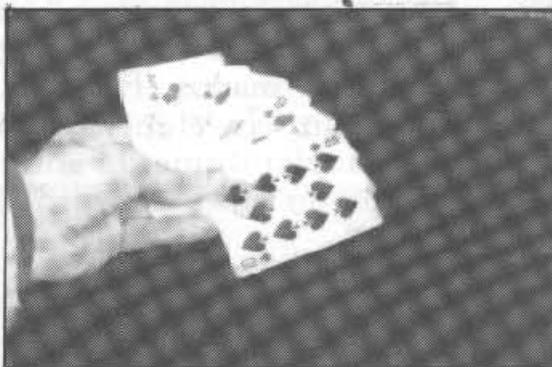


Fig. 198



Fig. 199



Fig. 200

5. Cógelo con la mano apretando fuerte y gírala, pasando el paquete, en la mano izquierda, caras frente a los espectadores (*Fig. 199*).

6. Pasa lentamente el pulgar derecho (*Fig. 199*), apretando las

esquinas hacia ti: los flaps saltan, y al terminar el rápido recorrido del pulgar, las cartas se ven como en la *figura 200* separadas rojas y negras.

7. Toma una a una las cartas con la mano derecha. Ve voltéandolas para que se vea el dorso y cara completos y dejándolas caer en la mesa cara arriba. Se ven todas, dorso y cara, claramente y los colores separados mágicamente.

El efecto es VISUAL al máximo y absolutamente FLIP-ANTE. CLIMAX.

### 13. DE DOS EN DOS

Hecho con seguridad y brío puede valer. Es cuestión de probarlo. De momento es más la idea que el juego... ¿o quizás no?...

Alterna las cartas rojas y negras. Supongamos que están caras arriba entre las manos (*Fig. 201*). Cierra la extensión y obtén tres separaciones, una con el meñique izquierdo entre el 4 negro y el 3 rojo. Otra con el anular izquierdo entre el 3 negro y el 2 rojo, y otra con el mayor izquierdo entre 2 negro y As rojo. (*Fig. 202*).

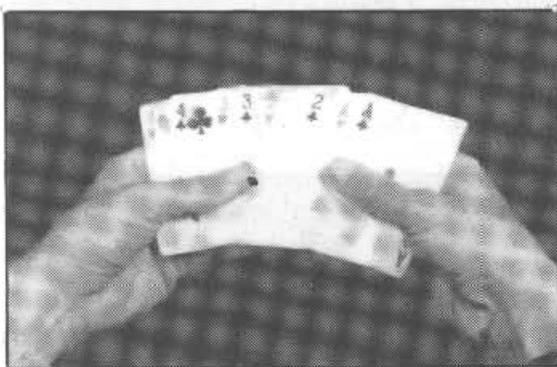


Fig. 201

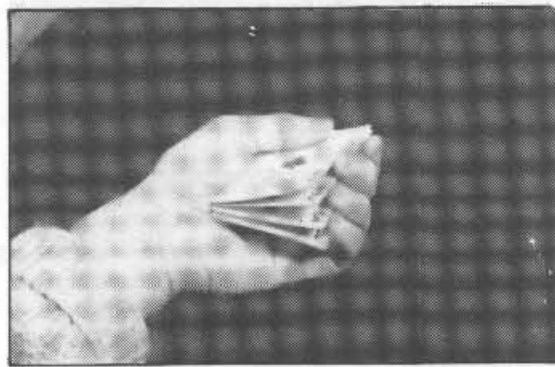


Fig. 202

Da un soplidillo mágico y di: «*Ya está. Ya se separaron los colores*».

Toma con la mano derecha dorso arriba, dedos delante, pulgar atrás, las dos de arriba, los ases, como si fuesen una (la separación te lo hace fácil) y colócalas en el tapete (que debe ser muy mullido, o una alfombra en el suelo, o un almohadón...).

Toma las dos siguientes (los doses) de la misma manera, como si fuesen una y colocala(s) encima de la pareja anterior pero sin cubrirla del todo (*Fig. 203*).

Lo mismo con la siguiente pareja (los treses), y finalmente toma sólo una, el 4 negro, y ponlo como en la *figura 203*.

En la mano izquierda te quedó una carta, el 4 rojo, pero debes tenerla cogida como si fuera un paquete de 4. (Has mostrado las cuatro negras y parece que te quedan las cuatro rojas...).

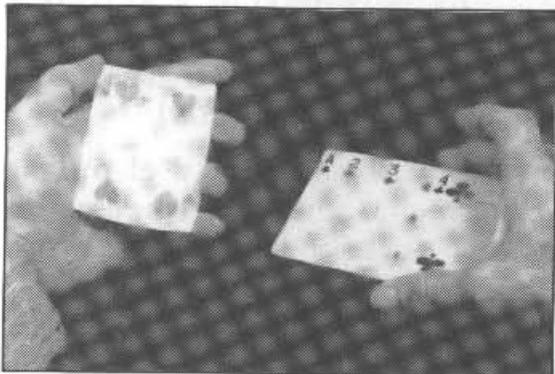


Fig. 203

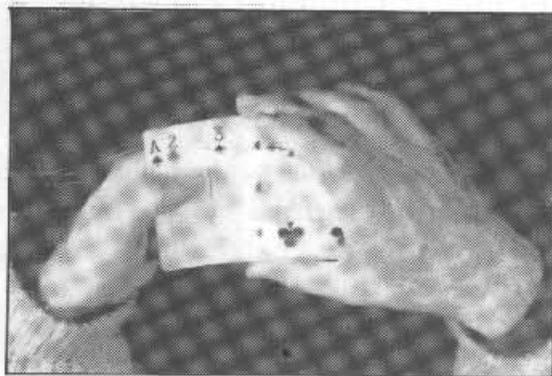
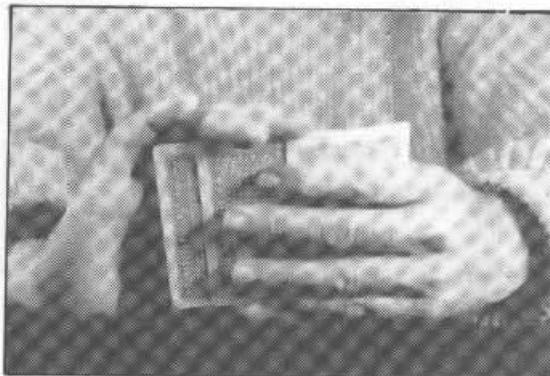


Fig. 204

Fig. 205



Fig. 206



Coge con la mano derecha la extensión de 4 cartas negras (y tres rojas ocultas) (*fig. 204*) y colócala sobre la roja de la mano izquierda igualando por la izquierda los ases con el 4 rojo de la mano izquierda.

Sin retirar la mano derecha, los dedos mayor y anular izquierdos apoyan sus yemas, por abajo, en el dorso de la carta que está bajo el 2 negro (o sea, tocando el 2 rojo) (*figura 205*).

Los dedos empujan el dos rojo hacia la derecha hasta igualarlo con el tres rojo (la que está bajo el 3 negro) (*figura 206*).

Separa la mano derecha que se lleva, ahora, el 4 negro y el 3 negro

(y, ocultos bajo este 3, van el 3 rojo y el 2 rojo). Junta las manos de nuevo. El pulgar izquierdo empuja el 2 negro hacia la derecha y lo coloca sobre las que están en la mano derecha. (3 negro y 4 negro con 3 rojo y 2 rojo ocultos) (*fig. 207*).

