



Manual de
**Teoría
Mágica**

+
15

INCREÍBLES
MOVIMIENTOS
con tus
CARTAS

MIQUEL ROMAN

Trucos con Cartas

Manual de Teoría Mágica + 15 Increíbles Movimientos con tus Cartas

por Miquel Roman

© 2013, Todos los derechos reservados

Primera Edición

Título: Trucos con Cartas, Manual de Teoría Mágica + 15 Increíbles Movimientos con tus Cartas.

© Miquel Roman, 2013

Primera Edición: Diciembre de 2013

Barcelona, España.

Fotografía de Portada: Rubén Ventura

A mis padres.

*A mis amigos,
que me inspiran y me llenan de fuerza
para seguir viviendo mi sueño.*

*Y por supuesto, A TI,
por creer en mí y en mi trabajo.*

¡Gracias!

“Cuando la gente te diga que es imposible,
sonríe y entiende que la realidad que estás a punto de crear,
ellos no la pueden ni imaginar.”

~ David Copperfield

“Lo imposible se vuelve posible
cuando replanteas lo difícil como fácil.”

~ Brent Smith

Índice

1. Introducción	9
A) ¡Bienvenido!	9
B) Quien Soy	10
C) Qué vas a Aprender en este Libro	11
2. Tipología de Especialidades	13
A) Trucos de Magia	13
B) Manipulación con Cartas	13
1. Cardistry, XCM y Florituras con Cartas	14
2. Gambling	15
3. Manipulación Mágica (Prestidigitación)	15
3. Tus Manos	16
A) Abarca Infinito	16
B) Entrenamiento	17
1. Movimientos rápidos de dedos	17
2. Estiramientos	19
C) El Tiempo. “Entender” el Movimiento	19
D) Sensibilidad y Fuerza	20
E) Tu Superpoder	21
4. Juego Interno	23
A) Tu Porqué	23
B) La Gratitud: Salir a Dar	24
C) Creer en la Magia	26
5. La Belleza	30
A) El Síndrome de Stendhal	30
B) Crear Belleza	30
1. Consecuencias de Crear Belleza	30
2. Cómo Crear Belleza	32
C) Sentir la Belleza	33
1. Origen	33

2. El Signo Stendhal	34
6. La Susceptibilidad de Ejecución Lenta (SEL)	36
A) SEL en Magia	36
B) SEL en Manipulación y Cardistry	37
7. Agarres	39
A) Clásicos	39
1. Agarre Dealer	39
2. Agarre End	39
3. Agarre Straddle	40
I) Básico	40
II) Variación del Agarre Straddle	41
4. Agarre Z	41
B) Creativos	42
8. Cardistry	43
A) Cortes a Una Mano	43
Corte Charlier	43
Corte Revolución	44
B) Cortes a Dos Manos	46
Ben Wade 0	46
Corte Tornado	47
C) Aéreos	49
Relámpago	49
Relámpago Monstruoso	50
Cascada	51
D) Extensiones	53
Extensión Ribbon	53
Extensión LePaul	53
9. Gambling	56
Mezcla de Casino	56
Cortes en Mesa	57
Corte en Mesa Falso de Nivel 1	58
Dada en Segunda Strike	59

10. Extra: Producciones de Cartas	61
Producción de una Carta Le Paul	61
Tornado en Producción de 4 Cartas	63
Producción MR Split	65
11. Barajas	67
A) Las barajas que más uso	67
Bicycle Rider Back	67
Tally-Ho Fan Back	68
Fournier 18	68
B) Mis barajas favoritas	70
Absolut Deck	70
Jerry's Nugget	71
Smoke & Mirror V1	72
12. Estructura Interna de una Carta	74
13. Inspiración y Agradecimientos	75

1. Introducción.

A) ¡Bienvenido!

Aplicando todo lo que aprenderás en este libro vas a impulsar tus conocimientos de Cardistry hasta un nivel de experto. Vas a tener unos conocimientos teóricos importantes sobre Trucos con Cartas, además de darte una visión en profundidad sobre conceptos de Arte y Creatividad que van a cambiar tu percepción sobre la Magia, la Manipulación y el Arte en general, dándote una visión más profunda y completa.



Tanto si no has cogido una baraja jamás, como si eres un profesional de la Magia o de la Manipulación con Cartas, en este libro vas a encontrar ideas y perspectivas que te permitirán ampliar tu conocimiento mucho más rápido de lo que imaginas. Y todo para que empieces desde YA a hacer cosas increíbles con una baraja de cartas.

Este libro es, sin duda, el libro que a mi me hubiese gustado tener cuando empecé a aprender Trucos con Cartas. Y por eso lo he escrito, para darte a TI una herramienta muy potente y que a mi me faltó en mi día.

Espero que te ilusione tanto como a mi me ha ilusionado escribirlo. Que te aporte todo lo que creo que te aportará, que es muchísimo, y que te permita dejar con la boca abierta a todo el mundo. Prepárate para asombrar. Prepárate para lo increíble.

Prepárate para sostener el infinito en la palma de tu mano.

Bienvenido a TrucosConCartas.com.

~ Miquel Roman
Fundador de TrucosConCartas.com

B) Quien Soy

Mi nombre es [Miquel Roman](#). Y soy un mago nacido en Barcelona, España, ciudad en la que actualmente resido.

Desde que era un niño he tenido una verdadera pasión por el Arte. He crecido en un entorno donde el Arte era el día a día, gracias a mi padre (gran aficionado al cine, a la música y a todo lo que sea arte visual, cómics, anime, etc.) y a mi madre (gran aficionada a la lectura). Desde pequeño he destacado por tener una imaginación fuera de lo común y eso me ha permitido a lo largo de mi vida destacar en muchos ámbitos por tener una creatividad casi sin límites.



Empecé en el mundo de la Magia en 2006. Aunque ya antes había tenido algún pequeño contacto. Llevo, por lo tanto, más de 7 años en esto. Soy experto en Cardistry; en 2011 publiqué Armonía, la Primera Colección Online de Cardistry del Mundo (incluyendo Roman Cut, movimiento que ha sido alabado alrededor del mundo por artistas como Jeff McBride, por su originalidad y belleza). Soy Mago Profesional y actúo en eventos, salas y teatros de Barcelona. Actualmente estoy desarrollando un nuevo Show que tendrá una relevancia nacional e internacional potente. Añadir que a parte de todo esto soy Licenciado en Derecho por la Universidad de Barcelona y he sido abogado (actualmente no ejerzo). Soy, además, Agente de Cooperación Internacional y en un futuro próximo me encantará fundar una ONG relacionada con la Magia y el Arte para llevar la Magia a todo el mundo, incluyendo países en vías de desarrollo. También soy Co-Fundador de Código Reborn, una plataforma de inspiración y transmisión de ideas para generar cambio en el mundo.

