

Piensa una carta

Si un espectador pensase una carta cualquiera de una baraja ordinaria y el mago la revelase sin hacer preguntas ni imponer condiciones, tendríamos el efecto ideal.

Como somos comunes mortales, nos vemos obligados a utilizar trampas para encontrar la carta, con lo cual la fuerza del efecto termina dependiendo de lo bien que seamos capaces de hacer que el método que hayamos elegido se asemeje a una lectura del pensamiento.

En las rutinas de esta clase que Dai Vernon ha desarrollado se han eliminado las acciones de aspecto sospechoso y se ha justificado todo lo que ocurre. El resultado es que, si bien la auténtica lectura del pensamiento sigue siendo un problema por resolver, el efecto que se consigue sí que se le parece.

Simple aritmética

A los ojos de los espectadores el siguiente efecto parece una auténtica demostración de lectura del pensamiento, pues tan sólo se formula una pregunta antes de revelar la carta pensada.

Preparación

Sólo hace falta tener cualquier Dos en cuarta posición desde el lomo del mazo.

Presentación

Anuncia que vas a mostrar a un espectador una mano de *bridge*, que quieres que esa persona piense en una de las cartas que vea y que recuerde el número del lugar que ocupaba.

Mezcla en falso la baraja sin alterar la posición del Dos. Sujeta la baraja cara abajo en la mano izquierda y levanta a la altura de los ojos la carta superior con la mano derecha para que el espectador pueda ver su cara. Sigue levantando cartas desde el lomo de la baraja (sin invertir su orden) hasta haber mostrado trece. Déjalas todas de nuevo sobre el mazo y cuádralo.

Con toda franqueza, di a los espectadores que vas a llevarte la baraja detrás de la espalda para colocar las cartas de cierta manera.

Cuando lo hagas, ve pasando cartas una a una desde el lomo de la baraja (sin invertir su orden) hasta llegar a la número cuatro (el Dos). Dale la vuelta a esta carta. Acto seguido, pasa tres más (siete en total) y mételas todas juntas en el cen-

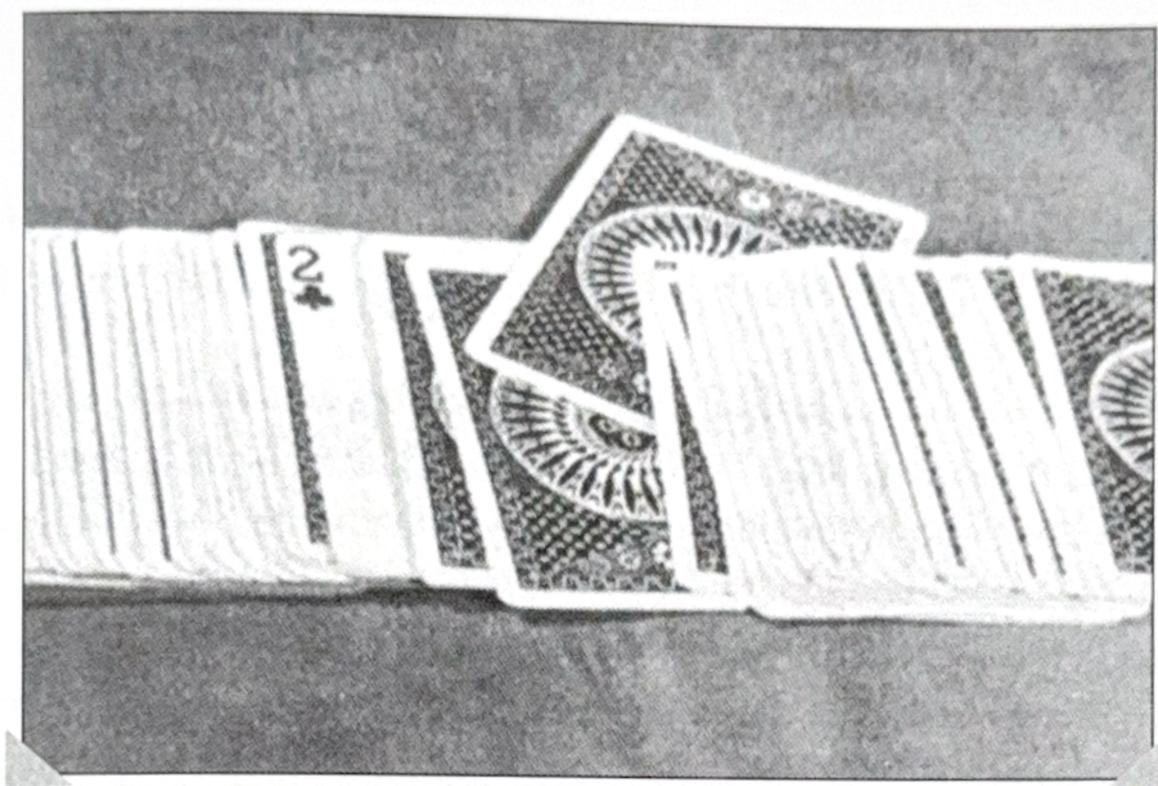


Figura 1

tro de la baraja. Toma otras **tres** cartas del lomo y pásalas al fondo. Cuadra todo y saca el mazo a la vista. Pregunta qué posición ocupaba la carta pensada. Con dicha información serás capaz de revelarla dramáticamente como se explica.