La mano derecha se retira con sus cartas. Junta las manos de nuevo. El pulgar izquierdo empuja el As negro hacia la derecha y lo coloca sobre las tres negras de la mano derecha. La mano derecha coloca todas sus cartas sobre las rojas (sólo hay 2) de la mano izquierda, cerrando la extensión a la vez y cuadrando todo (*fig. 208*).

Di: «*Increible pero cierto*». La mano derecha se retira y el pulgar izquierdo empuja las cartas hacia la derecha para que queden en extensión y se vean las 4 negras sobre las 4 rojas. En la *figura 209* ves el orden en que te quedarán.

### Final alternativo

Cuando llegues al punto de la explicación con las 4 cartas negras extendidas en la mesa con tres rojas ocultas bajo ella procede así:

Cuadra esta extensión de 7 cartas de la mesa. Coge el paquete así cuadrado y échalo sobre la roja de la mano izquierda (aparentemente tienes en la mano izquierda todas las rojas).

Voltea el paquete de 8 cartas dorso arriba y déjalo en la mano izquierda en posición de dar.

Con la mano derecha da la carta superior volteándola cara arriba en la mesa. Es roja.

Da la segunda roja volteándola también y dejándola sobre la de la mesa.

Da en segunda («second deal») la tercera roja y déjala sobre las de la mesa cara arriba también.

Buclea con los dedos izquierdos las dos cartas inferiores del paquete de 5 que te quedan en la mano izquierda.

Acerca a la mano izquierda la mano derecha dorso arriba e introduce el pulgar bajo las tres cartas superiores (el bucle te ayuda) y coge

las tres cartas como una con el pulgar derecho debajo y los demás dedos encima.

Voltea la mano derecha palma arriba, volteando así la(s) carta(s) de dicha mano. Se ve la cuarta roja. Han visto, pues, las cuatro rojas

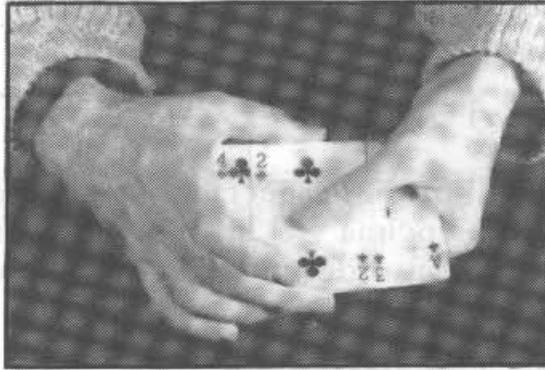


Fig. 207

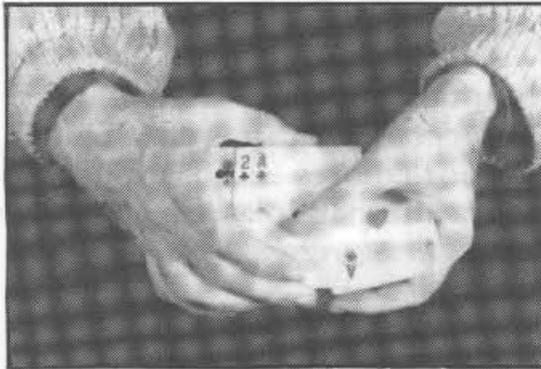


Fig. 208

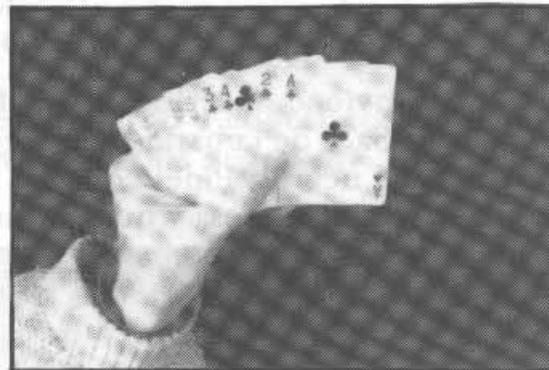


Fig. 209

seguidas. Con estas tres cartas juntas y utilizándolas como «pala» recoge las tres de la mesa.

Voltea dorso arriba estas seis cartas (aparentemente sólo 4) y deja el paquete cuadrado en la mesa, echando encima de él las dos de la mano izquierda.

Continuadamente extiende con los dedos derechos las 8 cartas, voltea la extensión: Las rojas están separadas de las negras *como era de esperar* (!).

Es importante notar que tanto si utilizas esta variante como la primera descrita has de hacerlo todo SIN DARLE IMPORTANCIA, sin mirar mucho las cartas, de forma casi mecánica. El CLIMAX del juego

es cuando mostraste que las 4 negras estaban seguidas y separadas, por tanto, de las rojas.

Creo que es un método a realizar después de haber hecho un par de otros métodos antes, de forma que en cuanto los espectadores vean las cuatro negras ya no se interesen más por las cartas.

## 14. BAJO LA MANO DEL ESPECTADOR

El efecto es así: «El propio espectador alterna los colores de las 8 cartas, coloca su mano encima y él mismo voltea una a una las cartas superiores, que ahora son 4 del mismo color, comprobando que se han separado bajo su mano».

El mago no toca NUNCA las cartas... (aparentemente).

Veamos cómo:

1. Conviene hacerlo sobre alfombra, tapete grueso o un almohadón, etc. Saca de la baraja y entrega al espectador 8 cartas de la baraja, 4 rojas y 4 negras. Pídele que las separe por colores en dos montones cara arriba en la mesa y que él mismo vaya alternándolas así: «*Coge una roja y ponla en el centro; encima, sin taparla, una negra, otra roja, otra negra, etc.*».

Quedan alternadas a la vista.

2. Pídele que cierre la extensión («yo no quiero tocar») y que voltee luego el paquete dorso arriba en la mesa.

3. Mientras tanto tu has empalmado en la mano derecha la tres cartas de arriba de la baraja, que son tres cartas rojas similares, más o menos a las de la mesa.

4. Mira al espectador a la vez que avanzas tu mano derecha (con las tres empalmadas) y las colocas sobre el paquete, mientras dices: «*Pon tu mano encima*». Has retirado rápidamente tu mano dejando las 3 cartas empalmadas sobre las 8 de la mesa. Sólo un instante ha permanecido la mano derecha sobre las cartas de la mesa. Estabas mirando al espectador y tenía justificación lógica y gestual el contacto (mínimo) mano-paquete, así que prácticamente seguro el gesto pasará desapercibido y,

en cualquier caso, será olvidado. El espectador coloca su mano encima.

5. Di: «Un momento de reposo de las cartas que mezclaste». Pausa ligera.

6. Di: «Retira la mano y tú mismo, yo no quiero tocar, voltea la carta superior y ponla aparte, es roja, voltea la segunda, ¡roja también!, la 3.<sup>a</sup> y la 4.<sup>a</sup>... Enhorabuena, las 4 rojas, lo conseguiste, tienes poder en tu mano».

Has avanzado tus manos para estrechar la mano «con poder» del espectador, así que no pueda seguir volteando cartas (en todo caso ahora viene una negra, no importa si la ve o si la voltea por error).

