

# Teoría

## Capítulo I

### Por qué las cartas

Es común decir que la cartomagia es la reina de las artes mágicas, la poesía de la magia, y frases por el estilo.

Pero así como es común encontrar el elogio fácil, también es común encontrar la crítica fácil frente a la cartomagia.

Que la gente esta aburrída de ver juegos de cartas.

Que la cartomagia es para principiantes.

Y hasta que la cartomagia no es magia, porque la verdadera magia es escénica, con ilusiones, luz y música.

Sin embargo, todo mago que se precie de tal conoce bastante de cartomagia.

Si yo tuviera que ponerme una etiqueta, diría que soy cartomago.

Cuando comencé a practicar el sutil y fino arte de la magia, podría haber comenzado por cualquier lado. Podría haber elegido mentalismo, por ejemplo. O manipulación.

Al respecto, tengo la idea de que el cartomago es aquel que no es tan inútil con las manos como para ser mentalista, pero no es tan hábil como para hacer manipulación.

Mas allá del chiste, esta frase encierra ciertas ideas que quisiera compartir con el lector.

La cartomagia no es manipulación. Tiene manipulaciones (un abanico, un empalme), pero el punto, el objetivo, la idea de la cartomagia no es la manipulación.

También tiene mucho de esa capacidad de mistificar y de cautivar al público que tiene el mentalista. Pero no es principalmente eso.

Si quisiéramos ver lo mismo desde otro punto de vista, podríamos decir que la manipulación es principalmente visual. En cambio, el mentalismo es principalmente verbal.

La cartomagia, nuevamente, se coloca en el medio.

Esta especial característica de la cartomagia de estar en el medio, es lo que le da su fundamentalidad como arte mágico. Es un punto partida. Y por ello suele ser el camino por el que los principiantes se introducen en el ilusionismo. Luego podrá el que se inicia volcarse hacia uno u otro lado. Hacia lo verbal o hacia lo visual. Hacia la habilidad o hacia la actuación.

Este es un primer punto que creo ha llevado a la cartomagia a ocupar el lugar que ocupa hoy.

La cartomagia es la columna vertebral de la magia actual porque participa de las mejores características de todas las ramas de la magia.

Necesita habilidad, como la manipulación. Necesita actuación, como el mentalismo y las grandes ilusiones. Pero además, tiene una herramienta propia que supera a muchas otras en la magia.

Las cartas. Y este es un segundo punto a tener en cuenta, de capital importancia.

Las cartas como las conocemos hoy nacen hace poquito, en el siglo XIX.

Junto con ellas, surge toda una generación de cartomagos, padres de la tan mentada "cartomagia moderna", que desde entonces han sentado las bases sobre las que nos movemos hoy en día. Hoffmann, Houdin, Hofzinsler, son todos de esa época.

Ya sabemos todos, porque es frase hecha de todo panfleto sobre el tema, que ya aparecen en el "Discovery of Witchcraft", de 1641, juegos con cartas.

Pero déjenme decirles que poco y nada se asemejaban a la cartomagia que hoy conocemos.

Como antes les decía, la cartomagia nace como tal con la carta de papel y cartón pegados.

Es la que permite la suficiente flexibilidad y soltura como, por ejemplo, hacer un abanico a una mano. O un empalme múltiple.

Y es la que ha permitido el desarrollo de una técnica que hoy es fundamental: el double lift.

Pero las cartas no solo son una herramienta excepcional por sus características físicas (livianas, pequeñas, baratas, flexibles) sino por los infinitos significados que encierran.

No por nada la poesía de la magia es la cartomagia (para los que repiten la frase sin saber, les cuento que es de Hofzinsler). Las cartas tienen un fuerte significado metafórico, poético, simbólico y semántico.

Todo puede representarse con una baraja. Toda la magia puede resumirse en ella.

Con una baraja podemos cortar una señorita por la mitad, y volverla a unir (carta rota y recompuesta con una reina). Podemos encerrar al mago en un baúl, y que desaparezca (card out of card case, y card to card case). Podemos adivinar la mente del sorprendido espectador. Podemos fingir que es un hotel, un aeropuerto, un pueblo. Las cartas conocen el futuro. Aparecen y desaparecen. Cambian de lugar. Hacen ganar fama y fortuna. O perderlas.

Todas las posibilidades del universo están escondidas, esperando ser descubiertas por el mago, en una baraja.

Por eso las cartas son lo que son en la magia. Porque son, de algún modo, toda la magia.

## Capítulo II: Conceptos teóricos generales

### La misdirection

La *Misdirection* es la base de toda la magia. Es un término inglés, universalizado porque en una sola palabra permite resumir todo un mar de significados.

To miss es equivocarse, errar, perderse. Direction es dirección, dirigir. "Miss direct" significa literalmente, entonces, "Mal dirigir".

Hace alusión al hecho de que el mago controla la atención del espectador. No es que lo engaña. Le presenta los hechos tal como son, pero de manera tal que el espectador los interprete de la manera que el mago quiere. Otros autores, como Kenton Knepper, hablan de *sugestión*. Pero quedémos con el término misdirection, por el momento.

Un ejemplo de ella es el forzaje por mezcla hindú. El propio pase o técnica es pura misdirection.

El espectador supone, y tiene razón, que el mago está mezclando. Pero no sabe, y el mago no tiene porqué decírselo, que la carta inferior, y hasta un pequeño paquete, permanece inalterado. Si el mago conoce esa carta, puede llegar a obtener resultados más que interesantes, si sabe aprovechar ese conocimiento. El fruto más obvio es adivinar la carta elegida.

Supongamos que, en vez de un forzaje, queremos ejecutar un control por carta clave; toda la mezcla está buscando que la carta elegida por el espectador sea colocada debajo de la carta última del mazo, previamente vista en secreto por el mago.

Para el espectador, todo lo contrario a lo que en verdad ocurre está pasando. El piensa que la mezcla hindú está asegurando el azar de su elección ( en caso de ser un forzaje) o el azar de su colocación en el mazo ( en caso de ser un control).

Esto pone en claro un error que muchas veces se comete. La misdirection no ocurre en un solo momento, para ocultar un pase o técnica engañoso. La misdirection se busca desde el principio hasta el final, la misdirection está en todo movimiento, mirada y palabra del mago, y cuanta más misdirection haya, mas magia habrá.

Arturo de Ascanio y Navaz define la magia como el contraste entre la situación inicial y la final. Si los ases estaban en cuatro lugares diferentes, la magia pasa cuando aparecen todos en un solo lugar. Todo adulto medianamente educado sabe hoy que la magia no existe. Así que el mago, como artista que es, debe *regalarle* al espectador una nueva realidad, haciéndole dudar de todo lo que da por sentado.

Los ases, aunque no estén separados, son percibidos como separados por el espectador. Eso es la misdirection. No una distracción, *sino conducir muy sutilmente al espectador a que crea y asuma y perciba y recuerde que pasa lo que no pasa, para que cuando se encuentre con lo que de verdad pasó lo encuentre como mágico.*

Hay muchas clasificaciones sobre la misdirection. Activa y Pasiva. Directa e Indirecta. Hay muchos que escribieron sobre ella. Desde el curso de Tarbell,

pasando por Maskelyne y Devant, hasta Darwin Ortiz. Las obras de Ascanio son imprescindibles al respecto. Sin embargo, parece que no se les prestara atención. Me hace acordar a un dicho de un amigo mío, que dice: -"No es que sobre gustos no haya nada escrito, hay mucho escrito, pero poco leído". Lo mismo ocurre aquí. Todo el que empieza a aprender magia se preocupa por las técnicas. Luego por los juegos. Y finalmente, y tras larga experimentación en el *fracaso* frente al público, se decide a explorar el concepto de "Presentación". *Debiera ocurrir todo lo contrario*. Las técnicas publicadas en estos apuntes no te van a convertir en mago. Lo que te elevara al estatuto de artista será tu capacidad de crear magia, asombro, misterio, de entretener, de cautivar, de divertir, de *hechizar*

### *La mal llamada "suspensión de la incredulidad"*

Este es un concepto muy usado por los magos que se las dan de profundos. Quiero ahora fundamentar por que este concepto no pertenece al reino de la magia, y por que debería ser desterrado de toda teorización seria sobre nuestro arte. Sigo en este tema, entre otros, a Darwin Ortiz.

El termino "suspensión of disbelief" fue inventado por Coleridge, poeta romántico inglés, al escribir sobre TEATRO.

Coleridge estaba mirando la obra "Peter Pan", y dijo: cuando yo veo las sogas que sostienen a Peter Pan, y lo veo colgar de ellas, no me digo a mí mismo "mira, como cuelga el actor de esas sogas". Digo: "mira, Peter Pan esta volando". Coleridge dijo que el espectador suspende sus juicios racionales, suspende su incredulidad, y se deja llevar por la ilusión. Fíjense que honesto que soy, que les describo tal cual Coleridge lo dijo. Se entiende por qué mucha gente trasladó estas ideas sin más ni más a la magia. Pareciera, en una primera vista, que se adaptan exactamente.

Yo, (y gente más autorizada que yo) sostengo lo contrario.

¿Por qué? Porque en la magia, *el espectador nunca ve las sogas*. La magia va mas allá de la suspensión de la incredulidad. Como dice René Lavand, el espectador no debe ver "los hilos de la marioneta". Si se piensa, se verá que el ánimo del espectador es *exactamente contrario* al descrito por Coleridge. El espectador hace todo lo posible por conservarse racional, y es continuamente derrotado por el mago. Piénsese esto: si el espectador aceptase todo lo ofrecido por el mago, *no habría magia, porque no habría asombro*. Recordemos que Ascanio define la magia como "el contraste entre el principio y el final". Este contraste se da *porque la racionalidad del espectador se mantiene todo el tiempo*.

Propongo que se utilice, en vez de este concepto, el de "rendición de la racionalidad" o "derrota de la incredulidad". Hay magia cuando el mago **VENCE**, **RINDE** la incredulidad del espectador, no cuando este la suspende voluntariamente. Podemos concretar estas ideas en cuanto pensemos en cualquier efecto que se nos ocurra; puede verse bien claro en la rutina de carta ambiciosa de Dai Vernon, aparecida en Stars of Magic. La carta sube a primer posición una y otra vez, y a pesar de que el espectador intenta "atrapar" al mago para ver cómo lo hace, nunca puede. Es más, en la construcción de la propia rutina se incorporan

“red herrings” o pistas falsas, que son destruidas en una secuencia o fase posterior, dejando al espectador que pensaba haber resuelto el enigma, más asombrado todavía. Esto es *sobrepasar* la racionalidad del espectador, obligarlo a dejar de lado todo lo que tenía asumido como verdadero y real, y plantearle nuevas formas de realidad, abriéndole el camino hacia la posibilidad de maravillarse, hacia la posibilidad de experimentar, por un pequeño instante...magia.

### Capítulo III: Presentación

El tema de la presentación es un tema tocado por todos los autores de magia, tanto en obras teóricas como prácticas. Ellos consideran, y yo con ellos, que la presentación es lo más importante de la magia.

Yo defino a la presentación como la **elección de la realidad que se le va a regalar al espectador, utilizando los mejores medios narrativos, actorales y técnicos para hacerlo.**

Si miran mi artículo sobre misdirection, verán que la presentación es la mejor manera de realizar la misdirection. Recordemos que uso la palabra misdirection en un sentido amplio. Todos coincidimos en que la magia no existe. Si logramos hacer que los espectadores duden de la realidad que los rodean, y por un instante vuelvan a ser niños, habremos hecho la mejor de las magias. Y lo hicimos gracias a la misdirection. La mejor manera de utilizar la misdirection es la presentación. Presentación es igual a Misdirection, y Misdirection es igual a Magia.

La presentación se acomoda principalmente a tres cosas:

- 1) La personalidad de mago
- 2) El tipo de efecto que se esté intentando
- 3) El lugar y el público al que se estén presentando mago y efecto.

No creas que lo dicho hasta aquí es invento mío. Todos los que escribieron sobre el tema dicen más o menos lo mismo. Una persona con una determinada apariencia y un determinado carácter solo tendrá éxito con una determinada presentación, y no otra. Por eso es malo copiarse del estilo de otro. Trata siempre de buscar tu propio estilo de presentación.

**Consejo práctico:** lo consigues haciendo tu magia siempre que puedas, a todo el mundo que puedas, todo el tiempo que puedas. A la vez número 1000 que haces el mismo juego, el juego deja de importar. El que importa eres tú. tú serás lo divertido, no el juego. El juego será tu vehículo para expresarte, para asombrarte, para hacer *arte*.

*Debes tener la habilidad y el tacto suficiente para que la gente te pida que actúes, y no que tu le tengas que pedir a la gente que te deje actuar.*

### **Juegos**

La manera de practicarlos depende los tres factores arriba mencionados. Además, entra en consideración un cuarto factor: qué otros juegos piensas usar junto con él, es decir, debes tener en cuenta la rutina donde vas a usar el juego.

El juego debe tener, de la misma manera que una historia, una introducción, un

desarrollo, y un final. Pero no olvides que, en este caso, el juego no es la historia, sino parte de la misma. Es parte de una rutina, o de un programa. Por lo tanto, es más bien como el capítulo de una novela. Tú eres el autor. Usa las técnicas que te queden más cómodas. Todos los libros dicen que no debe sacrificarse la calidad en aras de la comodidad. Creo que la respuesta es ésta: usa aquellas técnicas que te queden cómodas, que sean de gran calidad, y respondan de la mejor manera al desarrollo del efecto. Si un juego te obliga a usar técnicas que lo desmejoran, simplemente déjalo hasta que domines la técnica. En lo demás, concuerdo con los autores: no destruyas un juego por "simplificarlo".