¿Por qué te cuento todo esto? Por que quiero que te quede clara una cosa: *siento una verdadera pasión por lo que hago*. Me apasiona la Magia, me apasiona la Manipulación con Cartas y, en definitiva, me apasiona mi vida y cada uno de los proyectos que lanzo al mundo. Además, no sólo amo la Magia y el Arte sino que siento absoluto respeto por ellos. Pues me siento verdaderamente

afortunado y agradecido de poder hacer cada día, desde que me levanto hasta que me voy a dormir, lo que verdaderamente amo. Ojalá sepas de qué te hablo.



El texto que tienes en frente tuyo; ya sea entre tus manos, porque has invertido tu valioso tiempo y tu dinero en imprimirlo, ya sea en frente de tu ordenador; es un texto que sale de lo más profundo de mi corazón. Está escrito con un enorme respeto hacia mi Arte, hacia mi profesión y siendo cien por cien consciente de la responsabilidad que tengo ante cualquier persona que pueda desconocer los secretos de nuestro Arte y haya llegado a él o ella este documento.

Pero no me enrollo más. ¡Empecemos!

C) Qué vas a Aprender en este Libro

Este Libro lo he escrito con dos claros objetivos: uno a Nivel Teórico y otro a Nivel Práctico.

El primer objetivo es a **Nivel Teórico**. Considero fundamental que, tanto si acabas de llegar al mundo de la Magia o de la Manipulación con Cartas, o tanto si eres un experto o profesional, debes tener una potente **BASE ARTÍSTICA**. Ésta base artística te permitirá entender e incluir en lo que a continuación desarrollarás en un escenario, elementos que marcarán la diferencia para que lo que realices sea percibido por ti mismo y por tu público como ARTE.

Este punto, tal vez algo descuidado por Manuales de Magia para principiantes, es para mi fundamental. Veremos aquí aspectos como el **Juego Interno** del Artista, sin duda uno de los puntos más importantes de este libro y que personalmente jamás he visto de una manera tan detallada en ningún otro Libro o Manual de Magia. Veremos, además, un apartado entero dedicado a la **Belleza** de nuestro Arte, desde *Cómo Crearla* a la importancia de *Sentirla*, pasando por el interesante *Síndrome de Stendhal* que, adaptado a nuestra especialidad artística y con una nueva perspectiva, nos da un concepto nuevo y revolucionario, como es el *Signo Stendhal*. Otros puntos que complementarán esta primera parte serán la *Tipología de Especialidades* que existe (Trucos de Magia, Manipulación, Cardistry...), las *Manos* (con ejercicios prácticos para entrenarlas) y un pequeño apartado sobre la *Susceptibilidad de Ejecución Lenta* (SEL).

El segundo objetivo es a **Nivel Práctico**. He incluido 15 Movimientos que me han parecido interesantes para que te ayuden a tener una buena **BASE TÉCNICA**. De los 15 movimientos, hay 11 movimientos clásicos adaptados por mí y 4 movimientos originales míos (3 de los cuales son publicados por primera vez). Desde movimientos puros de Cardistry, hasta Mezclas de Casino, pasando por Cortes Falsos, Dadas en Segunda, Extensiones de Cartas y Producciones de una y cuatro cartas. Estos movimientos abarcan todos los niveles, desde principiante a experto. Así que tanto podrán ser ese primer movimiento medianamente sencillo que te haga despertar las manos, como suponer un reto (algunos de ellos son de dificultad extrema) e inspirarte a nivel creativo.

He detallado al máximo las explicaciones de estos movimientos. Espero que os gusten y, aunque ya sepáis alguno de ellos, leerlo igualmente. En ese caso lo podéis ir leyendo mientras lo ejecutáis, así puliereis detalles al mismo tiempo y de una sola pasada.

Pero... basta de preámbulos. ¡Vayamos ya al contenido!

2. Tipología de Especialidades

Paso a comentar muy brevemente algunos conceptos que debes saber. En todos ellos hay algo en común: *sucedan cosas increíbles usando una baraja de Cartas*. Sin embargo, cada uno de ellos tiene una esencia propia que lo hace Arte por sí solo.

No los voy a detallar mucho pues no es el objeto del libro, pero sí creo que debes al menos conocerlos y saber distinguirlos.

A) Trucos de Magia

Una de las cosas más maravillosas que podrás realizar con una baraja de cartas son **Trucos o Juegos de Magia**. Esta especialidad de la Magia se llama Cartomagia y es una de las más antiguas del mundo.

La belleza de lo que puedes llegar a realizar mágicamente con una baraja de cartas en una sesión de Cartomagia, no tiene límites. Algunos de los magos más grandes de la historia especialistas en Cartomagia que quizá te suenen pueden ser Dai Vernon, Arturo de Ascanio, Juan Tamariz o René Lavand.

En este libro *no encontrarás Magia expuesta*. Aunque sí **conceptos teóricos y Teoría de la Magia muy potente** que podrás usar en tus Trucos de Magia. También encontrarás movimientos que bien puedes incluir en cualquier rutina mágica, pero no juegos completos explicados.

B) Manipulación con Cartas

La **Manipulación con Cartas** surge como forma de Arte distinta y totalmente diferenciada de la Cartomagia. Existen dos tipos de Manipulación, la que tiene un contenido mágico (Manipulación Mágica) y la que no lo tiene (Gambling, Cardistry, XCM o Florituras con Cartas).

1. Cardistry, XCM y Florituras con Cartas

El **Cardistry** se define como los movimientos artísticos que se pueden llevar a cabo con una baraja de cartas o con parte de una baraja de cartas. En Magia en muchas de las ocasiones, el Mago persigue que los movimientos que realiza con la baraja queden invisibles para el espectador y que no se vean, para dotar de más fuerza su Magia. Sin embargo, en Cardistry se busca la belleza externa y la exposición de esos movimientos teniendo la intención clara de que el espectador pueda verlos y apreciarlos como tales.