7. Sin darle ninguna importancia, coge las cuatro restantes (siete en realidad) y muestra que son cuatro negras (sin referirte a ello, sino comentando: «desde luego tienes poder»...). La muestra es la cuenta OLRAM del prolífico autor MARLO. Así:

Empuja la superior con el pulgar izquierdo y cógela con la mano derecha volteando ambas manos y se verán dos negras (fig. 210). Vol-

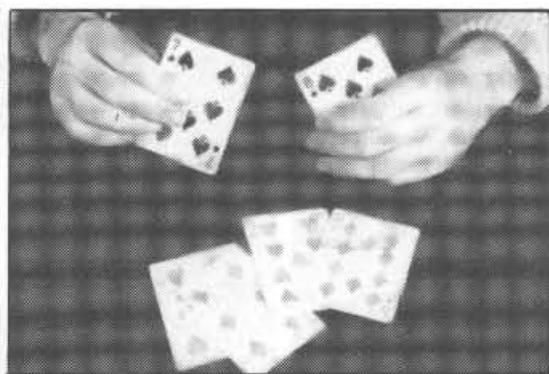


Fig. 210

tea las dos manos doiso arriba. Empuja con el pulgar izquierdo la superior del paquete (es una roja) y échala en la mesa. A la vez has echado la de la mano derecha bajo la de la mano izquierda. Aparentemente mostraste las dos negras y las echaste en la mesa. En realidad hay una roja sobre una negra.

Repite la acción de empujar la superior, cógela con la mano derecha y voltear ambas manos. Se ven dos negras. La de la mano izquierda

ya se vió antes, pero ésto pasa desapercibido. Voltea ambas manos dorso arriba y echa la de la mano derecha sobre las de la mesa. Recoge las tres de la mesa y échalas sobre la(s) de la mano izquierda, siempre dorso arriba las cartas.

Voltea el conjunto cara arriba y pásalo a la mano derecha y sirviéndote del paquete como pala recoge las cuatro rojas de la mesa. CLIMAX.

### Antiagua

Si quieres puedes continuar realizando un antiagua rápido así:

1. Extiende las 5 de arriba cara arriba. Se ven cuatro rojas y una negra debajo. Di: «Pero esta separación de colores...».

2. Cierra la extensión procurando que la 3.<sup>a</sup> roja por arriba quede sobresaliente hacia abajo.

3. Voltea todo dorso arriba. Coge con la mano derecha con el pulgar sobre la sobresaliente obteniendo una separación (*Fig. 228* del método «TU MISMO») y retira la baraja depositando/descargando allí las tres rojas inferiores (*Fig. 228*, de dicho método «TU MISMO»).

4. «... es una ILUSION... las cartas están...». Voltea el paquete cara arriba y déjalo en la mesa. Apoya tus dedos en las cartas y extiéndelas lentamente. Se ven alternadas «roja, negra, roja, negra, roja, negra, roja y negra, como han estado siempre». CLIMAX.

## 15. METODO INSTANTANEO (*Tamariz*)

1. De abajo arriba en la mano izquierda en un paquete tienes 3 cartas rojas, 4 cartas negras y 4 cartas rojas. (*Fig. 211*). Has llegado a ello añadiendo ocultamente 3 rojas extras bajo las 4 negras y 4 rojas después de hacer un método para el que sólo usaste 8 cartas. Todas las rojas son similares (valores altos de puntos). En la *figura 211* están extendidas para que las veas; en la realidad están en un paquetito.

2. Cuenta en voz alta, una a una, 4 rojas pasándolas a la mano derecha. Ponlas juntas, detrás de las 4 negras.

3. Cuenta en voz alta, una a una, 4 negras pasándolas a la mano derecha. Al terminar aparecen las rojas en la mano izquierda. Parece que tienes 4 y sólo 4 de cada color (otros métodos de contarlas pueden ser el culebreo, cuenta bucle, etc.). Pon las negras bajo las rojas. Sujeta el paquete como ves en la *figura 212*.

4. Tira con el índice izquierdo de la carta inferior negra. A la vez tira con el pulgar izquierdo de la carta superior roja. Deja la carta roja

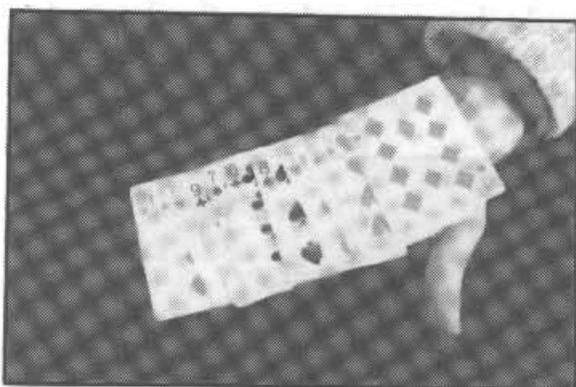


Fig. 211

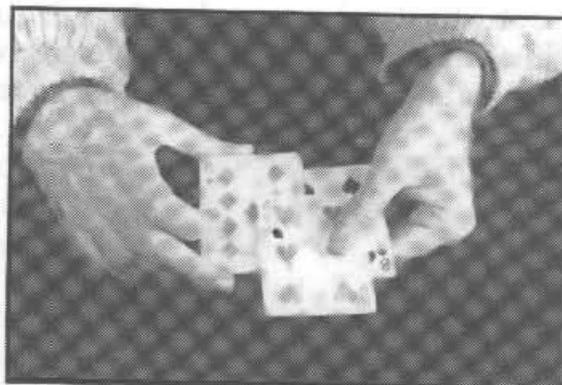


Fig. 212

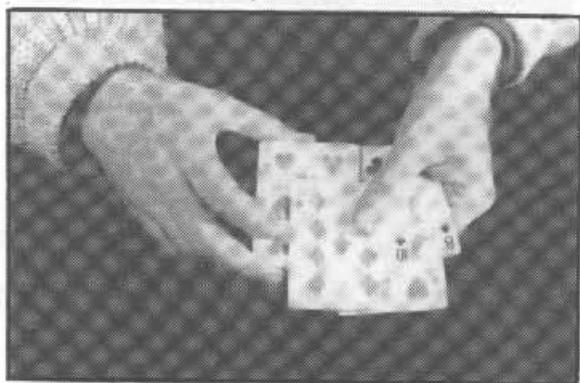


Fig. 213

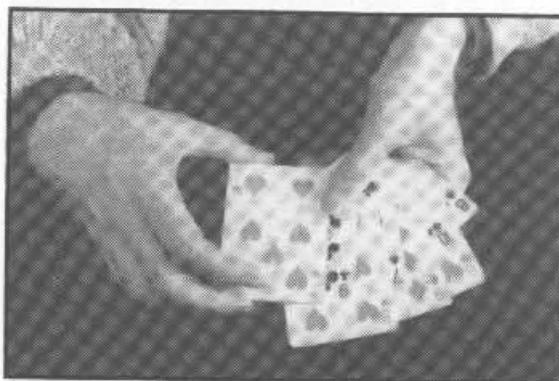


Fig. 214

adelantada respecto a la negra (*Fig. 212*). Coloca el paquete de la mano derecha sobre las 2 cartas.

5. Repite lo mismo con otra negra y otra roja (*Fig. 213*) y.

6. Repítelo de nuevo con otra negra y otra roja y luego tira de la negra hacia la izquierda pero no adelantes la roja (en realidad 4 rojas)

(Fig. 214). Las cartas están evidentemente entremezcladas. Cierra la extensión (Fig. 215).