También busca la charla que más te acomode. Trata de ser original, simpático, profundo pero no denso, seguro de ti mismo. No olvides que tu objetivo es asombrar y divertir, no enseñar ni molestar, mucho menos aburrir.

Un juego que valga la pena, por más fácil que sea técnicamente, no debería llevarte menos de dos meses de practica antes de que estés en condiciones de presentarlo ante un público que no sea tu mamá o tu novia.

Debes prever en qué ambiente se llevara a cabo el juego: sentado o de pie, rodeado o con los espectadores frente a ti, etc. Yo tengo armadas rutinas segun en que condiciones me encuentre. Los nombres de mis rutinas son cosas como: "De Pie1, "Impromptu en la mesa 2", y así.

Otra cosa: hay mucha gente que basa su magia no en una estructura narrativa, sino en el impacto visual. Ejemplos de magia narrativa: Dai Vernon, Rene Lavand, Bill Malone. Ejemplo de magia visual es, por ejemplo, David Blaine. En la Argentina, me atrevo a nombrar a Gaston Quieto. Yo voto por la magia con una estructura narrativa, que lleva incorporado el impacto visual. Cada cual, segun su gusto.

## *Rutinas*

**Una rutina es un conjunto de juegos unidos entre sí de manera tal que se potencian uno a otro, a través de una unidad temática y un incremento del efecto mágico en los espectadores.** Y aunque la definición está buena, es completamente mía. Chupate esa mandarina.

La magia de los juegos que incluyas en una rutina debe ir creciendo a medida que avanzas en ella. Te lo digo por experiencia: si haces un juego de efecto menos fuerte después de otro de efecto muy fuerte, toda la rutina pierde encanto y fuerza. Te van a decir: ah, sí, muy bueno..., pero a mí me gusto ese que hiciste de...Evítalo a toda costa.

La cartomagia suele ser difícil de recordar. Yo te aconsejo, junto con Michael Skinner, que te aprendas efectos relacionados el uno con el otro, en grupo de dos o tres. Así, estás en capacidad de recordar muchos efectos con solo recordar el primero de ellos. Es como los chistes.

Ten en cuenta que debes variar el tipo de juego de la rutina, pero manteniendo a la vez un hilo en común entre los juegos. Por ejemplo, haz aparecer los ases de

manera vistosa. Eso demuestra tu habilidad. Luego, haz el juego donde utilices los ases, como Travellers. Eso es un juego de "card to imposible location", carta a lugar imposible, donde la atención se desplaza de tu habilidad a lo que sucede con las cartas. Pero aumenta, al finalizar, el nivel que tienes de habilidad para el público. Termina diciendo: pero ustedes son desconfiados, yo los conozco... Usemos otra carta cualquiera, y dejemos los ases. Y termina con mi versión de A Devilish Miracle. Te aseguro que los matas.

### *Programa o Show*

Este es el último paso, el más temido, la esfinge que aguarda a todo mago para llegar a Atenas.

El programa es una **combinación de rutinas de efectos diversos, entrelazados entre sí mediante una estructura de tipo narrativa, que comienza estableciendo un contacto con el público, que se va intensificando y relajando según los deseos del mago, hasta culminar en la explosión del final.**

Varios elementos de esta definición me interesa destacar. En primer lugar, el hecho de la tensión-relajación. La magia, como la risa, y como el sexo, es el resultado de dos factores: la presión, la tensión, la ansiedad... y el alivio, la relajación, el distraerse.

Si has tenido contacto con el público, sabes que debes darle un tiempo de relax o dispersión, para que aplaudan, comenten, se rían, piensen. Un efecto mágico bien llevado produce una acumulación de suspenso que se libera al final. Como en los chistes (al respecto, el Mago argentino Merpin tiene escrito un librito muy interesante. Sus ideas, junto con las de Darwin Ortiz, Elmsley y Tamariz son las que estoy vertiendo aquí), o más ampliamente, en la comedia, uno debe esperar a que el público deje de reír. Si te fijas, en los programas donde hay risas grabadas, el actor se queda quieto, "en blanco", mientras la supuesta gente ríe. *Espera a que se acallen las risas para comenzar a hablar nuevamente.* Si le quitas el sonido a una de estas series, verás que extraño es ver momentos donde todos se quedan quietos, sin moverse ni hablar.

Volviendo a la cartomagia, siempre que ejecutes un juego, y más aún en los juegos de efecto múltiple, tendrás que manejar la tensión-relajación de los espectadores. También se aplica esto a los juegos con un segundo final, conocido en inglés como "kicker". Por ejemplo, en un juego de Doug Edwards, después de varias vicisitudes, los ases terminan dados vuelta en la baraja, con la carta elegida entre ellos. Aparentemente el efecto terminó. Pero dices...eso no es todo....das vuelta los ases, y son azules, mientras que el resto del mazo, como supuestamente lo eran los ases, es rojo. Pero los ases se volvieron azules. Eso es un kicker. Pues bien, aquí se aplica también lo del control de tensión-relajación. No debes presentar el kicker mucho después, porque se pierde el efecto. Ni muy seguido, porque se confunde. Con la práctica se encuentra el punto.

Los juegos que elijas para tu programa deben ser los que consideres mejores, los que te hagan sentir cómodo, y aquellos en los que puedes confiar. Trata de buscar efectos que contengan pocas técnicas, pero fuertes. No caigas en el error de hacer magia para magos.

La faro en mesa es interesante para engañar a otros magos, pero al público le da lo mismo la mezcla que uses. OJO. No me malinterpretes. La técnica que uses debe ser la mejor posible para lograr el efecto, no la más fácil. Pero no es necesario que hagas, por ejemplo, Homing Card usando el Rear Palming y el Tenkai Palming, cuando puedes hacerlo con un empalme normal de la carta superior, como el enseñado en este sitio.

Trata siempre de ir de menos a más. Conserva tu mejor juego para el gran final. Trata de hacer que tus juegos sean de diverso tipo: unos de adivinación (que no es Mentalismo), otros de juegos de póquer, otros de transposición, alguno de carta rota y recompuesta, etc. La cartomagia mal hecha puede ser muy aburrida.

La conclusión que quiero que saques es la siguiente: la técnica que manejes no es lo importante. Lo importante es tu capacidad de *hacer magia*, que no es lo mismo.

Para comenzar tu programa, elige un juego rápido, de efecto visual, que no exija participación a los espectadores. La razón es que los espectadores aún no te conocen, y ello tiene dos consecuencias:

- a) No saben si les gustas o no, si eres peligroso o no, si los vas a humillar o no. En principio, nadie quiere tener nada que ver contigo.
- b) No saben si *vale la pena mirarte*. En lo que a ellos concierne, en principio eres aburrido. Así que es tu tarea ganártelos desde el inicio. Darwin Ortiz dice: *"Haz que valga la pena; y luego hazlos esperar"*.

En general, toda *producción* cumple con los requisitos establecidos. Comienza haciendo aparecer algo, de manera clara y directa. Una posibilidad, dentro de la cartomagia, es "el mago corta por los ases". O un paso antes, puedes producir el propio mazo de manera mágica. Otros efectos sin cartas puede ser producir bolas de esponjas, o bastones, o en magia de restaurante, sacarle una cuchara de la oreja al espectador, etc.

Lo importante es establecer tu "status" (concepto que volveremos a investigar juntos más adelante) como mago. Debes establecer que vale la pena mirarte. En segundo lugar, tienes que crear los primeros lazos visuales y gestuales con tu público. Ya puedes ir determinando, por ejemplo, a quién elegirás como colaborador en tu siguiente efecto.

El segundo efecto debe estar relacionado con el primero. No olvides que la magia es un *arte narrativo*. En el fondo, estás contando una historia. Y además, debe ser más "fuerte" que el primero.

En tercer lugar, debe involucrar al menos a un espectador.

En los efectos siguientes, debes procurar que más y más gente se involucre, hasta que todos sientan que han sido partes de la experiencia mágica.

Para tu efecto final, resérvate el más fuerte de todos. No olvides que será el más recordado, por lo que la imagen que dejes en ese efecto será la imagen con la que los espectadores se quedarán de ti.

Trata de ir variando los efectos, pero mantén una línea de *estilo*. Y cuida esto sobre todo en el efecto final. Si quieres presentarte como un mago serio, con poderes telepáticos, no termines con un efecto humorístico. Todo tu trabajo se derrumbará. Los espectadores no sabrán qué pensar, y se producirá lo que se conoce como "anticlímax".

### La Presentación en la Cartomagia

El tema de la presentación en la magia es uno de esos temas que permiten a cualquiera llenarse la boca con frases grandilocuentes o pseudo profundas. Mi intención en estas líneas es meramente apuntar algunas ideas sobre la cuestión.

Básicamente, me he encontrado con tres enfoques posibles al momento de presentar un juego de cartomagia de cerca.

a) "Justificación por una historia". El mago cuenta una historia, y las cartas van acompañando lo contado. El efecto final coincide con el desenlace de la historia. Un ejemplo de esto es el juego de Aldo Collombini sobre Sherlock Holmes. Otro el juego de Tamariz en *Lessons in Magic* sobre los centauros, las sirenas y el caballito de mar.

Este enfoque ha sido criticado por aquellos que piensan que la magia vale por sí misma, y que lo principal es el asombro, no un cuento. La misma crítica dirigen a quienes usan el humor de manera central en la magia. Un ejemplo de este tipo de críticos es Marko. Otro es Darwin Ortiz.

b) "Magia autosostenida". La magia no se justifica. El mago supone que la magia es entretenida (nótese que no digo divertida) de por sí. El centro está en el asombro. Se utiliza el humor de situación, y la historia o charla está al servicio del efecto, no el efecto al servicio de la charla. A favor de este tipo de enfoque está Elmsley, por ejemplo.

Este enfoque ha sido criticado por autores de la talla de Dai Vernon, que sugería que todo juego debía tener una historia que le diera un "Emotional Appeal". Otros autores que critican este enfoque serían Ascanio, Maskelyne y Devant, Fitzkee.

c) "La infaltable posición intermedia". Ambos enfoques se mezclan. Un efecto puede tener una charla muy "fuerte", y sin embargo esta charla no justifica lo que ocurre, sino que le da un contexto, cosa que es muy diferente. Un ejemplo de esto

son los juegos de Rene Lavand, y un clásico de los clásicos, como fue Paul Harris.

Estas visiones, como en todo asunto opinable, no están ni bien ni mal. Se puede decir que en realidad funcionan para cada artista de manera distinta.

Pero mas allá de esa frase típica, es posible aprovechar estos enfoques de manera que el mismo artista los utilice, variando según las circunstancias que lo rodeen.

Supongamos que el mago presenta una rutina donde corta por los cuatro ases, los pierde en la baraja, y vuelve a cortar por ellos, los vuelve a perder, y viajan a su bolsillo.

Esa rutina puede ser presentada en una casa de familia, para un cumpleaños.

Entonces el mago podrá dar rienda suelta a su capacidad verbal, si así lo prefiera.

Podrá llevarse su equipito y poner música del oeste cuando corta por los ases, y ese tipo de cosas. Se puede decir que la presentación se centra en la poesía de la magia.

Ahora bien, imaginemos la misma rutina presentada mesa por mesa, en un restaurant del tipo pre-dancing, con ruido, poca luz, música, y la comida que esta por llegar. Será momento de aplicar el enfoque numero dos, y directamente cortar por los ases, perderlos, volver a cortar, y encontrarlos en el bolsillo. Punto. La idea se traslada a la habilidad en el juego, los tramposos, y se centra la rutina en el impacto visual.

Moraleja: no hay herramientas buenas o malas, hay herramientas distintas para situaciones distintas.

Quisiera ofrecerles ahora una concepción particular que tengo sobre como presentar un efecto de cartomagia.

Entiendo que las cartas, por su versatilidad, pueden ser utilizadas de distintos modos y a distintos niveles de expresividad.

Básicamente, y engancho con lo que dije de los tres enfoques posibles para la cartomagia, creo que, desde otro punto de vista, la presentación de efectos cartomágicos puede dividirse en dos.

En un estilo posible, llamémoslo "sobrenatural" (la razón se verá mas adelante), las cartas no valen por si mismas, sino como vehículo de otro efecto mágico, que tiene como efecto central no las cartas en si, sino alguna otra cosa. Por ejemplo, carta rota y recompuesta. Lo central es la recomposición, que remite a la inmortalidad, la resurrección, etc. Otro ejemplo es prenderle fuego a una carta. O "card to ceiling", donde el efecto esta en que la carta queda pegada, pero la carta en si es irrelevante. Se podría hacer con monedas, sogas, figuritas, etc.

Otro tipo de efectos donde claramente el mazo de cartas no se usa por su significado intrínseco, es en los efectos de mentalismo con cartas. El mentalista adivina el pensamiento, o el futuro, y la baraja es su medio para demostrar sus poderes. Tanto es así en este caso, que la propia simbología de las cartas es obviada, y se usan cartas ESP, etc.