El Cardistry también es conocido como Florituras con Cartas o Manipulación Extrema de Cartas (XCM), y son muy pequeñas las diferencias (sobretudo basadas en estilos) que separan a estos tres conceptos, usándose coloquialmente de un modo indistinto. El término Cardistry fue por primera vez vinculado a la manipulación no mágica de una baraja de cartas por *Richard Z*, fundador de *Decknique*, página web actualmente cerrada.

Algunos de los movimientos de Cardistry *pueden incluirse en rutinas de Magia* que justifiquen una manipulación o muestra de habilidad por parte del mago. Siempre ha sido objeto de debate y controversia entre magos: “hasta dónde puede llegar esa intrusión florituresca para no dañar al efecto mágico”. Aquí no entraré en ese debate, tan sólo decir que existen juegos de Magia que incluyen florituras y movimientos de Cardistry.

Algunos nombres de expertos de esta especialidad son Jerry Cestkowski (creador de la Enciclopedia de Florituras), De'Vo (quién acuñó el término XCM) y más adelante gente como Dan and Dave, Virtuoso, Andrei Jikh, Dimitri Arleri, Daniel Madison, Jaspas Deck, Chris Hestnes, Michael James o Aviv M.

2. Gambling

El **Gambling** es una especialidad manipulativa aplicada a los juegos de mesa y se basa en técnicas avanzadas de cartas para hacer trampas en dichos juegos. Algunos ejemplos de movimientos de Gambling son: cortes falsos en mesa, dadas en segunda, dadas desde abajo, etc.

Es posible incluir movimientos de gambling en rutinas de Magia. Por ejemplo algunas historias de tahures o jugadores de ventaja explicadas por magos.

3. Manipulación Mágica (Prestidigitación)

La **Prestidigitación** es aquella especialidad de la Magia que se basa en una manipulación de cartas para producir un efecto mágico potente y muy directo. Se basan en hacer aparecer y desaparecer cartas, en transformarlas, etc. Todo de una manera muy visual y normalmente en escenario. Las rutinas de Prestidigitación acostumbran a ir acompañadas de música y una bella coreografía.

Algunos ejemplos de magos con grandes rutinas de Prestidigitación son Cardini, Jeff McBride, Jorge Blass o Yu Ho Jin.

3. Tus Manos

A) Abarca Infinito

El primer apartado que considero esencial a comentar es el instrumento más importante que existe en Manipulación y de considerable importancia también en cualquier rutina de Magia que incluya un mínimo de técnica exigible. En efecto, estoy hablando de **tus manos**.

Aún recuerdo mi cara de sorpresa cuando estaba en frente del televisor aprendiendo manipulación, pues conforme iba aprendiendo cosas, no podía dar crédito a que mis propias manos pudiesen llegar a realizar determinados movimientos. Recuerdo a la perfección como uno de los primeros pensamientos que me vino fue: “¡*Tenemos las manos totalmente desaprovechadas!*”.



Lo cual no quería decir otra cosa que, hasta el día en el que aprendí mi primer movimiento complejo con Cartas, no había entendido el potencial casi infinito que las manos y los dedos tienen.

Hay una frase preciosa y que me encanta de **William Blake**:

“Para ver el mundo en un grano de arena,
Y el Cielo en una flor silvestre,
Abarca el infinito en la palma de tu mano
Y la eternidad en una hora.”
~ William Blake

“*Abarca el infinito en la palma de tu mano*”. Que manera más bonita de empezar un viaje cuando te dicen que todo lo que viene a partir del momento en el que sostienes una baraja en tu mano, es el infinito. Que el encargado de conducir a esas manos en un viaje sin límites ni final eres sólo tú.

Serán por ello tus manos fundamentales en este viaje. Las amarás, las odiarás, pero sobretodo las re-descubrirás como lo que son... algo increíble que te permitirá crear asombro e ilusión en el mundo.

B) Entrenamiento

A continuación te dejo aquí dos de mis ejercicios favoritos para calentar las manos. Te permitirán:

- ✓ Entrar en **calor** rápido.
- ✓ Estirar los **músculos** de los dedos y de tu palma.
- ✓ Aumentar la **velocidad** del movimiento de los dedos.
- ✓ Potenciar la **coordinación** de dedos.