7. Empuja las 3 rojas sobresalientes y realiza el CONTROL PERPENDICULAR DE TAMARIZ (TPC). Las 3 cartas quedan en posición perpendicular (PP) respecto a las 8 restantes. Tira ligramente con los dedos índice y meñique izquierdos de las cartas en PP hacia la derecha. La mano derecha cubre las cartas sobresalientes (Fig. 216) se han levantado las manos en la figura para mostrar lo que ocurre).

8. Extiende con el pulgar izquierdo las cartas de arriba hacia la derecha hasta que cubran las sobresalientes. Retira la mano derecha. Volteála dorso abajo y sigue extendiendo entre las manos 8 cartas

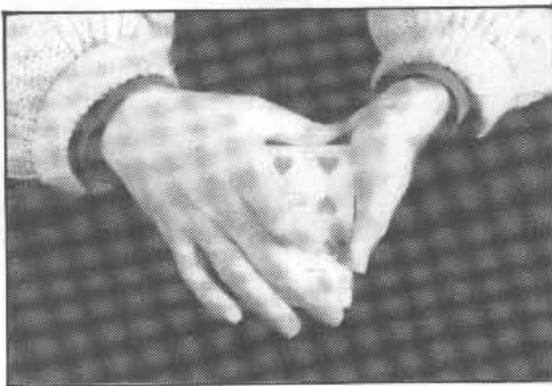


Fig. 215



Fig. 216

Fig. 217

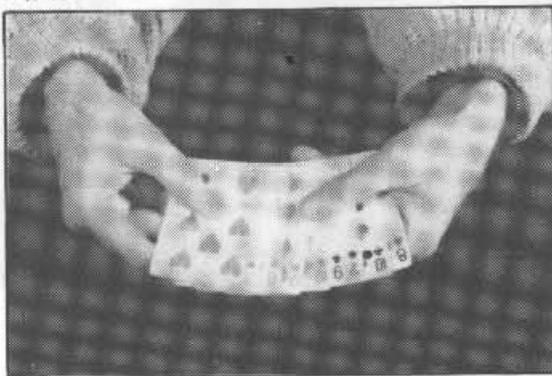
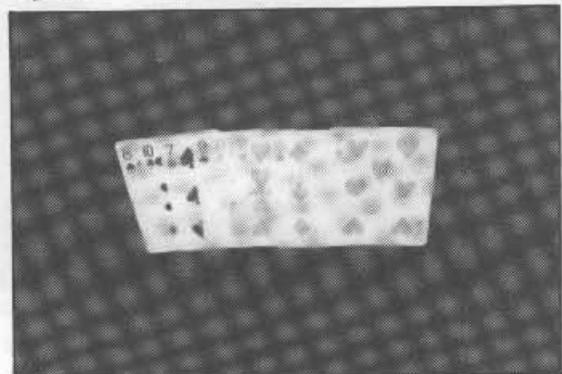


Fig. 218



hasta que aparezcan ahora separadas, las 4 rojas encima de las 4 negras (Fig. 217). Pausa. Puedes, si quieres, dejar la extensión en la mesa (Fig. 218). Las cartas en posición perpendicular quedan ocultas.

9. Cierra la extensión. La mano derecha dorso arriba cubre las cartas en PP. Invierte los movimientos del Control Perpendicular para

llevar las cartas en PP a cuadrarse con el resto de las cartas. Voltea todo el paquete de 11 cartas dorso arriba. Buclea las 3 de abajo (o tira con el meñique de esas 3 hacia abajo, «pull down»). Empálmalas en la mano izquierda, descárgalas en la baraja o, mejor todavía, descárgalas al regazo (descarga por lanzamiento). Voltea el paquete cara arriba y extiéndelo en la mesa. Se han vuelto a alternar rojas y negras (ANTIA-GUA Y ACEITE).

## 16. TU MISMO

1. Busca en la baraja 8 cartas, 4 rojas y 4 negras de puntos altos y entrégalas al espectador para que separe los colores.

Al buscar cartas altas deja secretamente en la parte SUPERior dos cartas negras de puntos altos (la baraja dorso arriba, con dos cartas negras encima, está en tus mano izquierda).

2. Extiende en la mesa cara arriba las ocho cartas del espectador (Fig. 219).

3. Obten secretamente una SEPARación con el meñique izquierdo bajo las dos negras (SUP-1 y SUP-2 de la baraja).

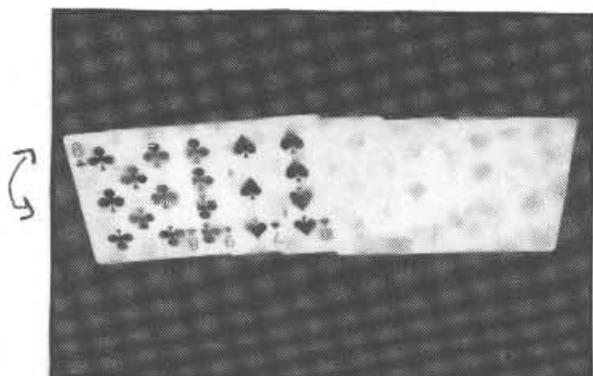


Fig. 219



Fig. 220

4. Toma con la mano derecha las cartas de la mesa (Fig. 220).

5. Mirando de frente a los espectadores, pregúntales: «¿Qué pasa con el agua y el aceite?». Mientras, realiza el pase para añadir «en libro abier-

to» (1) (Figs. 222 y 223). El gesto ha de ser amplio, rápido y tranquilo a la vez.

Al final das un golpecito en la mesa con el paquete de la mano derecha (ver el pase desde otro ángulo y con otras cartas en *figs. 223, 224 y 225*). La mano izquierda se retira hacia la izquierda (*Fig. 226*). Deja allí la baraja dorso arriba hacia el centro-izquierda de la mesa.

La mano derecha tiene ahora 10 cartas.

6. Extiende entre las manos las 4 primeras cartas cara arriba: se ven 4 negras. Sigue extendiendo hasta que se vean 4 rojas también (la última oculta tras de sí dos negras).

Cierra y voltea el paquete dorso arriba en la mano izquierda.

7. Con toda CLARIDAD coloca con la mano derecha una a una las 4 cartas SUP del paquete de la mano izquierda en la mesa, en la parte derecha de la misma. Las colocaste montando una sobre otra en ligera extensión.

8. Voltea en la mano izquierda el paquetito de 6 cartas restantes cara arriba.

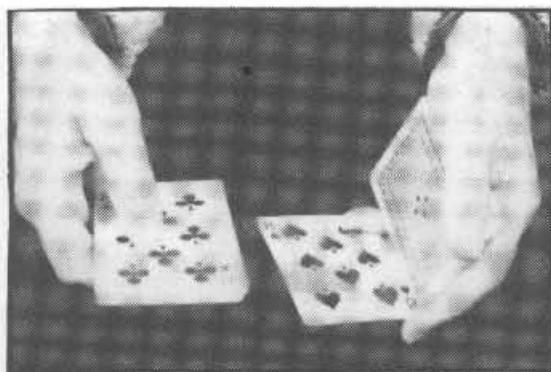


Fig. 221

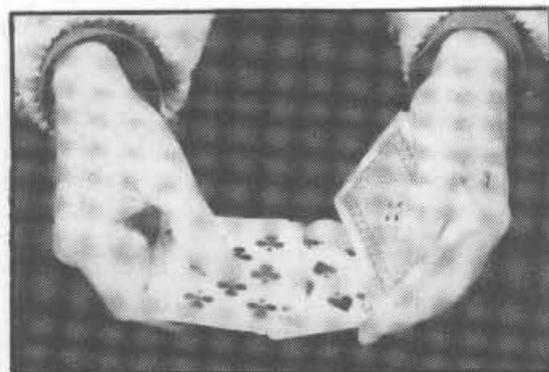


Fig. 222

Con la mano derecha cuenta la primera negra sobre la mesa. Luego la segunda y luego la tercera colocándolas como ves en la *figura 227* (la 2.<sup>a</sup> más abajo que la 1.<sup>a</sup> y la 3.<sup>a</sup>). Finalmente pasa las tres cartas que te quedan (como si fuesen una) a la mano derecha y, utilizándola(s) como pala recoge las de la mesa (*Fig. 227*).