En otro estilo, en cambio, las cartas valen por si mismas. Importa que "hayas

elegido una reina, porque una señorita como usted no podía elegir otra carta". No es lo mismo cortar por los cuatro ases que cortar por cuatro cartas indiferentes. A este estilo yo lo llamo "fantástico", y es el estilo que me gusta usar a mi. Un escritor ruso cuyo nombre es irrelevante para lo que quiero decir, escribía en un tratado sobre el cuento fantástico que la diferencia entre lo sobrenatural y lo fantástico es la siguiente: lo sobrenatural no tiene explicación posible. Lo fantástico, en cambio, deja la DUDA. Un ejemplo de fantástico es aquel cuento en que la persona sale de noche y se encuentra con una muerta, que amo en el pasado. Luego de charlar con ella, vuelve a la cama y se acuesta. Al otro día, dos explicaciones le quedan.

O fue solo un delirio de su mente en la noche, o...

En cambio, lo sobrenatural solo tiene una explicación, y es que no tiene explicación natural. Por eso es sobrenatural. Requiere la definición de todo un nuevo juego de reglas. Ocurre, sin embargo, que la aceptación de lo sobrenatural, lo vuelve justamente natural. Es decir, que si acepto la existencia de las hadas, ES NATURAL QUE EXISTAN HADAS.

Lo fantástico, en cambio, se mueve en la penumbra entre lo real y lo sobrenatural, y siempre es asombroso.

A que viene todo esto: creo que, hoy en día, hablando de magia para adultos, nadie esta dispuesto a aceptar la sobrenaturalidad de la magia. Todo espectador racional sabe que la magia no existe. Y creo, también, que en realidad siempre ha sido así. Mi tesis es la siguiente: propongo que la magia debe ser fantástica, no sobrenatural. Que lo importante es dejar la DUDA en el espectador (adulto). Creo, por fin, que en eso consiste la ilusión que crea la magia para el adulto: "la magia no existe. Es un truco. Pero la verdad, es que fue tan asombroso lo que hizo el mago. Y si ...?"

No, no, es un truco. Pero no se como lo hizo! Y si....

No, no puede ser." Esa duda sobre las reglas de la realidad, que dura un segundo, es lo que erróneamente se ha llamado suspensión de la incredulidad, y que yo propongo llamar rendición de la racionalidad.

El estilo fantástico de cartomagia usa las cartas por ellas mismas, y es un equilibrio entre lo sutil y lo metafórico, entre la rutina de juego (gambler's routine) y la rutina sobrenatural. Un ejemplo de este tipo de juego es el Devilish Miracle. O la Asamblea de Ases. Y muchos mas.

En ellos, el espectador ve las cartas, son cartas simples y comunes, que no hacen grandes cosas como pegarse al techo, o prenderse fuego. Nada más cambian de lugar, o suben y bajan, o son encontradas de maneras imposibles. Pero siempre son ellas. Siempre es la realidad de todos los días, la realidad de unos cartoncitos pintados, que sin embargo...hacen magia.

Son fantásticos. Dejan la DUDA.

*El lenguaje corporal en la presentación*

El lenguaje corporal es una herramienta muy útil para los magos. Es una ciencia auxiliar de la psicología. Otras del tipo son la grafología, la psicometría, etc. Este apartado no pretende ser nada más que una breve introducción. El tema del lenguaje corporal está más que estudiado por profesionales con veinte títulos y doscientos libros publicados, así que no pretendas encontrar aquí todo lo que puedas llegar a necesitar sobre el tema. Pero de algo te va a servir.

## *Mirada*

Primer gran clave. Todos aquellos que hayan leído los cinco puntos mágicos de Tamariz saben a lo que me refiero. Debes "tensar hilos" (Tamariz *dixit*) que salgan de tus ojos a los ojos de los espectadores. El control de la atención comienza desde el primer momento. Y el primer momento es la mirada. J.B. Bobo cuenta, al respecto, la siguiente anécdota: una vez se acercó a un gran mago, manipulador excelente de monedas, un joven muchacho que estaba haciendo sus primeras armas en el tema. Le rogó que le aconsejara cómo mejorar su técnica. El viejo maestro accedió, y le enseñó a ejecutar uno de los juegos preferidos de su repertorio. Quedaron en encontrarse a la semana siguiente, para que el novel alumno le mostrara sus progresos. A la semana siguiente se encuentran, según lo acordado. El alumno saca la moneda del bolsillo, y el maestro le grita, inmediatamente: "MAL!. Debiste mirarme primero a los ojos".

Mira a los ojos. Mantén la mirada, sin ser molesto ni caer, obviamente, en la mirada fija del demente. Sonríe. Si logras acostumbrar a los espectadores a que te miren a los ojos, el 70 % de la misdirection está lograda. *La mirada es la primer gran clave del mago*. Todo tu poder reside ahí. Captura las miradas. Una vez que la gente te mira, seguirán lo que mires, mirarán a quien mires, etc.

Reglas básicas:

- 1) La gente mira lo que mires.
- 2) La gente mira un objeto en movimiento
- 3) Si hay dos objetos en movimiento, la gente mira primero lo que se comenzó a mover primero.
- 4) Si miras a los ojos a una persona, esa persona te mirará a los ojos.  
Aprovecha para realizar técnicas fuera de su campo visual, que es el tuyo

propio. Cuando estés mirando a los ojos a una persona, lo que no puedas ver, no puede ser visto por ella.

- 5) Cada vez que hagas una pregunta, mira a la persona a la que se la estás haciendo. Se produce una “división de la atención”, por dos motivos. El primero de ellos es que la persona te mirará a los ojos para responderte. El segundo es que la persona debe pensar para responderte, por lo que se abstraerá, aunque sea momentáneamente.

## *Voz*

Aprende a combinar la voz con la mirada. Cuando quieras llamar la atención sobre algo, eleva el tono de voz, mira a la gente a los ojos, moviéndote entre el público, como buscando llamarles la atención uno por uno. En realidad, eso buscas.

Cuando quieras que algo pase desapercibido, puedes hacer dos cosas: llamar la atención sobre otra cosa, o llamar la atención justamente sobre lo que quieres que pase desapercibido. Esto último es propio de la magia contemporánea. Como explico en las cuentas falsas, en las técnicas actuales se llama la atención sobre lo que sucede, para ocultarlo. Cuento uno, dos, tres, cuatro cartas. La gente sabe que conté cuatro cartas, no oculté ese hecho. Mi mirada, mi voz tranquila, todo indica que es una cosa irrelevante, algo que no tiene importancia. Y luego levanto la vista, elevo el tono de voz, el cuerpo se endereza: la magia está por comenzar. Cuando en realidad, ya está todo hecho.

Pronuncia separadamente y con cuidado cada palabra. Tiene que ser posible entenderte. Habla fuerte y claro. Los cambios en la voz no tienen que ver con el volumen. Tienen que ver, en principio, con su ausencia y presencia, con su tono y timbre, con su fuerza o debilidad, con su seguridad o duda.

Si de repente te callas, y comienzas a señalar hacia un paquete, algo extraño acaba de suceder con él: tanto, que no puedes emitir palabras.

Si hablas animadamente con un espectador, es que la magia está por comenzar, todavía no has hecho nada....o sí?

## *Cuerpo*

El cuerpo debe ser el reflejo de lo que te pasa por dentro. Si lograste atrapar con tu mirada a los espectadores, entonces lo que te pase a ti les pasara a ellos. Si te relajas, ellos se relajan. Si te tensas, ellos se tensan. Si señalas, miran. Si sonríes, sonríen.

Elsmley es un maestro del uso del cuerpo para transmitir tensión o relajación. Otro maestro de este tipo de manejo era Fred Kaps. Slydini, gran influencia de Tamariz,

desarrolló una gran teoría al respecto.

Tu cuerpo es tu comunicador. Más del 65% de lo que se comunica, se comunica no verbalmente. El típico tonto que hace trucos con cartas suele ir describiendo paso a paso lo que hace, algo así como: y ahora pongo los ases, y los mezclo, sin trampa, en el medio del mazo. Ahora los voy a hacer aparecer, con magia. Mira, un as. Un mago usa su cuerpo y su mirada. La charla la usa para reforzar el efecto del juego, o para volverlo más entretenido, o hasta para darle un sentido que trascienda la magia. Hace poco estuve leyendo sobre un tipo de efectos que se llaman "Gospel Magic", donde se usa la magia para hablar de la Biblia. Ese es un ejemplo. Aplicado al efecto que puse de ejemplo, el mago mira al espectador y muestra los cuatro ases, diciendo: los ases. Nada más. Los mete en el mazo, y dice: quiero que estés bien atento...Se calla, hace una pausa, y comienza a hacer aparecer los ases. Su cuerpo está un poco inclinado sobre la mesa. Su mirada esta concentrada en los ases que van cayendo. Cada vez que aparece uno, levanta la vista hacia el espectador. Cuando termina, se queda mirando al espectador, fijamente. Es ahí que el espectador se "afloja", se relaja, sonrío y aplaude. Ése es un mago actuando.

### *Posturas*

Evita:

- 1) Estar cruzado de piernas, o de brazos
- 2) Dar la espalda al publico
- 3) Cruzar el eje medio del cuerpo con los brazos
- 4) Estar encorvado o mal parado.
- 5) Tener las manos en los bolsillos, o detrás de la espalda.
- 6) Respetar los espacios de intimidad corporal del espectador.

Gestos típicos:

Estar cruzado de piernas significa oposición. Sentarse en diagonal a alguien, con las piernas cruzadas, significa competencia. Sentarse al lado significa afecto. En frente, oposición. Tener los brazos cruzados significa protección. La mano en la pera o barbilla significa pensar. Tener las manos cruzadas o tomadas detrás de la espalda significa superioridad contenida.

Ponerse las dos manos detrás de la nuca representa sentimientos de superioridad intelectual. Si una mujer tiene una pierna cruzada detrás de la otra estando parada, es que no le caes bien.

Procura mantener un lenguaje corporal abierto y neutral, con los pies juntos, las manos en los costados del cuerpo. Luego podrás usar tus brazos y torso para señalar. Hacia adonde apuntes tus pies, se dirige tu interés. A las personas que tengan brazos cruzados, procura darles algo para que sostengan, deshaciendo así su postura negativa.. A las que estén cruzadas de piernas, hazlas parar. Deje a tu imaginación otras ideas que se te puedan ocurrir para modificar sutilmente, a tu favor, el lenguaje corporal de tu público. Pero por favor, si ves a alguien sentado en diagonal a ti con las piernas y los brazos cruzados, no lo uses de colaborador. Te puede ir muy mal.

### *Conclusiones*

El lenguaje corporal no es una ciencia exacta. Tampoco es muy científico lo que figura aquí. No hay respuestas exactas, ni mucho menos. Una persona con los brazos cruzados puede tener frío, y nada más. La experiencia es la única maestra en la que podemos confiar. Y solo a veces.

Sobre este tema puedes leer el libro clásico de Allan Pease, y todo lo que encuentres sobre PNL, programación neurolingüística.

### *Upgrading*

Recurro al termino en ingles porque creo que no tiene traducción exacta al castellano. Literalmente es "up", arriba, y "grade", grado. Significa mejorar el nivel, subir de grado, ir hacia el escalón superior. Pues bien, el quid, meollo, o episteme de la cuestión que me preocupa en esta ocasión es la necesidad que debemos sentir todos los cartomagos de estar en perpetuo UPGRADE. Para no quedarme en las típicas vaguedades en que se suele incurrir al tocar estos temas, paso a dar ejemplos concretos.

**Forzajes:** salvo que la dinámica del efecto lo requiera (y esta excepción se aplica SIEMPRE a todo consejo que dé a continuación) intentemos usar forzajes por dada en segunda, o de abajo, o del medio, o clásico (en abanico o por extensión). Basta de forzaje por riffle o cruzado. Por qué: porque las técnicas nombradas en primer

lugar son lo más parecido a el manejo que se haría si no estuviéramos ejerciendo ningún control sobre la carta elegida. "Toma, saca una carta, como en todos los juegos de magia...por ejemplo, esta". Pum, forzaje clásico. Todos sabemos que el forzaje por riffle te soluciona la vida, pero no es el punto. El punto es UNIFORMIDAD, NATURALIDAD, COHERENCIA. Te apuesto lo siguiente: estoy seguro que, cuando das a elegir una carta que no estas forzando, no imitas el manejo del riffle. AHÁ, TE AGARRE. Lo sé porque a mí me pasa lo mismo. Si cuando doy a elegir una carta "normalmente" la doy a elegir por extensión, y luego, o antes, la di a elegir por riffle, el manejo es incoherente y artificial. Siempre en extensión, o siempre en abanico, o siempre por riffle. Creo que todos nos damos cuenta que no sería "normal" dar a elegir siempre por riffle, salvo que lo justifiques por la presentación. No me pueden negar que es un buen punto el que les y *me* marco. Poniendo un ejemplo concreto, cualquiera que haya ido a ver a esa leyenda viviente que es René Lavand, sabe que continuamente usa la dada en segunda a una mano. A veces da "honestamente". A veces, cuando lo necesita, da en segunda. Pero siempre es el mismo manejo (handling). Los espectadores profanos nunca ven la diferencia. Y los magos nos damos cuenta nada más que porque, al ver el efecto, sabemos que *tiene* que estar haciendo la dada en segunda. Pero no porque lo veamos.