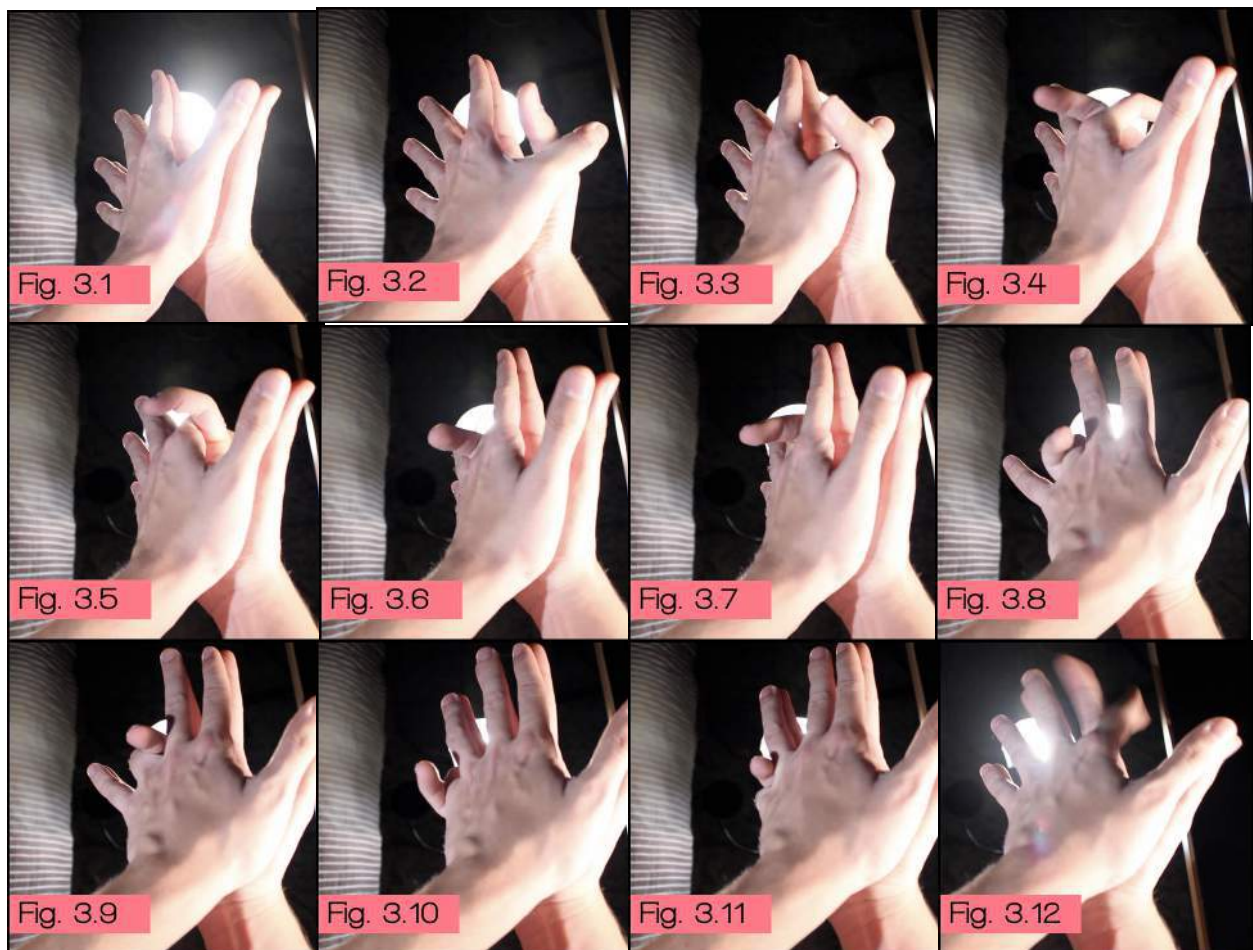
1. Movimientos rápidos de dedos:

Para hacer este ejercicio, todo un clásico, colocarás las palmas de las manos juntas, con los dedos separados. Y cada dedo enfrente y en contacto de su homólogo de la otra mano (Fig. 3.1).

En este momento los pulgares se deslizarán de la siguiente manera, el pulgar derecho pasará por debajo del izquierdo, quedando en forma de cruz (Fig. 3.2). Y a continuación, el pulgar derecho volverá a hacer el mismo movimiento de deslizamiento pero quedando esta vez por encima del izquierdo (Fig. 3.3). Finalmente terminarán en la posición del principio, es decir, en contacto uno enfrente del otro (Fig. 3.1).

Realizaremos la misma acción con el índice (Fig. 3.4 y 3.5), con el dedo medio (Fig. 3.6 y 3.7), con el anular (Fig. 3.8 y 3.9) y, por último, con el meñique (Fig. 3.10 y 3.11).

A continuación volveremos a hacer la misma acción pero esta vez al revés, continuaremos con el anular, dedo medio, índice y finalmente pulgar (invirtiendo todo el movimiento).



Intentaremos aplicar velocidad. Al principio costará, pero debes intentar realizarlo lo más rápido que puedas (Fig. 3.12). Con el tiempo y cuando hayas perfeccionado este movimiento, te quedará un movimiento muy visual y bonito similar a una onda.

Personalmente este es uno de los movimientos que realizo todo el tiempo, tanto para calentar antes de una rutina de Magia, como cuando estoy viajando y tengo las manos desocupadas.

Muchas veces si vas viajando en metro o en bus, da algo de vergüenza sacar la baraja y ponerse a practicar movimientos, pero hay veces que sientes la necesidad de trabajar tus manos para aprovechar el tiempo muerto de ese viaje. Este ejercicio de dedos puede ser una buena solución a ello, pues sólo necesitarás tus dos manos libres para hacerlo.

2. Estiramientos:

Los estiramientos los realizaremos por mano, es decir, primero una mano y luego la otra. Empezaremos con la mano derecha. La cerraremos haciendo la máxima fuerza que podamos, cerrando fuertemente todos los dedos en forma de puño (Fig. 3.13).



Aguantaremos unos 5-10 segundos. Rápidamente extenderemos todos los dedos lo máximo que podamos (Fig. 3.14) y volveremos a aguantar otros 5-10 segundos.

Volveremos a cerrar de nuevo y posteriormente a extender. Podemos ir combinando las manos. Con una cerramos mientras con la otra abrimos (así trabajamos además coordinación) o simplemente cerramos las dos a la vez (Fig. 3.15) y luego las abrimos a la vez también (Fig. 3.16).

Como ves, este ejercicio es una buena manera de estirar todos los músculos de la mano. Es interesante ir combinando este ejercicio con el anterior para crear una rutina potente y rica que te permita poner a tono la mano en tan sólo unos minutos.

C) El Tiempo. "Entender" el Movimiento

Hay algo que si acabas de llegar al mundo de la Magia o de la Manipulación debes saber. Muchos de los movimientos que estás a punto de aprender son difíciles. Algunos son incluso muy difíciles.

Pero ten clara una cosa, juegas con una carta a favor tuyo: **el tiempo**. Poco a poco irás viendo que hay un patrón que se repite en el aprendizaje de nuevos movimientos. Un día no te sale, otro día tampoco te sale, otro día tampoco. Dejas de practicar el movimiento un par de días. Y... ¡magia! al día siguiente sí sale.

Es normal, y por eso la constancia en la Magia y la Manipulación es muy importante. Pero, ¿por qué ocurre esto? El motivo es en realidad más sencillo de lo que parece. *Los músculos de la mano necesitan un tiempo para “entender” el movimiento.* “Entender” el movimiento significa adaptarse a él y almacenarlo en una especie de memoria interna. Esta memoria interna, con el tiempo y potenciada por la práctica, te permitirá hacer un movimiento que en su día sólo podías realizarlo si lo estructurabas en fases y para el cual tenías que pensar en todo momento cómo y dónde ubicabas cada dedo, te permitirá hacerlo sin pensar absolutamente en nada. Como por inercia.

Esto se ve claramente en cualquier movimiento de Cardistry que esté medianamente bien hecho y a una velocidad más o menos rápida. Del mismo modo, también lo podemos apreciar, por ejemplo, en cualquier Truco de Magia con Cartas de técnica avanzada donde el Mago no mira sus manos en ningún momento centrándose total y absolutamente en comunicar la belleza de lo que allí está ocurriendo.