Apoya los dedos izquierdos para recoger las cartas como ves en la *figura 227*, de forma que una vez recogidas la segunda carta negra queda sobresaliendo por abajo.

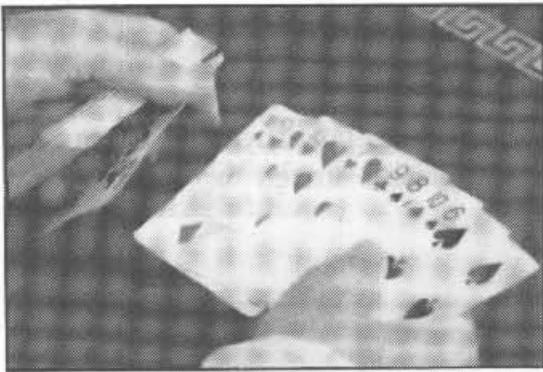


Fig. 223

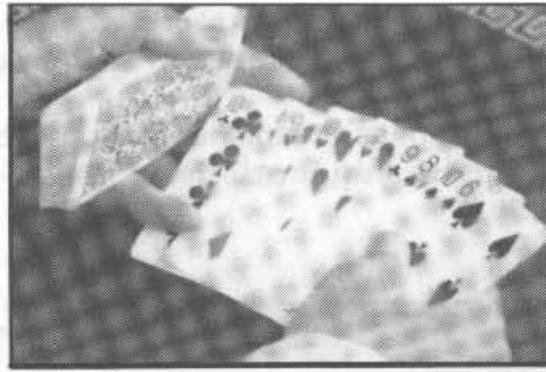


Fig. 224

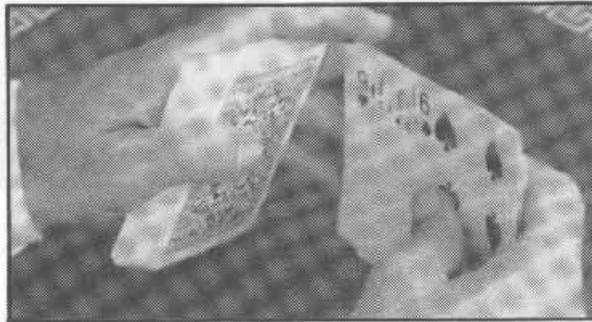


Fig. 225

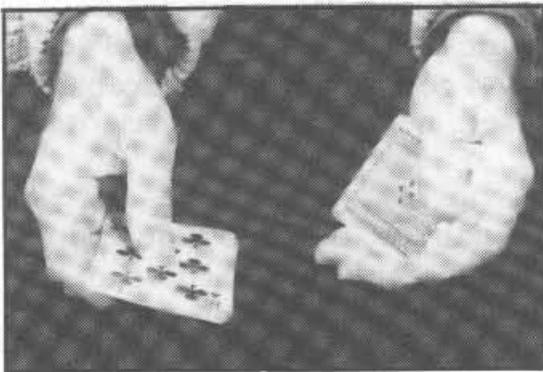


Fig. 226

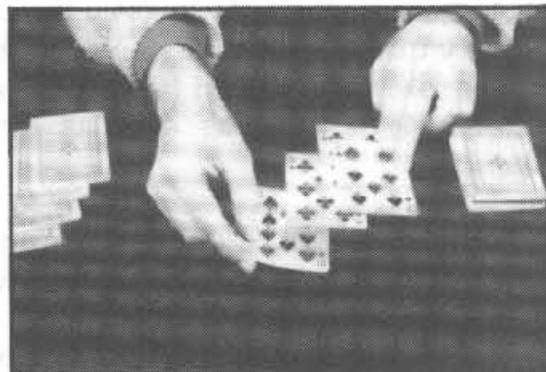


Fig. 227

9. Voltea este paquete dorso arriba en la mano izquierda (la 2.<sup>a</sup> por abajo sobresale del resto) y cógelo con la mano derecha, dedos por

delante, pulgar por abajo. El pulgar debe quedar sobre la carta sobresaliente, obteniendo así una separación al cuadrar.

10. Vas a colocar el paquete de la mano derecha en la mesa pero «te encuentras» la baraja allí, así que la retiras con la misma mano derecha (*fig. 228*) y, secretamente depositas en este gesto las dos cartas inferiores del paquetito sobre la baraja.

Sin pausa avanza la mano derecha y extiéndelas, ahora, 4 cartas en la parte izquierda de la mesa, donde estaba antes la baraja (*fig. 229*).

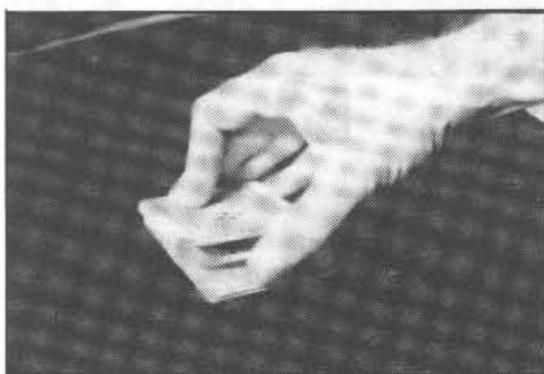


Fig. 228

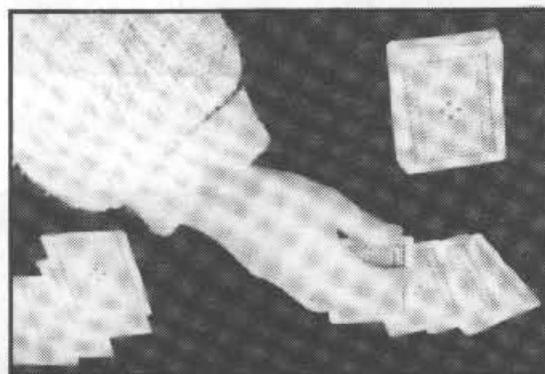


Fig. 229

11. Tienes todo hecho. El espectador tiene muy claro que juegan sólo 8 cartas (las tuvo él mismo en su mano y se ven en la mesa claramente), que son 4 rojas y 4 negras (separó él mismo los colores), que en la parte izquierda hay 4 negras (las acaba de ver separadas de las rojas) y que las 4 rojas están a la derecha de la mesa (la pusiste ahí «claramente» y además: si hay sólo 8 cartas, 4 rojas y 4 negras y acaba de ver las 4 negras, las 4 rojas deben ser, necesariamente las otras 4).

Muy claramente coge la primera del paquete derecho y dejándola ver (es roja) colócala en el centro. Encima coloca la SUPERior del paquete izquierdo sin dejarla ver. Otra del derecho (déjala ver), otra del izquierdo (no se ve), otra del derecho (no se ve), otra del izquierdo (se ve), otra del derecho (no se ve) y la última del izquierdo (se ve).