**Controles:** nuevamente, y repitiendo para que quede claro a riesgo de ponerme espeso, todo lo que les estoy diciendo tiene su excepción si el juego requiere otra cosa para el efecto. Basta de control por doble corte. Salto en todas sus variantes es lo mejor, junto con el TPC, los robos laterales y el salto empalme diagonal de Erdnase. Por qué mejor: porque no tienen vida externa. Eso significa que para el espectador no ha pasado nada. Esto te agrega un elemento de imposibilidad que se pierde con cualquier acción perceptible que se lleve a cabo luego de la inserción o devolución de la carta. Otro punto que creo indiscutible. "Coloca tu carta...bien. Queda perdida, mas o menos, por la mitad del mazo." Y sin embargo ya esta arriba. También hay que usar el salto al voltear. Es bueno para transferir esas cartas que antes transferíamos a top con un doble corte desde bottom. Ya no. Ahora tenemos el mazo boca arriba, y simplemente lo damos vuelta. Ya están las cartas en top. No seamos cómodos. NATURALIDAD, UNIFORMIDAD, COHERENCIA. Ooootro tema: ojo con los breaks. Dejemos la grasada de meter la falange o la punta en la separación. Yema del dedo (finger pad) y nada mas. ¿Somos magos o ratones?

**Empalmes:** usarlos. Donde hacíamos la otra típica grasada de cuadrar los ases sobre el mazo y robar X cartas superiores, pasemos a empalmar y agregar. Y esto que digo no lo digo porque sí. Utilizar empalmes lleva a cumplir con la "*condición del no contacto*", explicada por Darwin Ortiz, que hace el efecto más inexplicable para el espectador. Si el mazo nunca entra en contacto con los ases, el efecto es más inexplicable que si, aunque sea por un momento, se tocan. El que hace empalmes, que empiece con el empalme a una mano. El que empalma una carta, que empiece

a empalmar cuatro. Hay un área que personalmente recién estoy empezando a explorar, que es la de los empalmes no clásicos, como el rear palming, el tenkai palming, etc. Debo reconocer, sin embargo, que es difícil encontrar juegos comerciales que los utilicen; en este momento no tengo en mi repertorio activo ningún efecto que los utilice. Meir Yedid tiene un juego que vi en un video con reinas que cambian de lugar, pero no me convenció. En cambio, tengo en vistas el card across de Elmsley, que usa el rear palming, que tiene más pinta de interesante...

**Double lifts:** lo mismo. Empecemos con los dobles a una mano. En el aire y en la mesa. Incorporemos al manejo adivinen qué...NATURALIDAD, COHERENCIA, UNIFORMIDAD. Manejemos las cartas siempre del mismo modo, haya doble o no. Aquí puede tener lugar una sutileza, que es utilizar elementos convincentes accidentales e incidentales (Darwin Ortiz de nuevo) que lleven a exagerar la soltura del manejo. Pero no debe utilizarse como condición, sino como elemento de convicción. Caso contrario, se estaría llamando la atención sobre lo que no se debe. Y podría seguir, pero esto se hace eterno, y después nadie lo lee, y creo que vale la pena que lo lean.

**Sobre Darwin Ortiz:** cuando salió *Strong Magic*, toooodo el mundo opinó que era lo mejor que le había pasado en la vida, que lo había leído cuatro veces, que había cambiado de religión a partir de su lectura, etc. Así que ahora no me vengan con que explique lo que dice Darwin Ortiz. Supongo que todos lo leyeron, y el que no lo hizo, corra a leerlo.

## Efectos

### **Ases teóricos** (por Daniel de Urquiza)

Hace poco estaba reunido con mi amigo Gonzalo Larre, y me mostró una asamblea de ases de Dick Stoner, que vió en el video "Dick Stoner on tape".

Me pareció buenísima porque tenía incorporados en su estructura lo que Darwin Ortiz llama elementos de convicción accidentales.

Pero tenía una falla que Erdnase hubiera criticado inmediatamente, y Ortiz también: le faltaba uniformidad al manejo.

Pues bien, hete aquí que le agregué dos pequeños detalles al manejo, con un cierto aire tamariciano, y les presento...Los Ases Teóricos.

Tienes sobre la mesa los cuatro ases.

Tomas el mazo, y creas un break con el meñique bajo las dos cartas inferiores.

Tomas los ases con la otra mano, y los cuadras sobre la baraja, haciendo el consabido robo de las cartas separadas por el break. Luego realizas la adición de Braue (pelas los ases boca arriba y los vas dando vuelta sobre la baraja usando como pala los ases y las cartas robadas. Cuando llegas al cuarto as apoyas todo sobre la baraja, y das vuelta cara abajo el último as), quedándote las cartas en posición As, X, X, As, As, As, As, resto del mazo.

Viene aquí el primer elemento de convicción accidental. Tomas la primer carta del mazo, y la utilizas para señalar la mesa, con la cara hacia los espectadores: "vamos a poner los ases aquí, en cuatro paquetes.

NO MUESTRAS LA CARA DE LA CARTA. NO DICES "VEAN QUE ES UN AS".

Simplemente la usas para mostrar, de manera relajada y natural, donde piensas poner los ases. Es un frase, tres palabras, un gesto. Punto.

Apoyas boca abajo ese as, apoyas sin mostrar la siguiente, apoyas sin mostrar la tercera, levantas la cuarta, y repites el gesto, nuevamente cara hacia los espectadores: "Un, dos, tres, cuatro" y apoyas el último as.

"Vamos a colocar encima de cada as tres cartas. No importan cuales sean, así que las sacamos así nomás"

Extiendes tres cartas, cuadras, pero te llevas dos, no tres. Son dos ases, y los colocas sobre el primer as.

Muestras otras tres, cuadras, y esta vez si te llevas tres, y las colocas sobre la siguiente carta. Repites con la otra indiferente y el as.

Aquí venía una primer incongruencia, que pense en solucionar con lenguaje no verbal, y subsidiariamente con el forzaje del mago.

Dick Stoner tomaba uno de los paquetes del medio, y lo colocaba en arriba de la baraja. Cortaba y lo perdía.

Esto me parece que es bastante arbitrario. Creo que el espectador debe elegir el primer paquete, al menos.

*Mi solución:* le digo al espectador que elija un paquete. Dirijo mi vista hacia los dos paquetes del centro. Le señalo ligeramente los paquetes del centro.

Y coloco mis manos sobre los paquetes de los costados (obviamente sin tocarlos; las coloco en el aire), encuadrando la posibilidad de elección. Eso, sumado a un cierto tono de apuro en mi voz, los lleva a elegir casi siempre el segundo paquete.

Además, los paquetes del medio son los que se eligen casi siempre, mas allá de todo lenguaje no verbal. Tienes todo a tu favor.

Además, si te falla, y bueh...forzaje del mago, y a otra cosa mariposa. Pero es tu segunda opción, y como salida.

Ahora sí, tomas el paquete elegido por el espectador, que es el segundo o el tercero, y lo pierdes colocándolo sobre el mazo y cortando. Repites, como al azar, lo mismo con el otro paquete que tiene todo cartas indiferentes.

No creo que sea necesario cada vez darle a elegir al espectador. El procedimiento se tornaría tedioso. Una vez introducido el azar por la elección del espectador, el resto debe ser rápido, como reafirmando ese azar. Aquí estamos poniendo en juego la sugestión, manipulando psicológicamente al espectador para que vea más de lo que pasó. Luego recordara que los paquetes fueron tomados y mezclados al azar, y hasta que él eligió todos los paquetes.

Te queda sobre la mesa el paquete con tres ases y el paquete con un as. Tomas el paquete que tiene un as, y nuevamente dejas ver la cara de ese paquete, como por accidente.

Este movimiento que viene a continuación me pareció super astuto e interesante: HACES UN SIDE GLIDE (carta corrida lateral) DE PAQUETE, es decir: tomas el paquete en posición de cortar profunda, o Biddle. Colocas el índice doblado sobre el dorso del paquete. El mayor, anular y meñique están en contacto con la carta de cara del paquete. El pulgar sostiene por abajo el paquete. Pues bien, el mayor, anular y meñique corren hacia el costado la carta de cara. Es una carta corrida pero hacia el costado. Que vas a hacer: levantas el paquete, para colocarlo sobre el mazo. Mientras lo estas acercando, haces el side glide, pero corres la carta de cara todo lo que puedas, acercándola casi a una posición de empalme. La otra mano sostiene el mazo. El pulgar de la mano que sostiene el mazo "pela" todas las cartas, menos la corrida, (o se lleva, o coloca, o arrastra),(Espero que se entienda) sobre el mazo.

Inmediatamente apoyas la carta corrida sobre el paquete que tiene los tres ases, y corres todo el paquete hacia adelante.

O sea: tomas el paquete con un as, y te robas el as, dejando las cartas indiferentes sobre el mazo, llevándote el as al paquete con tres ases.

Dick Stoner, después de correr el paquete hacia adelante, corta nuevamente el mazo, lo deja sobre la mesa, y da vuelta el último paquete, mostrando la asamblea. Creo que esto es una falla en la uniformidad y el ritmo del juego.

*Mi solución:* presentar la falla como otro elemento de convicción adicional. Así, se mantiene el ritmo y el efecto mejora.

Veamos como: empezamos desde que tomas el tercer paquete. Haces el side glide, te robas el as, y empujas el paquete.

Al momento de empezar a empujar el paquete, dices: "por favor, coloca tu mano encima de este paquete". Por lo tanto, LO EMPUJAS HACIA EL ESPECTADOR.

Esto es lo que justifica, en la percepción del espectador:

- 1) Que no hayas cortado inmediatamente para perder el paquete, como hiciste antes
- 2) Que empujes el paquete de cartas
- 3) El efecto que está por venir. Recordemos que para Darwin Ortiz, las sorpresas deben ser lógicas, porque si no se transforman en sinsentidos. Y Vernon nos decía: "Confusion is not magic".

Además, el hecho de que el espectador cubra con su mano el último paquete, es una condición que después hará mas impresionante el efecto en la mente del espectador.

Ahora sí, una vez que el espectador cubrió con su mano el último paquete, cortas. Finalmente, le pides al espectador que muestre sus cartas.

Toda la teoría sobre presentación aplicada a una simple asamblea de ases, que lleva 4 minutos realizar.

## Mi versión de "Repulsive Aces" de Elmsley

Este juego está publicado en el libro de Stephen Minch sobre Elmsley, y Elmsley lo explica en las Tahoe Sessions.

El manejo está simplificado buscando resaltar el efecto, y algunas técnicas cambiadas por otras que me son más cómodas a mí. La presentación también ha sido ligeramente modificada.

**Efecto:** el mago ofrece demostrar cómo hacen sus juegos los magos. Explica que el cuerpo produce constantemente electricidad, electricidad conocida como "Aura". Este aura es la que ven los videntes, y hasta es posible fotografiarla. Pues bien, el mago, luego de años de meditación en el Tíbet junto al Dalai Lama, ha logrado controlar su aura. Así, si se concentra, puede darle a los Ases una carga eléctrica negativa.

El mago da a elegir dos cartas, y las pierde en el mazo. La carga negativa de los ases "repele" las cartas elegidas hacia arriba, porque el mago se vuelve a concentrar, y al frotar los ases contra la baraja, da a las cartas elegidas carga negativa también. Según las leyes físicas negativo y negativo se repelen, y por lo tanto...sube la primera carta elegida hasta ser la primera del mazo.

El mago la muestra, y la inserta entre los ases. Pero al reforzar, con un nuevo esfuerzo de concentración, la carga negativa de los ases, estos se vuelven tan repelentes que la carta elegida DESAPARECE.

Se vuelven a frotar los ases contra la baraja, y la segunda carta elegida sube hasta ser la primera del mazo. Se toma esta carta y se inserta igual que la anterior entre los ases. El mago vuelve a concentrarse, reforzando una vez más la carga negativa de los ases y... la segunda carta también desaparece.

SE DAN A REVISAR LOS ASES, y nada queda, solo ases.

**Secreto:** los ases deben estar sobre la mesa, después de un juego anterior, o puedes hacerlos aparecer (producirlos, dicen los fashion), según tu gusto y piacere.

Das a elegir dos cartas y las controlas a top. Puedes usar el método que quieras. Yo uso el Control República Argentina, también explicado en este sitio.

Listo. Frotas los ases, y...ojo que no es tan fácil.

Sigue cuidadosamente las indicaciones que vienen a continuación.

- 1) Los ases deben estar sostenidos en posición de cortar, o Biddle, cara abajo.
- 2) El mazo está en la otra mano, en posición de dar (dealer's grip) cara abajo.
- 3) Frotas los ases contra la cara o parte de abajo o bottom del mazo, manteniéndolos boca abajo.

4) Cuando vas a mostrar que la primer carta subió, acercas los ases en la posición Biddle, boca abajo, a top del mazo. Empujas con el pulgar de la mano que sostiene el mazo la primer carta elegida hacia el costado, y con los ases usados como "pala", das vuelta y muestras la cara de la carta elegida. Repites el movimiento para nuevamente voltearla, de manera que quede boca abajo nuevamente.

5) El pulgar vuelve a empujar hacia el costado la carta elegida, como si quisieras volver a voltearla.

Mantienes sujetos los ases entre el pulgar por el canto corto de abajo, y los dedos meñique y anular por el canto corto de arriba. Así, estas en condiciones de liberar o soltar los dedos índice y mayor de la mano.

Con ellos, como si fueran una "tijera", pinzas la esquina inferior externa de la carta, que ha quedado expuesta por la acción del pulgar, y la separas del mazo así sostenida.

6) El mazo es dejado sobre la mesa

7) Mantienes la carta pinzada boca abajo, pero tomas los ases y los pasas a la otra mano, colocándolos en posición de dar.

Todas estas especificaciones de las posiciones tiene su razón de ser. Lo que Elmsley está buscando es justificar la secuencia que se va a llevar a cabo con la segunda carta, a través de la primera. Y si lo piensan es muy sutil, porque lo que se suele hacer es hacer la trampa primero y justificarla con el mismo movimiento aparente, mostrando que es honesto.