D) Sensibilidad y Fuerza

Algo que notarás después de que lleves algún tiempo practicando Trucos con Cartas, ya sea Trucos de Magia o Manipulación, es que vas a desarrollar, y mucho, la sensibilidad de tus manos. La sensibilidad aumentará, palparás con más delicadeza objetos, y movimientos que antes eran no continuos o torpes, ahora serán armónicos y sutiles.

Otra cosa que notarás es que aumentará la fuerza de tus dedos. Siempre digo que si los músculos de los dedos se marcasen más, o tuviesen mayor tamaño, a los magos se nos reconocería de lejos. El hecho de que esos músculos no se noten y sean aparentemente similares las manos de alguien que no realiza

Magia de las manos de un mago creo que nos beneficia, pues nos hace pasar inadvertidos entre las demás personas.

Y esto conecta directamente con el siguiente punto.

E) Tu Superpoder

“¿Es cierto que los magos tienen un sexto sentido?” Quizá sea una pregunta que muchos profanos se hagan. La pregunta es interesante, porque aunque los magos no tengamos un sexto sentido sí tenemos algo más que un profano:

Usamos nuestros cinco sentidos de una manera extra-especial.

La práctica y la repetición hacen que agudicemos sentidos como la vista (por ejemplo para hacer estimaciones) o habilidades como la psicología (forzajes). Pero sin duda, y por haber desarrollado la sensibilidad y la fuerza de nuestras manos, uno de los sentidos que desarrollaremos más es **el Tacto**. Eso me parece fascinante y una manera totalmente increíble de poder contestar a la pregunta. Pues realmente usamos esos cinco sentido de manera extra.



Ese tacto súper desarrollado o esa habilidad psicológica increíble se convierten en **nuestro Superpoder**.

La certeza de considerar que todo mago tiene alguno o varios de los cinco sentidos más desarrollados que las demás personas, beneficia a nuestro juego interno y nos ayuda a creer todavía más en nuestra Magia. Aspecto que como veremos es esencial para poder transmitir una sensación de asombro clara, certera, pero al mismo tiempo artística.

Pero no sólo eso, la idea de considerar nuestro Superpoder como el desarrollo de esos cinco sentidos y no como un sexto sentido extra hace que si se lo cuentas a un profano y le dices: *“No tengo un sexto sentido. Simplemente uso los cinco sentidos normales de una manera especial”* estés transmitiendo la bella idea de que tienes la misma habilidad que él sólo que afilada y perfeccionada por años de práctica y estudio.

Pero no sólo eso sino que esta idea equipara al mago con el espectador. Dejando sutilmente una puerta abierta para que el espectador piense que si el mago hace esas cosas increíbles, el espectador, en su vida, también puede lograr cosas extraordinarias.

4. Juego Interno

A) Tu Porqué

"Quien tiene un porqué puede con cualquier cómo."

~ Nietzsche

Si no me han hecho esta pregunta más de 100 veces, no me la han hecho ninguna: "*¿Por qué empezaste en la Magia?*". Considero que es una pregunta fundamental, y que tarde o temprano sería esencial que te hicieras.

No es lo mismo querer aprender Magia o manipulación para conseguir algo (dinero, fama, mujeres) que aprender por la necesidad infrenable de querer dar Arte al mundo. Cualquiera de las opciones es válida, pero el foco que te llevará a seguir uno u otro camino es totalmente diferente.

Un porqué basado en la necesidad de conseguir algo, posiblemente no sea suficiente para darte la fuerza necesaria para seguir en esos momentos de dura práctica y de dura creación artística. Sin embargo, *un porqué **potente** y con sentido **trascendente*** puede hacerte renacer como artista en esos momentos complicados donde nada sale. Quizá tu porqué sea la necesidad de asombrar al mundo, tal vez tu porqué sea hacer algo en este mundo por lo que seas recordado, o tal vez simplemente tengas algo que contar, una historia (no necesariamente con palabras) y hayas elegido la Magia para ello.

De cualquier modo considero que *quien tiene un porqué potente y no basado en conseguir sino en dar, tiene un porqué que puede con cualquier cómo*. Esta frase que llegó a mi por un gran amigo y que resume lo importante que es tener un porqué fuerte para todo lo que haces, se ha convertido en uno de los motores de mi vida.

Si ahora mismo no tienes claro PORQUÉ quieres aprender Magia o Manipulación con Cartas, te aconsejo que empieces ahora la búsqueda de ese porqué. Piensa en la primera vez que sentiste esa Magia. ¿Qué fue lo que notaste? ¿Qué sensación tuviste la primera vez que entraste en una tienda de Magia? ¿Qué hacías de pequeño? Si te gustaba dibujar, por ejemplo, quizá tu

porqué ahora mismo sea querer dibujar un mundo de fantasía para la gente. *Muchas veces los porqués se encuentran en nuestra niñez.*

Ése porqué tarde o temprano marcará la diferencia, te hará crecer y te permitirá evolucionar. Siendo la fuente de la que tendrás que beber en los momentos más difíciles.

Busca dentro de ti, ése porqué está ahí. Yo lo sé porque confío en ti. Estoy seguro que está ahí.

Y lo sé porque sino este libro jamás hubiese llegado a ti.

B) La Gratitud: Salir a Dar

¿Has temblado alguna vez al enfrentarte a un público? ¿Te han temblado las manos? ¿Tal vez la voz? Bueno, bienvenido al mundo real. No eres al único que le ha sucedido, tampoco el primero y no serás el último. A mi me pasa. A muchos grandes magos también les pasa. Y es algo absolutamente normal.

Cuando te lanzas al vacío te pones en una situación incómoda. Temblar o ponerte nervioso es sólo una reacción de tu cuerpo ante esa incomodidad, y lo hace para avisarte. ¿Pero te has preguntado alguna vez de qué te sirve estar ante una situación incómoda? Lanzarse a hacer Magia o a armar una rutina de Manipulación o Cardistry ante un público real es algo que al principio te va a poner muy incómodo. Pero permíteme que te diga algo. **Eso es sólo una prueba para ver si realmente crees en lo que haces** y si usas esa incomodidad como excusa para seguir sin lanzarte. No permitas jamás que ese miedo a no lanzarte te permita hacer tus sueños realidad.