Se vieron, pues, las dos primeras del paquete derecho y las dos últimas del izquierdo. Hazlo rápido y con ritmo.

No toques ni iguales el paquete.

12. Di al espectador: «Y ya que tu mismo separaste los colores que hemos alternado con toda claridad, tú mismo haz un pase mágico, tú mismo coge el paquete, tú mismo voltéalo, tú mismo déjalo en la mesa, tú mismo apoya los dedos en él, tú mismo extiende las cartas, y tú mismo maravíllate de tu mismo poder que separa mágicamente los colores. Si quieres, apláudete tú mismo o, mejor, yo lo haré por tí».

El espectador, él mismo lo ha ido haciendo. Apláudele, tú mismo. CLIMAX.

## 17. METODO ANTIDERRAPANTE

¡Alucinante!. «No vi nada igual» me dijo el maestro Ascanio cuando se lo mostré. Es así: Muestras 8 cartas intercaladas cara arriba. Cierras la extensión lenta y claramente. Sin un sólo movimiento falso abres en abanico. Se han separado los colores. Se muestran claramente una a una por caras y dorsos.



Fig. 230

### Preparación

3 cartas extras y un poco de líquido antiderrapante.

Prepara las cartas según figura y esquema 230. Colócalas bajo el mazo de cartas normales.

## Realización

1. Al finalizar otro método intercala las cartas rojas y negras y déjalas sobre el mazo. Deja el mazo. Pausa. Como si te viniera la idea de repetirlo, coge el mazo volteado cara arriba y mirando tú las cartas, separa las 11 primeras sin dejar ver cuantas son. Deja el mazo aparte.

2. Con las 11 cartas dorso arriba en tu mano izquierda en posición de dar, y mantenidas SIN APRETAR, ve volteándolas una a una sobre la mesa hasta que te queden 4 en la mano izquierda. Las has ido colocando según la *fig. 231*.

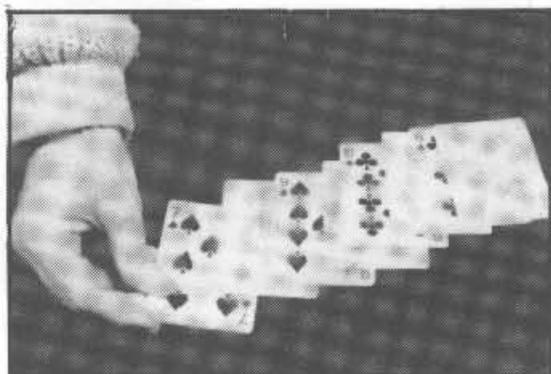


Fig. 231

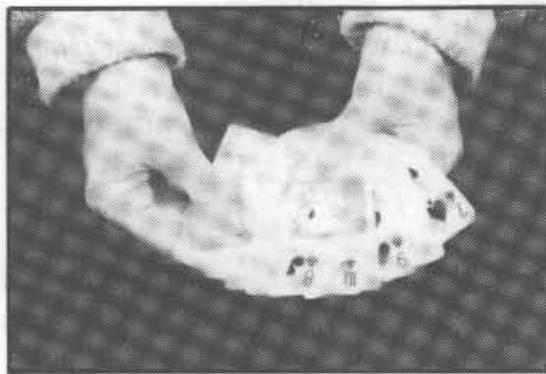


Fig. 232

3. Coge las 4 (como 1) de la mano izquierda y volteándolas, utilízalas como pala para recoger la extensión de la mesa (*fig. 232*). Cierra lentamente la extensión y recógelas caras arriba en la mano izquierda.

4. Abre lenta y suavemente las cartas de izquierda a derecha y haz que vayan quedando en abanico hasta que te queden 4 como si fuesen una última carta de la mano. (*fig. 232*)

Recalca: «roja-negra-roja-negra, clarísimamente alternadas. Atención». Cierra lentamente el abanico con los dedos de la m. i. (*fig. 233*).

5. Sin pausa abre de nuevo el abanico a una mano. Debido al anti-derrapante aparecerán los colores separados (*fig. 234A*).

6. Tras ligera pausa, coge la primera carta (dos en realidad) de la mano izquierda con la mano derecha. Pasa encima la(s) carta(s) siguiente(s); encima el grupo de (*dos*) siguiente(s) y finalmente, encima la última carta (sencilla) negra. Deja el conjunto medio cuadrado sobre la mesa.

7. Muestra en culebreo las 4 rojas. (Pista Falsa para magos). Luego, pasa una a una las 4 rojas de la mano izquierda a mano derecha muy



Fig. 233

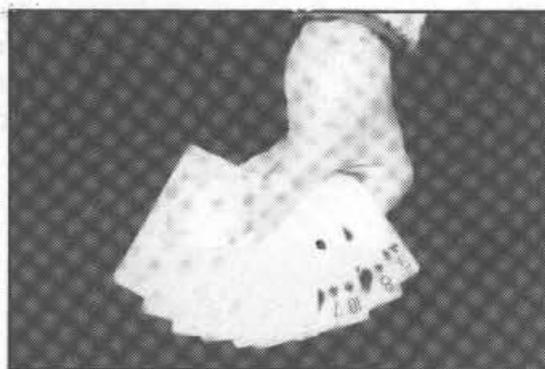


Fig. 234 A

claramente (que se vea que no hay más extras), y déjalas caer, una a una sobre las 4 negras de la mesa.

Coge el conjunto, abre en abanico a una mano (se ven separadas las 4 cartas negras de las 4 rojas) y gira tu mano derecha (con las cartas) dejando ver los dorsos. Repito: ¡Alucinante!

#### NOTA

Nunca se ven los dorsos de 3 de las cartas rojas... así que podría aprovecharse para que sean de doble cara (¿negra?), o de otro dorso, o ¡yo qué sé! (¿Y tú?).

## 18. CON TODA LA BARAJA

Parece ser que esta es una de las ideas «matriz» del efecto de agua y aceite. Hofzimsen realizaba este efecto, aunque desconocemos el método exacto.

Hay, sin embargo, varios métodos para realizar el efecto de mezclar rojas con negras y que aparezcan separadas.

El más trivial es la realización de una mezcla falsa total: ZARROW, la llamada SHANK SHUFFLE, alguna de las mezclas americanas por imbricación en las manos con extirpación posterior (Paul LEPAUL, MARLO, TAMARIZ,...), mezcla TRIUNFO de DAI VERNON, etc.

Un segundo método es, sin duda, excelente: se trata de utilizar una baraja BISELADA. El propio espectador puede mezclar a conciencia rojas y negras (que deben estar con el bisel) y el mago extirpa y separa los colores en la acción de mezclar él de nuevo (tipo mezcla HINDU o preparación a una ZARROW, etc.).

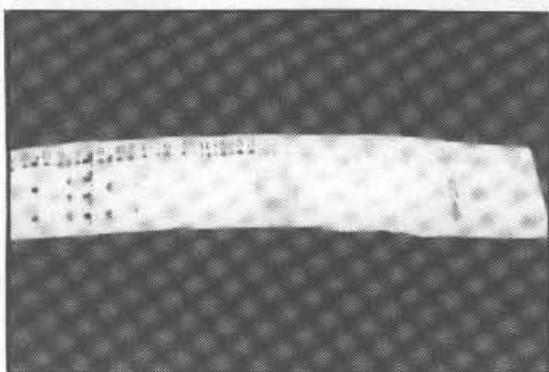


Fig. 234 B



Fig. 235

El tercer método consiste en una mezcla real pero que no separa los colores. Es excelente y la ilusión que produce es perfecta. (Recordemos, por ejemplo, el final de «Alternando de los colores» de Asciano, el «A través del Universo»a de H. Lorayne...).