Elmsley esta estableciendo lo que yo llamo las "nuevas reglas de la realidad" para el espectador. Sigamos.

8) Tienes los ases en una mano en posición de dar, y la primer carta elegida en la otra mano, pinzada entre los dedos índice y mayor por su esquina exterior inferior. Pues bien, la tomas normalmente (posición de dar), y puedes o no "flashear" (otro termino mágico cheto) la cara de la elegida.

9) Recuerda que tienes los otros ases en la mano, en posición de dar. Haces un bucle separando el último as, y por allí insertas, cara abajo, la carta elegida.

10) Cuentas: "Tu carta, mas cuatro ases, son 1, 2, 3, 4, 5". Haces la cuenta "en la punta de los dedos" (pincher's grip), como para la Elmsley (aclaro que según el propio Elmsley el pincher's grip no es el agarre original de la cuenta. Este se desarrollo al aplicar la cuenta a la cartomagia con cartas Jumbo).

Lo que estas haciendo es invertir el orden. Podrías hacerla en posición Biddle, pero como después vas a usar pincher's grip, se pierde naturalidad y coherencia en el cambio de posiciones.

11) Das vuelta todo el paquete de cartas, mostrando ahora sus caras. "Pero si ahora les doy a los ases mas carga negativa...se vuelven tan repelentes que repelen tu carta, y esta desaparece."

Cuentas cuatro cartas con un doble empuje. Es decir, 1 normal, 2 normal, 3 doble empuje, 4 normal. Siempre "en la punta de los dedos". Siento que le da mucha mas limpieza a la cuenta.

12) Haces un culebreo, mandando la doble a bottom del paquete cara arriba.

13) Das vuelta el paquete, dejándolo así cara abajo.

Repites exactamente la misma cuenta de 5 como 4 con un doble empuje. Te deben quedar, desde cara a top: carta elegida, as, as, as, as.

14) Tomas una separación con el pulgar sobre las dos cartas de bottom.

Ahora es cuando viene el momento importante del juego.

Entran aquí todas las consideraciones de Ascanio sobre el movimiento en tránsito, y las ideas de Darwin Ortiz sobre acostumbrar al espectador a un movimiento que después puede ser aprovechado para realizar una técnica.

15) frotas nuevamente, repitiendo todas las posiciones antes descriptas para la primer carta. Y muestras que sube del mismo modo que la primera. Pero atenti...vas a realizar en medio de la acción de mostrarla y tomarla la "Jack Merlin Tip Over Adition".

16) Recuerda que tienes una separación, que has mantenido todo el tiempo, sobre las dos cartas inferiores de la baraja. Pues bien.

Acercas los ases a top, como antes. Das vuelta la carta usando los ases, como antes. Muestras su cara, y nuevamente la das vuelta, pero...al realizar la acción de dar vuelta la carta, DEJAS CAER ENCIMA DE ELLA LAS DOS CARTAS SEPARADAS. No es el fin del mundo ni nada.

Yo siempre digo "Si logro que aparezca la segunda carta, me merezco un aplauso." Mientras me aplauden, hago la adición.

17) Si lo piensas, arriba de todo tenés un as, y en la mano tres ases. Insertas la supuesta carta elegida entre los tres ases. Esta vez no "flashees" la carta, please.

18) Das vuelta todo el paquete, y cuentas cuatro, IMITANDO LA CUENTA ANTERIOR. Dejas caer los ases de a uno sobre la mesa, o se los das al espectador. La segunda carta desapareció.

No me olvide de la cuenta mostrando que hay cinco, al insertar la segunda carta elegida. Elmsley hace una.

Yo siento que rompe el ritmo del juego, y sobre todo, que le quita el aspecto de acción en tránsito al hecho de mostrar la carta e insertarla entre los ases. La

atención debe llamarse, creo yo, hacia la desaparición de la carta, no hacia que esta allí (teóricamente, en realidad no esta, como es obvio), porque eso los espectadores ya lo "saben".

Es muy buen juego, es anti magos, porque la segunda desaparición los mata, y por si fuera poco te vuelve a dejar las cartas elegidas encima de la baraja.

Elsmley lo aprovecha esto de una manera; yo, de otra.

Tal vez me sienta generoso y les pase mi continuación de la rutina. Depende de cuan bien se porten.

### *Le voyage Incredible*

#### **EFECTO:**

El mago le dice al espectador que piense en un numero. El espectador cuenta las cartas hasta ese numero. El espectador muestra su carta elegida. Es un As. El mago procede a tomar el mazo, mezclarlo, y cortar por los otros tres ases.

Le dice al espectador que elija dos cartas. Estas son perdidas en la baraja.

El mago toma los cuatro ases dorso arriba, los muestra, contándolos, boca abajo, y cuando los vuelve a contar, tras un gesto mágico, uno a uno se van dando vuelta cara arriba. Para finalizar, el mago muestra los ases negros, y los coloca a un lado. Muestra los ases rojos, y los coloca sobre el mazo.

Hace un pase mágico, y los ases negros están sobre el mazo, donde deberían estar los rojos.

Muestra las dos cartas donde estaban los ases negros, y son...las cartas elegidas previamente por el espectador.

#### **EXPLICACION:**

Doy la explicación y la charla junta.

Para comenzar impromptu, toma el mazo, y haz un spread cull de Hofzinsler (Tamariz lo llama Debex, Deslizamiento por debajo la Extensión) de los cuatro ases a top.

Mientras haces esto, dices: "Espero que la baraja este completa. Igual no te preocupes. Soy un mago excelente, y es difícil que me pase".

Tienes los cuatro ases arriba.

Le dices: "Un mago normal te haría un truco. Yo, que soy el mejor mago que te podría tocar en la vida, te voy a hacer un milagro. Por favor, piensa en un número, digamos 4, 6, 9, el que quieras". Con esto, se induce al espectador, sin decirlo, a que piense un número pequeño.

Supongamos que dice 10. Haces ahora el forzaje por doble lift. Rápidamente, tomas dos cartas, y cuentas "Uno", sigues contando normalmente, invirtiendo el orden de las cartas. Cuentas "Nueve" y te detienes "Te dije que iba a producir un milagro para ti. Yo no quiero ni tocar la carta". Dejas las cartas invertidas, y le dices al espectador que cuente sobre la mesa las cartas, de manera que vuelva a invertir el orden. La carta número 10 será un as. Coloca las cartas contadas, como están, sobre el mazo. Haz una mezcla y cortes falsos (yo uso un slip cut para dividir el mazo, y mezcla por ojeo, mezclando nuevamente arriba los ases, y el corte triple falso de Erdnase).

"Tu pensaste en un número. Yo ni siquiera toque tu carta. Es un as. Es una gran casualidad, porque el as es una carta mágica, y te muestro por que; mezclo, corto, sin mirar, y..." Aquí usas tu producción favorita. Por ejemplo, puede ser el corte flip flap que explica Giobbi, un slip cut a lo Vallarino, lo que quieras. Sería muy largo de describir aquí.

"Aquí hay un as. Y si la suerte no me falla, aquí hay otro"

La última producción la hago con el corte Charlier, a una mano "Perdón que lo haga con una mano, es que soy tan buen mago que me encanta mostrarlo..." Último as.

"En fin, ya sé que no puedes creerlo. Esto va más allá de tus sueños más locos y osados...pero esto no termina aquí...porque soy el mejor mago que te podías encontrar"

Dejas los ases boca abajo y cuadrados sobre la mesa. Los colores están alternados.

"Un mago normal te daría a elegir una carta. Pero...sí, yo soy un mago espectacular, así que te voy a dar a elegir dos cartas en vez de una. El doble de difícil, pero también, el doble de mágico."

El espectador elige sus cartas. Hay aquí dos rumbos posibles.

Las mandas abajo, y haces un empalme por abajo. Yo uso el primero de Erdnase. Le das el mazo al espectador para que lo sostenga, y aprovechando el juego de cruces de mirada (Slydini/Tamariz) tomas los ases con la mano que tiene las cartas empalmadas, que quedan boca abajo, debajo de los ases boca arriba, sin que el

espectador lo sepa.

El otro rumbo posible es mandarlas arriba, traer los ases boca arriba sobre la baraja, cuadrarlos, y break mediante, llevarte las dos cartas elegidas debajo de los ases, boca abajo.

Tu elección.

En fin, tienes las seis cartas, cuatro ases boca arriba, dos cartas elegidas boca abajo debajo.

Cuentas, en posición Biddle, los tres primeros ases de manera normal, y apoyas el último as con las cartas elegidas arriba de los otros tres ("Un, dos, tres, cuatro ases), los das vuelta, haces una Elmsley ("Todos boca abajo")

"Comienza ahora otro milagro, de proporciones épicas. Yo les he mostrado los ases boca abajo. Mirad mortales, y maravillaos!!!"

Ahora das vuelta secretamente el paquete con una Vernon Flourish through the fist (inversión a través del puño), y comienzas a hacer cuentas Elmsley, donde se va viendo un as boca arriba por vez. El as boca arriba se da vuelta, se coloca sobre las otras cartas, y la última carta contada arriba de él. Si vas repitiendo las cuentas, veras que los ases se van dando vuelta uno a uno.

Al finalizar, haces otra cuenta Elmsley ("Nuevamente todos boca abajo")

"Pero no solo eso puedo lograr hoy. Hoy voy a ir mas allá de los límites de lo imaginable. Mirad!!!"

Tomas un break arriba de las últimas dos cartas, con la cuenta del pulgar o un doble buckle, y haces un cuádruple lift. No es difícil, así que no te asustes. Muestras, supongamos, "As rojo", das vuelta la cuádruple, y dejas la superior sobre la mesa. Otro cuádruple, para ello tomas el break o buckle sobre la última carta esta vez, y dices: "El otro as rojo." Con una mano corres la carta top del paquete y muestras su cara en una mano, mientras la otra mano muestra la carta de cara del paquete, como si fuera una, agregando: "Y hasta el último minuto, les muestro aquí los ases negros". Colocas la carta que estaba top, un as negro, debajo del paquete, y todo el paquete sobre el mazo.

Haces tu pase mágico favorito, al grito de: "Atentos!!!. Los ases rojos viajan aquí. Y aquí están (señalas los supuestos ases rojos) los..." La gente dirá: "Los Ases negros". y tú "Eso, si yo fuera un mago normal. Pero, COMO SOY UN MAGO EXCELENTE, estas son LAS CARTAS QUE HABIAS ELEGIDO ANTES"

La hecatombe, la debacle. Una seguidilla de hechos bochornosos que tienen como protagonistas al mago, a los espectadores, al árbitro, al arquero, y a la policía.

P.S.: suelo utilizar esta rutina como continuación de los ases eléctricos de Elmsley. Obviamente, la charla cambia, adaptándose al tema energético- corporal. Es muuuuuy fuerte, porque sucede así: los espectadores eligen dos cartas. Haces la rutina de los ases eléctricos, y las cartas desaparecen, una a una, de en medio de los ases. Quedan en top. Cuadras los ases boca arriba, colores alternados, sobre la baraja, y los separas de ella, llevándote las cartas elegidas. Aparentemente, sigues jugando con los ases. Cuando terminas con "...las cartas que habías elegido antes", la sorpresa/comprensión/admiración de los espectadores es impresionante.

### **La transposición de Tuth Ank Amon**

Tienes los cuatro ases sobre la mesa, boca arriba.

Da a elegir una carta. La controlas top. Mezcla en falso. Haces el forzaje en cruz, a un segundo espectador o la técnica que te guste (salto y forzaje clásico, lo que quieras). Supongamos que hiciste el forzaje en cruz.

Double lift, y muestras una segunda carta.

Para los espectadores se eligió una carta, y se perdió en el mazo.

Se eligió otra, y se la coloca entre los ases. Como te imaginarás, haces un double lift y colocas entre los ases la carta elegida en primer lugar. Te queda la segunda carta top.

Por el método que prefieras (puede ser el medio salto de Henry Christ, o cualquiera) da vuelta la segunda carta, y colócala en el medio del mazo.

Las cartas transpusieron su lugar, y la dos están dadas vuelta.

Tuth Ank Amon, a todo esto, sigue muerto, pero el nombre me gusto.

Aclaraciones que oscurecen: obviamente, que todos los espectadores vean todas las cartas.

Recomiendo, como siempre, que una vez que coloques la carta primera, para los espectadores la segunda, le des los ases y la carta, cerrados, a un espectador, para

que los sostenga entre sus manos.  
Lo mismo con el mazo y otro espectador.

Antes del efecto final, conviene recapitular o resumir a los espectadores lo ocurrido hasta ahora. Deja que sean ellos los que te digan que ocurrió.  
El efecto será mucho mas fuerte.

## **Rojas y Negras**

Es una variación de un juego original de **Paul Lepaul**.

Se separa abiertamente el mazo en cartas rojas y negras. Se cuadran los dos paquetes juntos. Se extienden las cartas rojas (que están en la cara), mostrándose que son todas rojas. Cuando extiendes las rojas, extiendes cuatro cartas mas negras, como para mostrar mejor.

Cuadras las rojas, pero al cuadrar te llevas debajo las cuatro cartas negras que extendiste antes. Muestras el paquete de negras, mostrando que son todas negras. Dejas el paquete de negras sobre la mesa. Tomas el rojo, mezclas en falso. Lo dejas sobre la mesa. Le das a elegir a un espectador una de las cartas negras. Le indicas que justamente la carta que el ha elegido es famosa por sus poderes mágicos. La colocas boca arriba sobre la mesa. Vuelves a mezclar en falso el paquete rojo, y sacas cuatro cartas de top (son las cuatro cartas negras que te llevaste antes), y las apoyas boca abajo sobre la carta negra.