Algo que me parece muy interesante es **Cambiar el Marco de acción**. Es algo que intuí al leer a René Lavand, que he visto en Salvador Dalí y que posteriormente he podido ver en diversos genios de otros campos (no necesariamente artísticos).

Acostumbramos a hacer las cosas para conseguir algo. Solemos buscar siempre algo a cambio de lo que hacemos, ya sea dinero, reconocimiento o tal

vez simplemente aprobación. Pero, ¿te has planteado alguna vez la posibilidad de **DAR POR DAR**? Es decir dar sólo por el hecho de dar. Dar Magia, regalar momentos mágicos sin pensar absolutamente en nada más que en la experiencia mágica. ¿Cómo puedes estar nervioso cuando no quieres conseguir nada sino sólo dar? Al dar, estás 100% en el momento, tu mente vive cada instante. Aprecia la belleza de estar ahí, estás agradecido y *la acción es totalmente pura*.

Recuerdo las palabras de Arturo de Ascanio cuando hablaba de Thurston y Frakson al decir que cinco minutos antes de salir a escena se mentalizaban de que adoraban a su público y que lo darían todo por su público. Eso no es otra cosa que **trabajar el estado interno**. Hacerlo *frente a un espejo* durante un rato puede cambiar totalmente tu motivación y hacerte entrar en estado. En este caso se estaría utilizando la gratitud hacia el público, entrando en un estado de relajación que te permitirá **salir a DAR**: a regalar magia a tu público. Esto es algo que yo hago y me parece algo muy interesante.

Esta idea se repite de nuevo en René Lavand. Pues dice René que en ocasiones y cuando por razones de idioma no puede recurrir a la palabra (fíjate: de nuevo una situación incómoda que puede suponer un reto), en esas ocasiones y antes de salir a escena se repite exactamente esta frase en el camerino:



“¿Qué puedo hacer yo para esta hermosa gente que ha venido a verme, que me permite vivir tan bien y me colma con el halago del aplauso? ¡Debo **DARLE** lo mejor de mí!”

~ René Lavand

De nuevo vemos como desborda GRATITUD; y de nuevo vemos como aparece la idea de DAR. Por supuesto que no es casualidad. Pues ese estado es un estado tan puro y tan sereno en el que sólo pueden empezar a suceder cosas increíbles.

Lee atentamente esta frase:

“Cualquier cosa de valor en nuestras vidas, ya sea una carrera, una **OBRA DE ARTE**, una relación, comenzará siempre con un salto así. Y para estar capacitado para darlo, tienes que dejar de lado el miedo a caer y el deseo de tener éxito. Tienes que hacer estas cosas puras sin miedo, sin deseo. Porque las cosas que hacemos sin lujuria ni ambiciones son las más puras acciones que nunca vayamos a hacer.”

~ Alan Moore

El autor de esta frase es **Alan Moore**, creador de *V de Vendetta* y *Watchmen* (entre otras historias) y resume perfectamente la importancia de la ausencia de lujuria y ambiciones a la hora de DAR Arte al mundo. Por si no lo sabes Alan Moore se considera, además, un Mago. Puesto que para él cualquier creación de Arte (incluida la literatura o el cómic) es literalmente la creación de Magia.



Quizá este sea uno de los puntos que creo más importantes de todo este libro. Reléelo y asegúrate de entenderlo bien. Es totalmente esencial que comprendas de qué te estoy hablando.

C) Creer en la Magia

Hace sólo unos meses alguien me preguntó: “*Entre tú y yo ¿crees en la Magia?*”. Le acababan de decir que yo era mago. No había sido el primero en preguntarme algo así, y sé que tampoco será el último. Pero realmente es una pregunta que considero que es importante que todo mago se haga.

Supongo que la pregunta que me quiso hacer era en realidad: “*Crees que las acciones que tú ejecutas son reales?*” Es decir, ¿crees realmente que esa carta cambia de color? Creo que hacerse ese tipo de preguntas sería similar a hacerse las siguientes:

¿Crees que un cuadro de Dalí es real? ¿Crees que Gladiator ocurrió en realidad? ¿Crees que lo que ocurre encima del escenario de El Sueño de una Noche de Verano es real? ¿Crees que el David de Miguel Ángel era así realmente? ¿Crees que la Gioconda sonreía mientras Da Vinci la pintaba?

¿Crees realmente que un niño se plantea estas cuestiones? ¿Por qué un niño tiene facilidad para creerse historias fantásticas? ¿Por qué su imaginación es tan potente? Un niño ante una historia bonita y que emociona, sólo puede creerla. Quizá sea por su inocencia, tal vez porque aún no se plantea cómo se hacen ciertas cosas o quizás porque la correlación causa efecto no le parece destacable, y sí se lo parece *la emoción que desencadena el hecho de fantasía*.



“Todos los niños nacen artistas. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer.”

~ Pablo Picasso

Al ser niños la ilusión y la belleza hacen que no nos cuestionemos si algo es real o no (Aún recuerdo cuando iba a ver marionetas al teatro, ¡me gustaban más que los actores reales!). Poco a poco, la educación que recibimos, el entorno social en el que nos movemos así como un conocimiento científico muy desarrollado en nuestros días y la difusión que se hace del mismo, son causas inmediatas de que queramos entender cosas. De que la curiosidad por descubrir el cómo en la Magia nos impida creérnosla.

Por eso es importante que cuando realicemos Magia, Manipulación o Cardistry, intentemos incluir algún elemento de belleza que nos ayude a crear algo bonito; algo que emocione. Ese componente de belleza es esencial, ya sea la música, unas bonitas palabras, ya sea la coreografía de música con movimientos (como veremos más adelante). Ese elemento, combinado con el asombro que produzca bien tu Magia, bien tu manipulación permitirá que el espectador llegue a un punto mágico de no retorno.

Ése punto mágico de no retorno es **cuando el espectador DECIDE creer**, y considero que es el punto más bonito donde puede llegar tu público. En ese punto al espectador no le importa si hay un secreto detrás o no, sino que la emoción lo envuelve de tal manera que quiere creer.