Basándome en esta idea he desarrollado este método que deseo te dé muchos ratos de gozo al hacerlo y presentarlo. Es así:

1. Muestra que los colores están separados (*fig. 234B*).
2. Cierra la extensión. Voltea todo dorso arriba.
3. Hojeando con el pulgar derecho obtén una separación bajo las

cartas 13 y 39 aproximadamente (o sea, un cuarto de baraja por arriba y otro cuarto por abajo) con el anular y meñique izquierdos, que se introducen bastante a fondo entre las cartas pinzando, así, el paquete central (aproximadamente media baraja) (*fig. 235*).

4. Realiza una especie de SALTO, llevando el paquete central (pinzado) a la parte inferior de la baraja (*fig. 236 y 237*). Mantén la separación que ahora existirá hacia la mitad de la baraja.

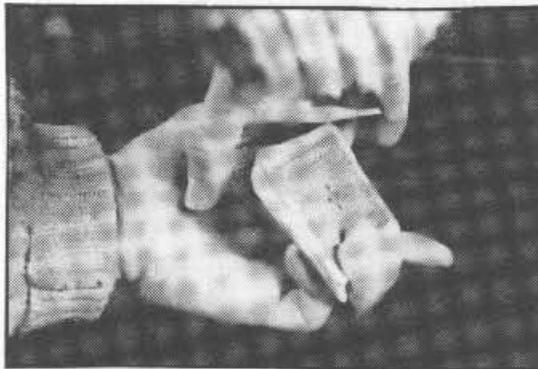


Fig. 236



Fig. 237

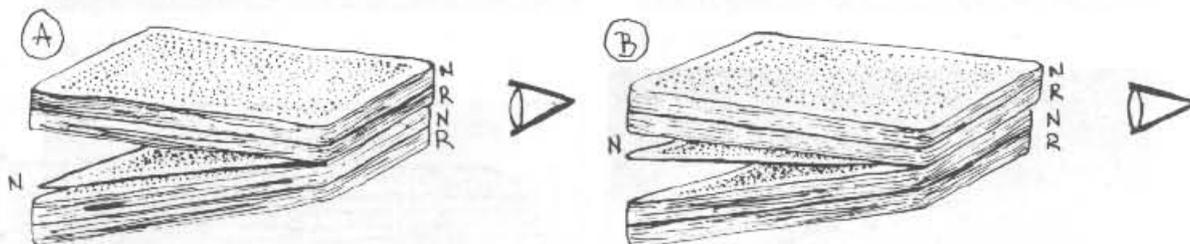


Fig. 238

5. Con el pulgar derecho sube una carta de la mitad inferior a la superior. O sea, la carta superior de la mitad inferior debes colocarla como carta inferior de la mitad superior (*esquema figura 238*).

6. Separa las dos mitades una en cada mano. En la mano derecha llevas unas 13 negras, debajo unas 13 rojas y debajo aún una negra. Si volteas la mano parece ser el paquete de todas las negras.

Si volteas la mano izquierda, que lleva 13 negras sobre 13 rojas (siempre aproximadamente), parece ser el paquete de todas las rojas. Voltea pues ambas manos (*fig. 239*).

7. Disponte a mezclar en la mesa a la americana (por hojeo) según ves en la figura 239. Observa que cuando vas dejando caer cartas tú puedes ver los colores de las mismas.

Deja caer primero dos o tres de la mano derecha (una negra y algunas rojas), luego entremezcla cartas de la mano derecha y de la izquierda pero yendo algo más rápido con la mano izquierda.

Cuando ves la primera negra en la mano izquierda (en la figura 240 el 2 de picas), párate con esa mano y continúa echando de la mano

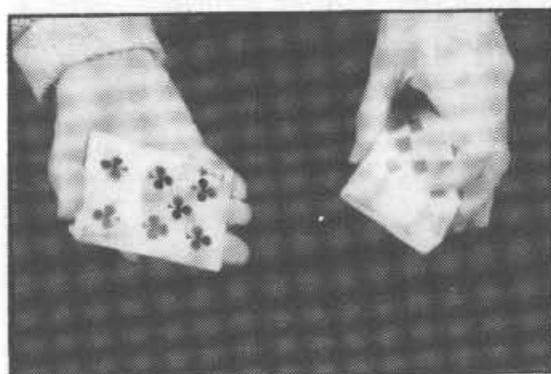


Fig. 239

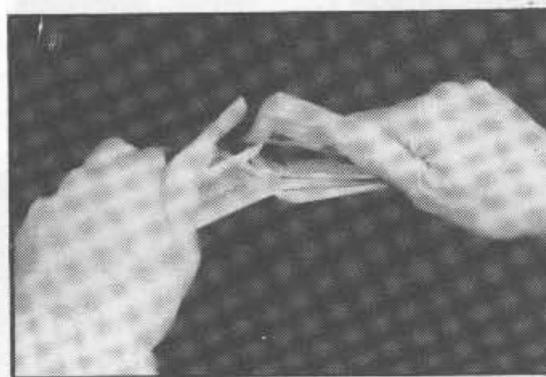


Fig. 240

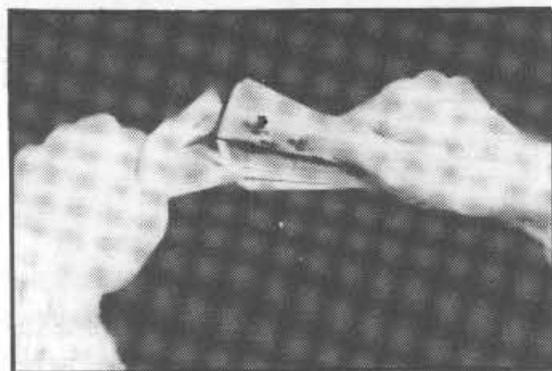


Fig. 241

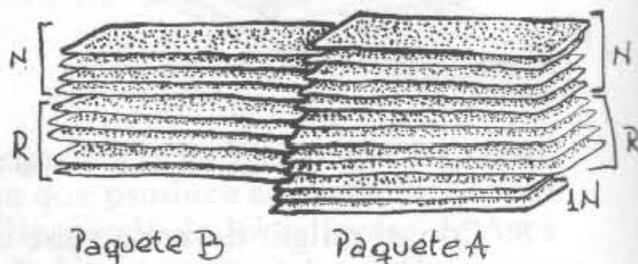


Fig. 242

derecha hasta que veas alguna negra en esta mano (fig. 241), momento en que sigues mezclando normal alternando cartas de ambas manos hasta agotarlas. Están ahora según el esquema de la figura 242.

8. Sin cuadrar las cartas (o sea, sin cerrar la imbricación) coge el conjunto como ves en la figura 243.

9. Con los dedos izquierdos comienza a hojear cartas del paquete que tiene delante la negra (A), pero hazlo de forma que los espectadores no vean las caras de las cartas: La mano derecha mantiene el conjunto dorsos arriba (fig. 243). Cuando te quedan unas 8 ó 10 cartas por pasar levanta ligeramente el conjunto para que, ahora sí, se vean las caras de las cartas: se verán cartas negras (fig. 244).