Le dices al espectador que las de vuelta: ya tienes un primer efecto. Mientras el espectador da vuelta sus cartas, tu tomas un break sobre la carta superior del paquete rojo. Tomas las cuatro cartas, las apoyas sobre el mazo rojo, y haces un salto al voltear por la separación. Ahora tienes una carta roja en bottom, que le estás mostrando al espectador, seguida por cuatro cartas negras. Abre en abanico el paquete rojo, por supuesto ocultando las cartas negras. Nueva sorpresa. Muestra específicamente las cartas superiores. Más sorpresa.

Aprovecha y toma un break debajo de las cinco cartas inferiores. Nuevo salto al voltear, que traslada las cartas negras a top, nueva mezcla falsa, y repites el milagro: sacas cuatro cartas, las colocas encima de la carta negra elegida por el espectador y voila: el espectador las da vuelta una a una, y son todas negras.

**Última fase:** mientras el espectador esta dando vuelta sus cartas, deja tu paquete (el rojo) al costado del negro, y en un mismo movimiento, toma el negro. El espectador piensa que tienes el rojo. Practica esta parte, porque si te sale, el efecto que viene ahora los mata.

Coloca lenta y claramente las cuatro cartas encima del paquete que sostienes. Coloca ahora la carta elegida, boca abajo, encima de las otras. Extiende todo el paquete: todas se volvieron negras. Extiende el otro paquete: todas se volvieron rojas.

Un juegazo!!!!

## Carta Rota y Recompuesta

Ricardo, un mago de La Plata, Argentina, me presto un libro de Karl Fulves sobre la magia de Charles T. Jordan. Sí, el de la cuenta.

De allí rescato su método de carta rota y recompuesta. Obviamente, como a todo lo que uso, como mínimo le agrego y cambio aspectos de manejo y presentación.

Así que si alguno tiene el libro, va a notar diferencias grandes.

Al método: haces un double lift (puedes hacer un dribble, para que te detengan en cualquier lugar. Cortas por allí, y procedes con el resto del juego) y colocas la doble sobre el mazo, sobresaliendo, mostrando la carta de cara. La haces firmar allí por el espectador.

Retiras la doble del mazo, y la sostienes entre las dos manos, dorso hacia el espectador. Doblas la doble a la mitad, transversalmente. Cuando desdoblas, desdoblas solo la carta exterior.

La interior, que es la firmada, queda doblada, sostenida entre los dedos de la mano y el pulgar. La otra mano rasga la mitad extendida, y la coloca detrás, hacia los espectadores. Los espectadores ven, entonces, que doblas la carta para marcarla, la desdoblas, y la rompes al medio, colocando el pedazo, para ellos, delante del otro. Tienes dos pedazos juntos, y delante la carta doblada, oculta a los espectadores.

Doblas todo nuevamente por la mitad, pero desdoblas nada mas que los pedazos exteriores rotos. Y los vuelves a partir por la mitad. La carta firmada queda ahora doblada en cuatro. Colocas los dos nuevos pedazos detrás de los otros.

Coloca todo junto en posición para empalme de los dedos. Extrae hacia delante nada mas que la carta firmada doblada.

Ve desdoblándola de a poquito, mostrando que se recompuso. Los pedazos quedan en el empalme de los dedos.

Es muy visual, es antecedente del método de Guy Hallingworth, y esta muy relacionada con el diario roto y recompuesto de Elmsley.

## **Aparición diferente de Ases**

Mi traducción/presentación original del juego de Peter Duffie "Sudden Impact".

En este benemérito pero no por ello menos emotivo acto paso a hacerles entrega de

un aparición de ases que me es muy querida, y de la cual me cuesta desprenderme. Pero siempre puede más mi espíritu generoso.

Tenés tres ases en top, y uno segundo desde cara.

Para impromptu, encuentras los cuatro ases, los mandas arriba por spread cull, y según cuan grandes sean tus gónadas, empalmas y das a mezclar y al recibir el mazo los vuelves a agregar, o haces como yo que tengo gónadas chiquitas y simplemente mezclo en falso, con los cuatro ases arriba.

Nota del Autor: es decir, de Daniel. Este juego fue escrito hace más de un año, al momento de escribir esta nota. Hoy en día empalmo con cierta tranquilidad. Cada ve integro más esta devastadora técnica en mi arsenal de armas mágicas, y la recomiendo enfáticamente a todo mago. Continúa con la lectura, una vez hecha la aclaración.

Luego pasas un as a segundo desde cara. Yo hago el primer movimiento de la Milk Shuffle (o Alfa, o Klondike), esto es, teniendo el mazo en posición de mezclar en las manos, presiono el pulgar contra el mazo, y retiro todo el mazo, menos la primer y última carta, de manera tal que la primer carta, por la presión continua del pulgar, se adjunta con la última carta. Hecho el mazo encima, y ya estamos.

En la sección de técnicas básicas de este libro, encontrarás varias aplicaciones y algún efectillo con la milk shuffle.

Pues bien. Ocurre que la versión original de Peter Duffie, creador de este juego, no tiene casi charla.

Eso disminuye terriblemente el efecto, porque los espectadores no saben como interpretar lo que paso. Y es que LA CHARLA FORMA EL EFECTO TANTO COMO LAS ACCIONES FISICAS QUE OCURREN con, en este caso, las cartas.

Mi presentación es la siguiente: "Damas y Caballeros, estoy a punto de hacer algo que es anatema para todo mago. Voy a realizar un juego de magia. Pero les voy a avisar de antemano en que consistirá el milagro con que voy a asombrar vuestros ojos. Hacer esto esta prohibido por todos los cánones de la magia moderna, ya que esto llevaría, dicen los clásicos, a que el espectador este demasiado atento a los movimientos del mago, ya sabiendo que buscar. Sin embargo, mi confianza en las habilidades que tras largas horas de práctica he adquirido me lleva a intentar este desafío terrible hacia los teóricos, pero amigable y por el propósito de la diversión hacia ustedes.

Escuchen: en este mazo que ahora mismo, sin mirar, estoy mezclando, hay cuatro ases, como ustedes saben.

Pues bien. El milagro consistirá en que en un solo y único corte encontraré los ases que se encuentran repartidos por el azar y la frágil fortuna.

Pero mi advertencia va más allá: Cortaré un as, dejando medio mazo en la mesa, y medio en mi mano.

Colocaré el primer as cortado sobre la mitad de mi mano, HARE DESAPARECER LA MITAD DEL MAZO QUE QUEDO EN MI MANO, y en mi mano quedaran NADA MAS QUE LOS CUATRO ASES.

Atentos!..."

**Método:** Como dije, tenés tres ases en top y uno segundo desde cara. Tomás el mazo boca arriba, y creás una separación sobre las tres ahora inferiores, que son los ases. Apoyás el pulgar sobre la carta de cara del mazo, que es una indiferente. Simplemente realizas un slip cut en las manos, dejando todo el mazo en la mesa, menos los tres ases y la carta indiferente, cuadrada como resultado del slip cut sobre los ases.

Muestra, sin pausas ni prisas, el as visible sobre el mazo. Levantalo y cuadralo sobre la indiferente. Haz un movimiento mágico, y extiende los tres ases de atrás, dejando escondida la indiferente.

Sugerencia de mi peculio: continuá, bajando los ases hacia el mazo, al tiempo que pasás la doble detrás de los tres ases. Antes de llegar al mazo, con las cartas cerca de la mesa, las vuelves extender nuevamente, y puedes utilizar todas las sutilezas ascaniescas (palabra horrible pero necesaria) que se te ocurren para demostrar la singularidad de los ases.

Terminás cuadrando todo sobre el mazo, y estás listo para seguir tu rutina de ases.

**Consejo:** por el tipo de charla que sugiero, no es como para presentar primero en una rutina o en un show.

Sugiero que lo utilices como arma secreta, en un ambiente donde ya has hecho magia (por ejemplo, ante la sugerencia de alguien que te pueda decir "hace algo con las cartas" después de una rutina sin cartas, etc), o luego de comenzado el show.

Espero que les haya gustado, creo que es un juego poco visto, y tiene la vuelta de tuerca de adelantar el efecto a los espectadores, que me parece vuelve esta aparición de ases algo...diferente.

### *Triunfo Triunfal*

Tenés que tener abajo, desde la cara hacia arriba: carta indiferente boca abajo, un 5 boca arriba, los cuatro ases boca arriba, resto del mazo.

Para llegar allí desde impromptu, spread cull de las cartas necesarias, las das vuelta con un medio salto, y con un corte de transferencia pasas una carta abajo desde top.

Extiendes la baraja por sus dorsos, sin decir nada. Obviamente, no muestras las cartas boca arriba.

Das vuelta la baraja, y extiendes boca arriba, nuevamente ocultando las cartas dadas vuelta.

Das vuelta nuevamente, dejando la baraja dorsos arriba.

Charla: "Normalmente acusan a los magos de conocer la identidad de la primer carta de la baraja, y lograr sus trucos con eso. Yo no hago trucos, hago magia, así que..." sacas la primer carta, y la entierras en el centro de la baraja.

"La misma acusación suele hacerse respecto de la ultima carta.

Reconozco que es posible que por casualidad, al igual que les puede pasar a ustedes, por haber mostrado la baraja, es posible que se conozca la identidad de la ultima carta. Por lo tanto..."

Y sacas la ultima carta, y la entierras en el medio.

En la vida real, sin embargo, evito toda esta primer parte. No coloco ninguna carta boca abajo en la cara del mazo.

"Lo que voy a mostrarles ahora es un experimento muy interesante.

Observen: corto, y doy vuelta la mitad superior"

Tus acciones siguen a tus palabras. Cortas y giras la mitad superior, haces un abanico a una mano para mostrar que están todas las cartas giradas. Pero al mismo tiempo dejas la otra mitad del mazo, girándola al hacerlo, sobre la mesa. Las posiciones de la mano para lograr esto son las naturales. Tienes todo el mazo en la mano palma para arriba. Cortas la mitad con la otra mano, la giras, y haces el abanico. La mano que sostiene el resto de la baraja se gira palma abajo, y apoya sus cartas sobre la mesa. De esa manera, las cartas giradas quedan en top de la baraja, y esto es inadvertido por el espectador.

Apoyas la otra mitad, boca arriba, en la mesa, al lado de la otra.

Al igual que con el tema de la carta de cara para cubrir las cartas boca arriba, suelo ser mucho más directo. Prefiero cortar y dar vuelta la otra mitad con naturalidad, al poner palma abajo la mano, en el acto de dejarla sobre la mesa.

"Voy a mezclar las cartas boca arriba y boca a bajo, causando el mas terrible e innegable desorden. Miren..."

Tomas una carta boca arriba, la pones sobre la mesa. Tomas otra cartas de las dorso arriba, y la colocas encima.

Vas alternando así, hasta la tercer carta boca abajo.

"En fin, no quiero que piensen que estoy poniendo una a una por algo en especial. Ponemos más, si quieren..."

Y colocas 4 más boca arriba, y una más boca abajo.

"No quiero aburrirlos. Tomamos el resto de las cartas, y las mezclamos bien". Haces una mezcla faro con las mitades. Una esta compuesta toda de cartas boca arriba. La otra esta compuesta toda de

cartas boca arriba, salvo la de top, que esta boca abajo.

Al hacer la faro, no es necesario que sea perfecta ni nada; lo único que debes asegurarte es que la carta dada vuelta quede arriba de todo. Mezclas, apoyas todo el paquete sobre las cartas de la mesa, cuadras, y das vuelta todo el mazo.

"Estén atentos, por favor. Ustedes vieron el caos en que quedo esta baraja. Voy a intentar, sin embargo, un milagro para ustedes: dominar el caos"

Haces un slip cut, y aparece un as boca arriba. Haces otro, y aparece el segundo. Otro, y aparece el tercero.

"Para el cuarto as, voy a hacer algo especial"

Yo hago una aparición en "helicóptero". Queda una carta dada vuelta ultima en el mazo, que es un cinco. Sostienes el mazo en posición de dar. La otra mano viene por arriba, en posición de cortar, y con el pulgar levanta inclinando en ángulo de 45 grados la mitad superior del mazo. Ese movimiento coloca el índice de la mano de arriba en contacto con la cara de la carta dada vuelta en bottom. Manteniendo la inclinación, mueves hacia adelante la mitad superior del mazo, arrastrado la carta de bottom. Haces un movimiento brusco con la mano, imprimiéndole una acción de giro, haciendo pivotar la carta entre el dedo índice de la mano de arriba y el índice de la mano de abajo. La impresión para el espectador es que la carta sale girando del medio de la baraja.

Atrapas la carta en el aire, entre las dos mitades. La muestras, es un cinco.

Cuentas cinco cartas de top, y es el ultimo as.

"Pero la magia no termina aquí. Les dije que iba a intentar dominar el caos. Lo hice..."

Muestras que toda la baraja esta ordenada nuevamente.

Sobre la aparición en helicóptero, se la vi hacer a Aldo Colombini en sus videos de magia general.

Este es un juegoazo, un ejemplo de misdirection, y bueno para ser usado solo, creo yo. Tiene mucha fuerza para ser usado al comienzo, y poca para ser usado al final. En el medio, podría ser una transición entre triunfos y juegos con los cuatro ases. Pero se perdería, pienso, el efecto de la ordenación de la baraja, si antes se mostró un triunfo.