Dentro del espectador lo que cobrará fuerza es una sensación de belleza a la que le dará exactamente igual qué secretos hay detrás de eso que ha visto. Y esa y sólo esa es la sensación más grande e increíble que alguien que presencia Arte puede llevarse. La sensación de belleza y emoción que hagan que cierres los ojos y notes algo dentro de ti que se mueve. Y que cuando alguien te pregunte por lo que has visto sonrías recordando lo bonito que fue.

Creer en la Magia por lo tanto no es creer que cuando decimos que esa carta va a aparecer, realmente aparece una carta de la nada. Creer en la Magia es *creer que la unión de asombro con belleza, puede producir en el ser humano una sensación de **QUERER CREER***. Esa misma sensación de cuando vas al teatro y te levantas a aplaudir, esa misma sensación de cuando lloraste en aquella película, la misma sensación abrumadora que tuviste cuando viste aquél amanecer. Ese dejar a un lado la explicación de por qué ocurren esos hechos, de si son reales o no.

Creer en la Magia es despertar en nosotros mismos la necesidad humana de dejar que la belleza nos invada para creer en lo imposible.

Quizá creas que no tiene sentido que escriba esto aquí, pero considero totalmente fundamental que alguien que va a empezar a crear Magia o Arte se plantee las siguiente pregunta:

¿Qué es la Magia para mí?

Y,

¿Creo en la Magia?

Anota en un folio en blanco estas dos preguntas e intenta contestarlas, ya sea con frases, palabras sueltas (no importa que parezca que no tengan sentido)

o simplemente recordando sensaciones y emociones, como cuando te has enamorado, o aquella increíble amistad indescriptible. *Muchas veces, encontrar la definición de “Qué es Magia” está cerca de las personas que amamos.*

Nuestro reto como artistas es definir por nosotros mismos “Qué es Magia”, para que esa definición forje todavía más nuestro juego interno como magos y nos ayude a la transmisión de nuestro Arte al mundo.

5. La Belleza

A) El Síndrome de Stendhal

En 1817, el joven novelista francés Stendhal visitó la magnífica ciudad de Florencia (Italia), la cuna del **Renacimiento**. Tras pasar un día en esta ciudad visitando lugares como el *Ponte Vecchio* o la *Galleria degli Uffizi*, donde se exponen obras de *Leonardo Da Vinci*, *Botticelli* o *Rafael*, entre otros, al final del día llegó a la *Basílica de la Santa Cruz*. Allí ocurrió algo que pasaría a la historia.



Al entrar en esta iglesia, de repente se sintió aturdido, sufrió una ligera desorientación, palpitaciones, una intensa sensación de falta de aire y tuvo que salir al exterior. Hoy en día estos síntomas se conocen como **Síndrome de Stendhal**, y se dice que ocurren ante la *acumulación de belleza y la exuberancia del goce artístico*.

Esta historia, totalmente cierta, me parece fascinante y me sirve de introducción para un tema que sin duda considero esencial a tratar: la **Belleza**.

B) Crear Belleza

1. Consecuencias de Crear Belleza:

Considero esencial que alguien que pretenda crear un contenido artístico, ya sea en forma de Manipulación, ya sea en forma de Magia *inyecte belleza* en aquello que genera. La belleza es un componente esencial que permitirá sumergir a tu público en el Arte. Y esto traerá las siguientes consecuencias increíbles:

l) **Hay un motivo para observar tu Arte.** Crear algo bello genera algo que tiene más posibilidades de enganchar, de gustar a un nivel genérico y sin entrar en el

fondo. Algo que puede resultar atractivo y que sólo por ser bello ya es “bonito de ver”. Crear algo con un componente de belleza añadido es, además, tener de entrada una justificación o razón para ir a observar eso.

II) Anulación de la búsqueda del secreto. Al crear algo bello ofrecerás a tu público una justificación perfecta para que puedan llegar al camino de no retorno que es “querer creer”. Querer creer, en Magia, y como ya hemos avanzado, es sumergirse de nuevo en la niñez, dejando la búsqueda del cómo para un momento que nunca va a llegar. Es dejar la lógica a un lado. El hecho de crear belleza supone crear algo creíble desde el punto de vista artístico y esa fuerza invadirá al público para sumergirlos de pleno en tu Arte, en las emociones y en un camino del cual no van a querer volver atrás.

Quizás parezca algo difícil de entender, pero creo que se podría asimilar a cuando ves una película cuya belleza te asombra, bien por su banda sonora, bien por una fotografía cuidada, bien por algún elemento estético o no, que para ti ya es por sí sólo bonito. La existencia de elementos de belleza en Arte visual o interpretativo dota a la obra artística de una fuerza extra.



Este punto es, sin lugar a dudas, uno de los más importantes, sobretodo para que tu público quiera no saber el secreto.

“¡Sé que hay secreto! Pero es tan bonito lo que he visto, ¡que me lo quiero creer!”

Esa frase resume perfectamente esta idea, y si consigues que tu público piense así, estoy seguro de que podrás darles la mejor Magia que verán jamás.

2. Cómo Crear Belleza:

Para llegar a aprender un Truco de Magia, es necesario ser racional. Es necesario entender todo el proceso interno (invisible a ojos del público) de lo que realizarás. Además, es necesaria muchísima práctica, quizá tanta que te aleje totalmente del recuerdo emocional que tú tuviste la primera vez que viste aquel juego y te enamoró; o quizá tanta práctica, que te haga olvidar que es lo que quieres transmitir con ese juego. Pero además, y si encima estamos ante un Truco de Magia de dificultad técnica avanzada o cualquier rutina de Manipulación o Cardistry, llegar a perfeccionar los movimientos hasta el punto de poder hacerlos sin pensar puede ser un arduo trabajo.

Estos tres motivos son los que considero esenciales de porqué mucha Magia de la que veo no es Arte. Muchos magos se han olvidado de darle la pincelada artística. Quizá crean algo imposible, algo que asombra, pero el elemento de belleza no está cuidado o no está ni siquiera presente.

¿Cómo añadir elementos de belleza a tu Magia o Manipulación? A continuación enumero 4 elementos que jamás debemos olvidar a la hora de armar una rutina. Por sí solos o combinados darán fortaleza artística a aquello que presentes.