Si el número es:

Uno. Extiende la baraja y muestra el Dos cara arriba en el centro. Di que sirve para indicar la posición de la carta pensada: cuenta dos cartas hacia la derecha y empuja hacia delante la **tercera** (fig. 1). Pide que nombren la carta. Dale la vuelta.

Dos. Igual que antes, pero cuenta dos y empuja la segunda.

Tres. Igual que antes pero di que has dado la vuelta a una carta justo al lado de la pensada. Empuja hacia delante la carta a la derecha del Dos.

Cuatro. Extiende la baraja y se verá la carta pensada cara arriba en el centro de la baraja. ¡Casi un milagro!

Cinco. Igual que en el caso del **Tres**, pero empuja la carta que está a la izquierda del Dos.

Seis. Igual que en el caso del **Dos**, pero contando hacia la izquierda del Dos.

Siete. Igual que en el caso del **Uno**, pero contando hacia la izquierda del Dos.

Ocho. Muestra el Dos cara arriba en el centro. Cuadra la baraja y vuélvela cara arriba. Cuenta dos cartas y la pensada se verá cara arriba encima de la baraja.

Nueve. Igual que en el caso del **Ocho**, pero la segunda carta será la pensada.

Diez. No reveles el Dos. Simplemente vuelve la baraja cara arriba.

Once. No reveles el Dos. Vuelve la carta de arriba.

Doce. Muestra el Dos cara arriba. Cuadra la baraja y cuenta dos cartas desde el lomo. La segunda es la pensada.

Trece. Muestra el Dos cara arriba. Cuenta dos cartas desde el lomo y vuelve la tercera.

La verdad es que hace falta recordar muy poco para presentar este juego. En cuanto hayas colocado las cartas por detrás de la espalda sabrás en un instante su posición.

Cualquier número del uno al trece te permitirá encontrar la carta de manera lógica, lo cual hace que la revelación sea muy impactante.

Pensamiento por hojeo

Muchos lectores conocerán el juego en que se hojea el extremo delantero de la baraja y se pide a un espectador que piense en cualquier carta que vea. Luego el mago nombra la carta pensada o la encuentra. Habitualmente, el secreto estriba en hacer una pausa durante el hojeo a fin de que una carta se vea mejor que las demás; de hecho ésa será la única que el espectador podrá reconocer.

El principio es inteligente y produce una fuerte impresión, siempre y cuando el espectador no se dé cuenta de que no se le deja elección. Como se le ha pedido que piense una carta, cuando el mago hojea la baraja delante de sus ojos el espectador estará ansioso por fijar una en su mente, por lo cual, en cuanto vea una, a ésa será a la que se aferre casi con sentimiento de alivio.

El juego se basa en sólidos principios psicológicos y con práctica el mago puede estar seguro de que acertará casi siempre.

En el método de Dai Vernon se hojea rápidamente el extremo exterior de la baraja, pero cuando se llega cerca del centro, las cartas restantes se doblan hacia atrás más que antes y se obtiene una separación en el preciso lugar en que se acentúa la curvatura. No es difícil, pues las manos trabajan al unísono y se introduce la punta del mayor izquierdo para mantener la separación. La curvatura extra garantiza la obtención de la separación, ya que cuando se suelta la primera carta (la que se verá con más claridad) del paquete que se dobla, la punta del mayor izquierdo casi entra automáticamente en la ancha separación que se provoca. La curvatura extra no introduce una pausa apreciable en el hojeo, pero sí hace que se vea mejor la cara de la carta. De hecho, con un hojeo rápido, ésta será la única que se verá con suficiente claridad para ser identificada. Terminado el hojeo, tan sólo hay que transferir la separación al meñique izquierdo.

Una presentación bonita puede ser la siguiente: *Hay personas que tienen una vista más rápida que la del resto. Por ejemplo, si hojeo la baraja rápidamente, de esta manera (hazlo y obtén una separación como se ha explicado), casi es imposible que alguien pueda distinguir una carta a menos que tenga una mente muy rápida.* A menudo el espectador dirá que ha visto una carta y se producirá un efecto muy fuerte cuando el mago haga que aparezca de forma dramática. Lo impor-