Sugiero que lo usen solo, cuando les pidan que hagan algo.

*Transposiciones*

Tienes una carta, supongamos el 4, top. En bottom tienes los otros tres 4.

Sobre la mesa están los ases, provenientes de otro juego que has hecho con ellos.

Fuerzas la carta top por tu método preferido.

Tomas el mazo boca arriba, sin que se vea la carta de cara, y haces un break bajo los tres 4.

Tomas los ases que están sobre la mesa, descuadrados, y los cuadras sobre el mazo. Obviamente, al terminar de cuadrar, te llevaste todas las cartas arriba del break.

Al mismo tiempo que te llevas todas las cartas, das vuelta con la otra mano el mazo, dejándolo dorso arriba, y apoyas sobre el las cartas boca arriba, manteniendo un break con el meñique. Extiendes tres ases hacia un costado. Se ven cuatro ases.

Cuadras, y al mismo tiempo que estas finalizando el movimiento de cuadrar, das vuelta todo el paquete, metiendo los dedos de la mano que esta cuadrando debajo del break. Te quedaran algunas cartas un poco sobresalientes, que debes terminar de cuadrar.

Recuerda que es todo un solo movimiento. Este es un swicht que usa Elmsley para su asamblea de ases, está en los videos de las Tahoe Sessions, y en el libro de Stephen Minch sobre las obras completas de Elmsley. El que tenga oídos para oír, que oiga.

También esta explicada esa asamblea en AltaCartomagia, el sitio, [www.geocities.com/altacartomagia/contenido.html](http://www.geocities.com/altacartomagia/contenido.html).

Cuentas cuatro cartas y las dejas sobre la mesa sin alterar el orden de ellas. La carta de abajo de ese paquete es un as. Las otras tres son 4. Tomas el mazo, creas un break debajo de las tres cartas top, que son ases, y das vuelta el mazo dejándolo cara arriba, al mismo tiempo que haces un medio salto de Henry Christ, dando vuelta los ases. No es nada complicado, y está explicado en la sección de técnicas básicas, en caso de que no lo conozcas.

Dejas el mazo boca arriba con tres ases boca abajo bottom.

Esta acción debe estar justificada por la charla, o cubierta, que no es lo mismo, por la charla, y además ser percibida por los espectadores como una acción en tránsito.

Muestras el as que te quedo ultimo en el paquete de cuatro cartas , haces el cuento del as líder. Sacas ese as de abajo, sin que se vean las otras cartas. Lo colocas boca abajo sobre el mazo boca arriba.

Cortas, para perderlo, según informas a los espectadores. Lo que haces es reunirlo con los otros.

Le dices al espectador que sostenga los otros ases. Que coloque encima la carta elegida.

Ya esta hecho el juego.

Ya esta hecho, a nivel técnico. Se lo presentado a otro mago, y le gusto mucho, pero a la presentación todavía le falta mucho, ni que hablar de una integración dentro de un show.

### Técnicas mías

#### **Corte Argentina a una mano**

Este corte se inscribe dentro de lo que se conoce como "florituras", porque en si tiene poca utilidad real.

Tienes el mazo en la mano, en posición de dar.

Levantas la mitad superior del mazo como para un corte Charlier común. Pero, una vez que la tienes levantada, la punta del pulgar no se queda apoyada contra el canto largo del mazo, como en el corte Charlier, sino que se mete y hace contacto con la carta de cara del paquete superior.

Los dedos meñique, anular, mayor e índice presionan contra el dorso del paquete superior, de manera que este, por un momento, queda sostenido entre estos dedos y el pulgar.

Esta acción solo dura una fracción de segundo, porque lo que se está buscando es "voltear" el paquete superior. Si se sigue empujando con los dedos en el dorso y el pulgar por adentro, el paquete superior girará y caerá boca arriba sobre el paquete inferior.

El canto largo inferior de la mitad superior se irá deslizando contra el dorso del paquete superior.

Cuando llega al final, caerá hacia "adelante", quedando boca arriba.

Quedará apoyado con su dorso contra los dedos, y el pulgar en la cara. Esta posición es importante. Los dedos quedan "atrapados" entre la mitad superior boca arriba y la mitad inferior boca abajo. El pulgar queda apoyado encima de la mitad superior.

Ahora liberas el meñique, el anular y el mayor extendiéndolos hacia afuera. Solo queda "atrapado" el índice. Los dedos que acabas de extender se curvan sobre la cara del mazo. El pulgar, que estaba apoyado, se levanta. Si miras tu mano ahora, tiene el paquete de abajo, y el paquete de arriba separados por el índice. Los dedos meñique, anular y mayor están curvados sobre el canto largo externo del paquete superior, haciendo contacto sus yemas con la cara de cara.

A continuación extienden los cuatro dedos, índice, mayor, anular y meñique. Esto causa que el paquete superior se volteé y caiga sobre los dedos extendidos.

Queda pinzado entre los dedos índice y los demás, boca abajo. Al mismo tiempo, el paquete inferior queda sostenido por la base la horca formada entre el pulgar y el índice.

Para que los paquetes se junten, retira el índice hacia "arriba", y el paquete que era el inferior caerá sobre el que era el superior.

La mano siempre debe mantenerse horizontal con respecto al suelo.

Como debe verse el corte: levantas el paquete superior, este gira sobre si mismo, haciendo un giro completo, y queda debajo, de manera que el mazo queda visiblemente cortado.

## **Control República Argentina**

Este es un control para controlar dos cartas vistas al peek.

Para comenzar, tienes el mazo en la mano que más te guste, en posición de dar. Debes imprimirle un bisel (bevel) al mazo, para que la acción de mostrar las cartas al espectador te resulte más fácil.

Levantas el mazo a la altura de los ojos del espectador, sosteniéndolo vertical, pulgar por detrás y los restantes cuatro dedos por delante.

Acercas la mano libre, y con el dorso de la mano hacia los espectadores, pasas el dedo índice por el extremo superior externo del mazo, mostrando los índices de las cartas.

El bisel que instalaste al principio te ayuda ahora, y te ayudará más adelante a realizar el consabido break con el meñique.

En fin, dejas escapar las cartas hasta que el espectador te detiene, te aseguras de que la vea él y los demás, y bajas el mazo como para cuadrarlo. En ese momento sueltas la carta elegida por el espectador (la dejas pasar al paquete inferior), y tomas un break con el meñique, por encima de dicha carta. Pero en realidad no cuadras, mantienes el bisel, que ahora te ayuda a ocultar el break.

Consejos prácticos: Toma el break con el meñique lo mas abajo que puedas. Junta bien los dedos, para que no se vea la separación.

Este control es un control para dos cartas, con doble peek, por lo que te conviene que la primer carta sea elegida al principio del mazo, y la ultima después de la mitad del mazo. Para lograr eso, cuando le muestres las cartas al primer espectador deja escapar las cartas lentamente. El espectador te detendrá en la 5ta carta, aproximadamente.

Bueno, tienes el break sobre esa primer carta, con el meñique y mazo biselado. Ahora comienzas a pasar el dedo índice de la mano libre pero después de la mitad del mazo, haciendo elegir otra carta a un segundo espectador. Esta vez, el break lo tomas con el anular. No te olvides de todos los detalles utilizados para la primer carta (dedos juntos, bisel, el mazo a la altura de los ojos del espectador) Inmediatamente bajas el mazo al altura de tu cintura, cuadras perdiendo el bisel, pero manteniendo los break.

El control en si consta de los siguientes movimientos:

- 1) Cortas por el break inferior, que es el del meñique, manteniendo el break del anular, y te llevas el paquete arriba. Eso te deja la primer carta top.
- 2) Haces un slip cut en las manos, cortando por el break del anular, mandando la porción superior debajo, dejando encima de la que era la porción inferior la primer carta, y segunda la, valga la rebuznancia, segunda carta elegida por el espectador.

### Técnicas Básicas

#### **Gambler's cop o empalme del tahir**

Los más avanzados seguro que la conocen, y es mas bien un robo que un empalme. Es bastante simple.

Tienes el mazo en posición de dar, inclinado hacia abajo, en la mano que mas te guste. El índice hace un bucle de la carta inferior, separándola. La inclinación hacia abajo es para ocultar este hecho.

Tomas con la otra mano, en posición de cortar, todo el mazo menos la carta elegida. Debes coordinar en ese momento el volteo hacia abajo de la palma que contiene la carta, que queda en posición de dar sostenida en la horca del pulgar y el índice, sin que asome por arriba.

No hay problema si asoma por debajo, porque no se ve desde el frente.

Entonces, retiras el mazo, volteas la palma y dejas que la mano caiga naturalmente contra el costado del cuerpo, tapando todo ángulo de visión de la carta robada.

Ahora bien, no me preguntes a mi que haces con la carta desde ahí.

### *La Mezcla Hindú*

No te preocupes, no te voy a dejar sin explicarte la mezcla Hindú. Recuerda que soy zurdo. Yo tomo el mazo en mi mano izquierda, en posición de cortar, pero modificada de la siguiente manera: el dedo mayor y el anular están apoyados sobre el canto largo externo del mazo, el índice sobre el lomo, y el pulgar sobre el canto largo interior. Los dedos se ubican en el tercio inferior de la longitud del mazo. Levantas el mazo así tomado, y la mano derecha viene a colocarse debajo. La idea es que vas a sacar pequeños paquetes de arriba del mazo.

Los dedos de la mano derecha tienen la misma posición que los de la mano izquierda, pero están apoyados sobre la otra mitad (a lo largo) del mazo. Y la palma de la mano derecha mira, hacia arriba y a la izquierda. En cambio, la palma de la mano izquierda mira hacia abajo. El pulgar y el mayor de la mano derecha levantan y extraen un pequeño paquete de cartas. Al liberarse el canto corto inferior (el que no esta tomado por los dedos de la mano derecha) de ese paquete, este cae sobre la palma de la mano derecha. Repite la acción varias veces. Puedes ver fotos de esto cuando explico el forzaje por mezcla Hindú

### *Cómo usarla.*

Puedes usarla, entre otras cosas, como control y como forzaje. Como control, da al espectador a elegir una carta. Te enteras de la carta inferior del mazo. Le dices que la mire. Comienzas a mezclar, y le dices -"¿Conoces la famosa mezcla Hindu?" (a veces hay que decir la verdad para poder mentir) -"Es una manera clara de asegurar el más perfecto azar. cuando quieras, dime basta." Cuando el espectador te detiene, le haces colocar la carta encima del paquete que acabas de extraer, y colocas el resto del mazo encima. Estás utilizando un principio mágico básico que

es la carta clave.

Tu sabes cual es la carta que esta encima de la carta elegida porque es la ultima del mazo.

Como forzaje, ejecutas la mezcla, diciendo lo mismo que antes, pero aludiendo al azar en la elección. Cuando el espectador te detenga, le muestras la carta inferior del mazo, levantándola para que sólo el la vea, y colocas el resto del mazo, cuya carta bottom es la "elegida", sobre el resto de las cartas que estaban sobre la palma de tu mano derecha.

### *El Salto y el control por inserción diagonal*

El Salto es una de las técnicas que más renombre y prosapia tiene entre los cartomagos, en inglés, se lo conoce como **The Shift** o **The Pass**.

Consiste en la rápida transposición de los paquetes inferior y superior.

#### **Cómo hacerlo**

Para poder hacer el salto en su versión clásica, primero hay que dominar un método para tener controlada una carta. El más común es la inserción diagonal.

#### **La inserción diagonal**

La idea es simple, como siempre. El espectador elige una carta. Cuando la devuelve, no dejes que la inserte en el mazo, sino tómalala de su mano.

Todo el truco está en la manera en que insertas la carta. La insertas, como dice casualmente el nombre, diagonalmente.

**Exactamente, es así:** toma la carta por el centro de su canto largo. Pulgar por arriba, otros dedos por debajo. Comienza a insertarla por el canto corto de la baraja. Ahora, cambiarás de agarre. Sostienes el mazo con una mano, y la otra la apoyas encima de la carta, que está insertada aprox. un tercio. El pulgar de la mano que apoyas te queda sobre el canto corto inferior del mazo. Los otros dedos están extendidos, apoyados sobre el canto corto superior de la carta elegida. En vez de insertarla normalmente, el dedo índice ejerce un presión un poco más fuerte que el resto de los dedos. Así la carta es rápidamente introducida en la baraja, pero quedan sobresaliendo al menos dos esquinas del mazo. Una aparece por el canto largo interior, y otro por el canto largo exterior. La mano que introdujo la carta está ahora apoyada sobre el mazo, cubriendo la acción de la mano que está tomando el mazo.

Normalmente, cuando tomas el mazo, lo tomas en la posición que se conoce como dealer's grip, esto es, pulgar apoyado diagonalmente sobre el dorso del mazo, otros dedos apoyados contra el canto largo exterior derecho (suponiendo que tengas el

mazo en la izquierda), el mazo haciendo contacto con la palma de la mano. Abajo, podrás ver un break tomado en la posición de dealer's grip.

Muy bien, lo que haces bajo la cobertura de la mano que está apoyada en posición de cortar sobre el mazo es introducir el dedo meñique. Introdúcelo sin miedo, introduce medio dedo, bien tranquilo. Lo introduces sobre esa esquina salida que está en la parte inferior del canto largo exterior. Al mismo tiempo, cuadras la carta elegida con el mazo.

Has tomado un BREAK sobre la carta elegida, gracias a una INSERCIÓN DIAGONAL.