10. Pasa el conjunto a la mano izquierda (fig. 245) y con el índice derecho hojea hacia atrás cartas (empezando por las de delante) dejando ver sus caras: son rojas (fig. 245). hasta que hayas pasado 8 ó 10, momento en que bajas el conjunto para dejar de ver las caras de las cartas (que ahora son negras) (fig. 246).

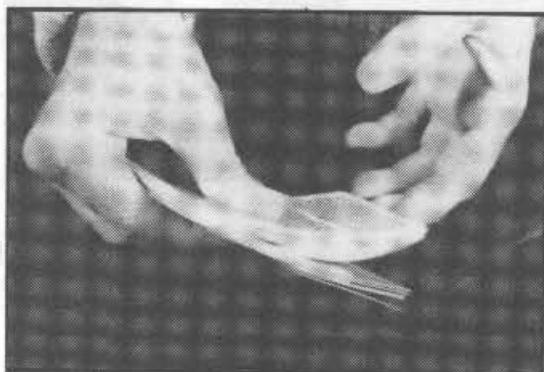


Fig. 243

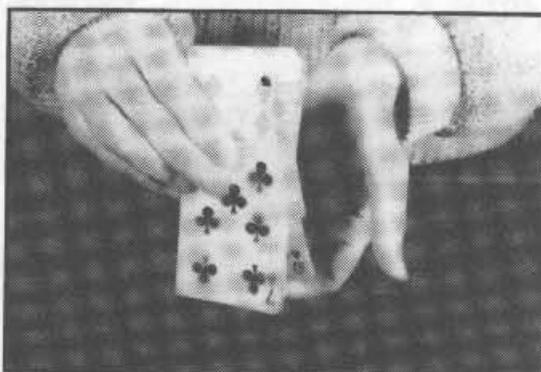


Fig. 244



Fig. 245

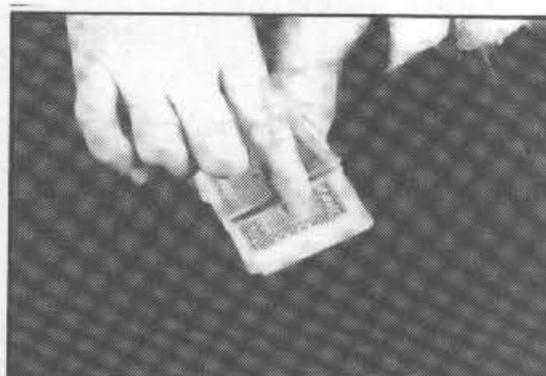


Fig. 246

11. Los espectadores han visto cartas mezcladas rojas en un paquete y negras en el otro. Estás preparado para el gran final.

Termina la imbricación de las cartas **MUY CLARAMENTE** (bien en la mesa, bien en extensión previa en la mesa) lo importante es que sea **LENTA, CLARA** y **DELIBERADA** toda la imbricación.

12. Voltea cara arriba la baraja bien cuadrada en la mano izquierda.

13. Corta y separa un paquete de unas cuantas cartas (5-8) hacia la derecha (*fig. 247*). Luego otro paquete de otras 8-10 y un tercero de 18 ó 20 dejándolos en abanico. Se verán 4 colores (*fig. 247*).

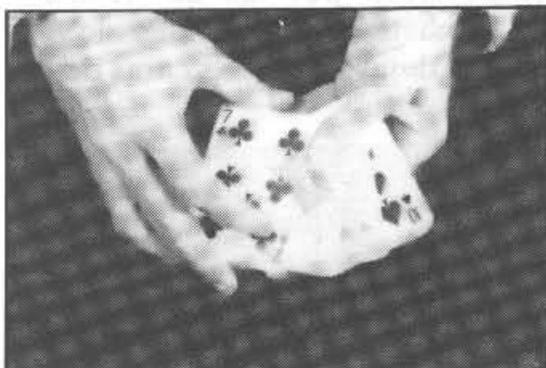


Fig. 247



Fig. 248

14. Cierra el «abanico de paquetes». Coge la carta negra que está a la vista y piérdela en la mitad inferior (cartas negras) (*fig. 248*).

Pausa dramática.

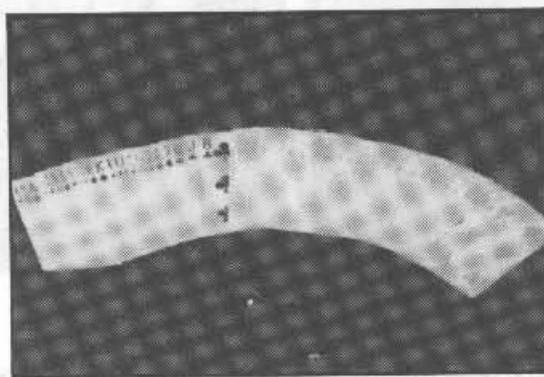


Fig. 249

Extiende las cartas en la mesa. Los colores se han separado. (*Fig. 249*). CLIMAX.



Estado en el que acabó el autor tras concluir la redacción de este libro.

## INDICE

<b>INTRODUCCION</b> .....	9
I. <i>OBJETIVO DEL MAGO</i> .....	9
II. <i>ACERCAMIENTO AL OBJETIVO. MINIHISTORIA</i> ..	9
III. <i>MI APORTACION: EL METODO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA</i> .....	10

### PRIMERA PARTE

<b>EL METODO DE LAS PISTAS FALSAS Y LA VIA MAGICA</b> .....	13
I. <i>TEORIA. LAS REACCIONES MENTALES DE LOS ESPECTADORES</i> .....	14
II. <i>ESQUEMA Y VISUALIZACION DE LA VIA MAGICA</i> ..	18
III. <i>TECNICA</i> .....	23
1. Descripción del efecto en fases .....	24
2. Análisis de las soluciones generales .....	24
3. Análisis de las soluciones particulares .....	25
4. Elección de la solución real .....	34
5. Elección de la pista falsa .....	35
6. Elección de la solución-efecto .....	37
7. Stops a las soluciones particulares .....	39
8. Repetición del efecto con cambio de solución .....	44

### SEGUNDA PARTE

<b>APLICACIONES DEL METODO</b> .....	15
--------------------------------------	----

I. RUTINA DE LA CARTA AMBICIOSA. SIETE FASES ..	46
II. ADIVINACION MILAGRO A LO «AL KORAN» .....	61
III. LA IMPRESION MAGICA: LAS PIZARRAS .....	69
IV. APLICACION A «AGUA Y ACEITE» .....	77
V. «AGUA Y ACEITE». METODO TAMARIZ .....	85
VI. METODOS ORIGINALES .....	129
1. Audaz .....	129
2. Biseladas-I .....	132
3. Biseladas-II .....	133
4. Extirpación .....	135
5. Tenkai .....	136
6. Biddle-Final bajo mesa .....	139
7. Biddle-Final Antiagua Volteadas .....	143
8. Antiagua Biddle I .....	145
Biddle II .....	147
Biddle III .....	148
Biddle IV .....	149
9. Recogida .....	150
10. Super «Agua y Aceite» .....	151
11. Doble «Agua y Aceite» .....	155
12. Flip-Flap .....	160
13. De dos en dos .....	162
14. Bajo la mano del espectador .....	166
15. Método instantáneo .....	168
16. Tú mismo .....	171
17. Método antiderrapante .....	175
18. Con toda la baraja .....	177