### **Comienza el Salto.**

El salto más común se realiza de la siguiente manera: estabas con el dedo meñique introducido dentro del mazo, sobre la carta elegida. Esta posición estaba cubierta por la otra mano, que estaba ubicada sobre el mazo en posición de cortar.

Los dedos de la mano que está cubriendo, supongamos los de la derecha, están apoyados sobre el canto corto externo del paquete inferior (la separación de paquetes la hace tu meñique). El mayor y el anular de la mano izquierda están doblados sobre el dorso del paquete superior. El meñique juega un papel muy importante. Ahora verás por qué.

La mano derecha tira de su paquete, hacia arriba, haciéndolo que pivotee contra la horca del pulgar, buscando que levante al paquete superior, el cual es sostenido por los dedos mayor y anular y meñique de la mano izquierda. Los dedos de la mano izquierda están muy flojos, se dejan llevar por el impulso del paquete inferior.

Cuando éste último sobrepasa al paquete superior, cierras los dedos de la mano izquierda, lo cual coloca a su paquete contra la palma de la mano. Los dedos de la mano derecha dejan caer suave y rápidamente el paquete superior.

### **Para pensar y practicar**

El salto debe realizarse lo más imperceptible y rápidamente posible. Hacen falta miles de horas de práctica para que te salga bien. Un double lift potable te puede salir a los 6 meses. Una cuenta Elmsley, al año, con suerte. Un buen salto te va a salir, si practicas todos los días, con dos años, por lo menos, de esfuerzo continuo.

Pero te aclaro algo: no es una cuestión de habilidad manual. Es una cuestión de dominio. De la técnica. De ti mismo. Del público. De las circunstancias.

Mucha más habilidad se necesita, por ejemplo, para la manipulación de monedas, o de bolas de billar.

El ideal que debes alcanzar con el salto es el siguiente: menor movimiento posible de las manos, máxima cobertura, perfecta misdirection, extrema rapidez.

### **Consejos concretos:**

1) Primero ten en claro los movimientos. Practica despacio, pero siempre. No tanto dos horas seguidas, como períodos cortos, de 15 minutos, a lo largo del día.

2) La mano derecha, que es la que cubre a la izquierda en posición de cortar, debe tapar lo más posible al mazo. Pero no es que tapes el mazo, haces el salto, y lo destapas.

La idea es que tomas el mazo, das a elegir la carta, la controlas y formas el break, todo mientras estás llevando adelante tu charla.

En un movimiento justificado, por ejemplo, y paradójicamente, para que el espectador vea mejor el mazo, haces el salto.

Puedes, por ejemplo, colocarte mostrando tu lado derecho al espectador, extendiendo los brazos y pidiéndole que se fije en el mazo. Cuando estás empezando a moverte, haces el salto. Al momento de extender los brazos, el salto ya está hecho. Mezcla en falso, y encuentra su carta.

3) A pesar de la explicación que te dí más arriba, debes lograr que el salto lo haga casi completamente la mano izquierda. La derecha apenas sostiene su paquete. Eso lo hace más rápido e invisible.

El salto es una poderosa herramienta en manos de un buen mago.

### **El medio salto de Henry Christ:**

Insertas la falange del meñique bajo la cantidad de cartas top que quieras dar vuelta. No es un break, el meñique debe estar insertado bajo las cartas (como para un salto).

Das vuelta el mazo, de manera que quede caras arriba. El meñique acompaña este movimiento, manteniéndose insertado. Es como que se "estira" o "abre". Los otros dedos de la mano poseedora del meñique insertado están detrás de la carta top, salvo obviamente el pulgar, que está arriba de la cara del mazo.

Ahora flexionas el meñique hacia adentro, y, con la ayuda de los otros dedos que están detrás, das vuelta esas cartas. Se llama medio salto porque el movimiento es como para empezar a hacer un salto,

pero te quedas a mitad de camino, usando el impulso del movimiento para dar vuelta las cartas, en vez de hacerlas pasar arriba.

Debe ser todo un movimiento. El medio salto debe estar terminado al mismo tiempo que terminas de voltear la baraja.

Espero que se haya entendido. Si no, está en Giobbi y Marre. Elmsley lo usa también en sus videos.

### *Aplicaciones de la Milk Shuffle*

Esta es una serie de aplicaciones que he venido utilizando con muy buen resultado, basado en la Milk Shuffle.

El movimiento básico es que tienes el mazo en la mano como para hacer una mezcla en las manos (overhand shuffle), pulgar apretado contra la carta top, otros cuatro dedos apretados contra la carta bottom.

Tomas el mazo con la otra mano, como para hacer la mezcla en las manos, y lo levantas todo, al tiempo que presionas el pulgar contra la carta top. Esto debería lograr que te lleves todo el mazo menos la carta top y la bottom, que quedan juntas en la mano, sostenidas por el pulgar y los otros cuatro dedos. Luego echas encima el una parte de las cartas, luego otra parte, luego otra, y sigues mezclando hasta acabar.

De esa manera has mandado la carta top a la posición anteúltima de la baraja.

Esto es muy conocido por todos.

Pero lo interesante, y menos conocido, viene ahora.

1) Si luego de hacer esta milk shuffle REPITES EXACTAMENTE EL MOVIMIENTO UNA SEGUNDA VEZ, veras que, al levantar todo el paquete, la carta de cara de ese paquete que levantas es la carta que habias mandado anteúltima, es decir, la carta que estas controlando.

Si continuas mezclando, cuidando de no echar esa carta, puedes seguir y seguir hasta poner esa carta nuevamente en top. Es decir, que con dos mezclas, una carta top vuelve a estar donde estaba.

2) Otra cosa, mejor todavía: mezcla milk, carta top ahora anteúltima. Mezcla milk de nuevo, levantas el mazo carta controlada esta ahora en la cara del mazo. El mazo esta sostenido entre el mayor y el pulgar, por sus cantos cortos (posición para comenzar la overhand shuffle). Pues bien. Con un movimiento brusco "lanza" todo el mazo a la mano, pero "apretando" entre las articulaciones de las falanges del mayor y

el pulgar la carta de cara (carta controlada). ESTA QUEDARA ENTRE TUS DEDOS.

Efecto: das a elegir una carta. La colocas visiblemente en top. Mezclas abierta y claramente. MUESTRAS que la carta no esta en top, ni ultima. Esta perdida. "Hay una relacion entre la persona y la carta que elige. Si soplas, la carta te recuerda, y...". Haces un, dos movimientos rapidos (tac, tac) y te quedas con una carta en la mano, que sale del medio del mazo, dorso hacia el espectador. La das vuelta con una floritura y... es la carta elegida.

3) Mandandola anteultima, te queda en excelente posicion para el pintaje de Erdanse

4) Si la mezcla empieza con el mazo al reves, y la carta esta en posicion bottom, queda 2da desde top, ideal para carta ambiciosa

Y mas cosas, que no tengo ganas de escribir porque me aburri.

### *Mi dada en segunda*

Hoy les quiero comentar mis investigaciones sobre la dada en segunda. Desde siempre he tenido serias dificultades con este tema de las falsas dadas. Siento, ademas, que la dada en segunda y la dada de abajo son dos herramientas muy poderosas.

Rene Lavand se la pasa dale que dale con la dada en segunda a una mano durante todo el show, para poner un ejemplo.

Lei todo lo que cayo en mis manos sobre el tema:

- 1)Erdnase
- 2)Giobbi
- 3)Expert Card Technique
- 4)Card Control, de Arthur Buckley
- 5)los videos de Daryl
- 6)los videos de Master Card Technique

y me siguen saliendo mal.

Sin embargo, tengo la impresion de haber mejorado un poco mi dada en segunda, por lo que les transmito en este benemérito pero no por ello menos emotivo acto, lo que pienso me llevo a mejorar.

a) El agarre: toooooodos los autores enfatizan que el agarre es lo fundamental en las falsas dadas. Que una vez que se aprende el agarre, la falsa dada sale enseguida. A mí me sale mal igual, pero

les cuento que mas o menos todos dicen que las cartas deben ser sostenidas "en ángulo recto" para la dada en segunda. Esto significa que la posición es la que se conoce como "dealer's grip modificada". Las cartas no se sostienen ligeramente en diagonal, como en la posición de dar normal, sino en ANGULO RECTO, es decir, "derechas", perpendiculares, o atravesadas a la palma de la mano.

b)El pulgar: tambien toooodos los autores coinciden en que la dada en segunda por doble empuje es mucho mas facil que la strike. Strike es simplemente correr la primer carta con el pulgar, y presionando con la yema del pulgar de la mano que esta tomando las cartas, dar efectivamente la segunda. Pues bien, demitifiquemos a los autores. A mí me resulta mucho mas fácil el método por Strike. Un secreto: dicen que el exito de la dada en segunda esta en la velocidad con que el pulgar devuelve la carta corrida a su posicion inicial.

c) La dada de la segunda carta: les estoy por pasar un gran secreto, que fue en si lo que hizo que mi dada en segunda pasara de patetica y lastimosa a simplemente mala y que no engaña a nadie. TODOS LOS MOVIMIENTOS DEBEN SER REALIZADOS AL MISMO TIEMPO. Eso lo leí en el E.C.T., y cuando lo entendí y apliqué, me resultó. Obviamente, no se pueden realizar todos los movimientos al mismo tiempo. Pero al intentarlo, la diferencia se reduce a milésimas de segundo. Debes intentar correr la carta con el pulgar y tomar la segunda y devolver la carta corrida todo al mismo tiempo. La ilusion mejora mucho.

Bueno, practiquen.

### *Términos Esenciales*

*Double lift*: el acto de levantar dos cartas como una. De esta manera, se le enseña al espectador la cara o el dorso de de una carta, sosteniendo el mago dos cartas..

Hay varios tipos: push off, double turnover, el de Tamariz, para una y dos cartas, los de Harry Lorayne (con nombres como Excalibur double, o Incredible Double) y más.

*break*: ligera separación que se mantiene entre un carta o grupo de cartas y el resto del mazo. Normalmente se usa el meñique. Existen también separaciones con el pulgar, con el anular, con la base del pulgar y más.

*cuenta Elmsley*: una cuenta fundamental en la familia de las cuentas falsas. También se la conoce como Ghost count (en realidad, ese fue el nombre original con que Alex Elmsley la designó) y cuenta cuatro cartas como cuatro, ocultando una. Así, te permite contar cuatro cartas, mostrando el dorso o las caras de sólo tres, por lo que una puede ser distinta, o estar dada vuelta. Elmsley también inventó otras cuentas falsas, menos conocidas, como la Everchange Count y la Neverchange Count.

*cuenta Jordan*: Inventada, como su nombre lo indica, por Charles T. Jordan. Es otra cuenta falsa. Te permite contar cuatro como cuatro igual que la Elmsley, pero la carta está botton, no segunda desde bottom.

*glide*: correr la carta inferior del mazo con los dedos, permitiendo al mago extraer la anteúltima, pero pareciendo que se está extrayendo la última. Sin "vida externa".

*forzaje*: técnica, la mayoría de las veces psicológica, que sirve para forzar al espectador a que elija la carta que nosotros deseamos, y que ya sabemos de antemano.

*gimmick*: aparato o trucaje secreto que se utiliza en la realización de un juego de magia.

*falso pulgar*: en Inglés Thumb tip. En castellano, se suele abreviar F.P. Es un gimmick usado para esconder y descargar cosas (pañuelos, cigarrillos, etc).

*salto*: es la rápida transposición de los paquetes inferior y superior de un mazo cortado. Sirve para deshacer un corte, o llevar a top una carta que se puso en el medio, o para hacer un pintaje. El espectador no ve esta técnica. No tiene "vida externa"

*pintaje*: cambiar una carta por otra, dando la impresión de un cambio visual y rápido de la cara de la carta por otro valor o figura. Hay pintajes a una y dos manos.

*top*: primer carta del mazo.

*bottom*: última carta del mazo.

*enfile*: cambiar inadvertidamente para el espectador la carta top o bottom del mazo por la que el mago tiene en la mano. Se puede hacer también con paquetes de cartas. Hay varios tipos.

*swicht*: cambio de un paquete de cartas por otros. De mucha utilidad.

*empalme*: la ocultación imperceptible de una o varias cartas en la palma de la mano, tomada del centro, top o bottom de la baraja.

*Hindu Shuffle*: mezcla hindú. Es una manera de mezclar las cartas, realizada extrayendo pequeños paquetes de top, y colocándolos sobre la palma de la mano que los extrae. Al no alterar la última carta de su posición, permite, conociéndola, ejecutar forzajes y controles.

*controles*: controlar una carta significa saber en qué posición está. No es que el mago sea adivino, sino que tiene a su disposición una serie de técnicas que le permiten ubicarla, colocarla, disponerla, en el lugar que él desee. Normalmente es top, pero puede hacerse sin dificultades bottom o desde una determinada posición a partir de top (8va, 9na, etc).

*misdirection*: resumidamente, es el control de la atención que efectúa el mago sobre el espectador. Es la base que te permitirá crear la sensación de magia.

*jog* : en inglés, salida. Se aplica a la acción de hacer sobresalir una carta del mazo (carta salida) para marcar una posición o una separación, o lograr un break. Se usa en controles, mezclas falsas, etc.

*outjog*: carta salida por el canto corto superior del mazo.

*injog*: carta salida por el canto corto inferior del del mazo.

*triunfo*: efecto cartomágico en el que cartas que se mezclaron boca arriba y boca abajo aparecen ordenadas mágicamente.

*carta ambiciosa*: efecto cartomágico en el que una carta es repetidamente insertada en el centro de la baraja, pero al poco tiempo esta "sube" y se encuentra siempre top.