I) **Palabras bellas.** Si usas la palabra, cuida lo que vas a decir. ¿Has pensado por ejemplo en no hablar de cartas y explicar una bonita historia que tenga ese especial contenido emocional que significa tanto para ti? ¿Has pensado en utilizar un lenguaje bonito? Escribe un guión para tu Truco de Magia, moldéalo. Haz que ese texto, incluso sin que ocurra nada en escenario y sólo sea leído, genere una emoción.

Huye de textos planos, sin contenido bonito y que dejan indiferente. *Un Truco de Magia más o menos sorprendente, puede elevarse a Obra de Arte sólo por un texto bonito.* Recuerda esto siempre.

II) **Música bella.** La música supone un elemento extra muy interesante y *por sí sola puede dar ese contenido de belleza* que le hace falta a tu Truco de Magia o rutina de Manipulación. Elige bien la música. Elige música que para ti tenga significado, busca un porqué tras la elección de esa música. Crearás belleza pero

además estarás haciendo más tuya la rutina que realices. Y por lo tanto ganarás también en “sentir la belleza” (el siguiente punto que veremos).

III) **Coreografía.** Tanto si usas música como si no, creo que es un elemento que debes trabajar en toda rutina de Magia. Si usas música intenta ajustar los momentos mágicos a los puntos de la música donde haya un cambio de compás o donde haya un *crescendo* (de la misma manera que cuando editas un vídeo musical tratas de ajustar el vídeo a la música). Si no acompañas tu rutina de música, ajusta esos movimientos a tu *voz interna*, a tu tempo, a tu manera de entender la Magia o la Manipulación, pero sobretodo a tu estilo (pausado, activo, etc.). Utiliza la pausa. La mirada. Cuida y moldea el ritmo de tu rutina.

IV) **Suavidad.** Tocar los objetos con suavidad y elegancia es algo que ya por sí sólo es mágico. Y es mágico porque es delicado, no es sonoro ni brusco. *Lo que no hace ruido y fluye tiene un elemento de belleza intrínseco.* Puedes practicar al tocar cualquier elemento de tu día a día, trata de tocar objetos con delicadeza, con suavidad. Sé mágico fuera de escena. Al llevar esa delicadeza a la baraja estarás directamente aplicando un plus de belleza muy interesante.

C) Sentir la Belleza

1. Origen:

Hay un elemento de la Magia de *Jorge Blass* que me apasiona. Es un elemento que hace su Magia totalmente pura, limpia y trascendente; si ves cualquier rutina de Jorge Blass podrás observar en su rostro un componente de ilusión. Mientras realiza por ejemplo su rutina de Manipulación de Cartas se sorprende cuando aparece una carta. Incluso si tienes la suerte de ver esa rutina de cerca, oirás algún “*¡Guau!*”, que él mismo pronuncia sorprendiéndose en ese momento.

Al ver esto me transporté inmediatamente a una anécdota que leí a *Arturo de Ascanio*, cuando hablaba de Virginia Matos, una bailarina. Ascanio explicaba como tuvo la suerte de sentarse muy cerca del escenario. Cuando ésta salió a escena, el joven Arturo podía escuchar desde esa primera fila, no sólo los sonidos de sus pies en el suelo, sino también una voz muy bajita de la artista, pues

*mientras bailaba, ella iba tarareando la música muy bajito y a un nivel que el público no podía escuchar. **Estaba tan inmersa en la belleza que estaba creando, que la sentía 100%.***

Expresar externamente ese amor por lo que se hace mientras se hace, es simplemente estar a un nivel artístico de genio.

2. El Signo Stendhal:

He empezado este apartado hablando del *Síndrome de Stendhal*, y lo cerraré hablando de nuevo de él, pero con un complemento añadido que, espero, te inspire.

Creo que **todo artista debe tener una especial sensibilidad por la belleza que le permita siempre poder sentirla de una manera muy profunda y mientras la está creando**. Sería como si cada vez que creas Arte entrases en una especie de trance en el que percibes la belleza de una forma especial, cómo si tú mismo totalmente encandilado por la belleza que tú generas, entrases en un proceso de absorción (como si tu Arte te absorbiera, te secuestrase) y eso te permitiera sentir todo lo que realizas de una manera casi mística. A ese *proceso de creación voluntaria de una sintomalogía similar a la del Síndrome de Stendhal*, he decidido llamarlo **Signo Stendhal**.

El Signo Stendhal aparece pues como ese *estado de elevación mística del Artista*. Pero, ¿por qué eso resulta especialmente interesante aplicarlo en Magia o Manipulación? Aplicar el Signo Stendhal en nuestra especialidad artística **crea un elemento o lazo de conexión intrínseca con el interior del Mago o Manipulador**. Al *sentir que él siente*, la transmisión de la emoción es más fácil. Cuando veo a alguien que siente pasión por lo que hace, ¡automáticamente me inspira!

Puedes comunicar con palabras cuidadas, con un lenguaje no verbal adecuado, etc. Pero aquella gente que comunica con un elemento emocional fuerte, jamás podrá dejarte indiferente. Porque ves pasión en su ojos, porque ves que hace lo que ama. *Cualquier disciplina artística que implique comunicación con*

*el público mientras se crea la obra, si en ella, tú como Artista, aplicas el **Signo Stendhal**, sintiendo la belleza mientras la creas de una forma especial y mística:*

- ✓ Enriquecerás tu obra.
- ✓ Facilitarás la comunicación con el espectador.
- ✓ Crearás fácilmente un puente hacia el momento mágico que desees proyectar.

Por último, añadir que **agudizar la percepción de belleza en el Artista**, además:

- ✓ Potencia creatividad.
- ✓ Potencia la transmisión del contenido verbal.
- ✓ Se hace inevitable dotar el texto de emoción.
- ✓ La expresión del mago se hace también mágica.

6. La Susceptibilidad de Ejecución Lenta (SEL)

A) SEL en Magia

Belleza, Elegancia, Avanzar sin que parezca que se avanza. ¿Qué es exactamente la Susceptibilidad de Ejecución Lenta? ¿Se puede aplicar en la Magia? ¿Y en la Manipulación?

La **Susceptibilidad de Ejecución Lenta (SEL)**, es lo que *Arturo de Ascanio* definía como: *Construir el juego de Magia de manera que no haya que apresurarse en un momento determinado; que se pueda hacer lentamente.* Ascanio hace un excelente comentario sobre la natación, y como un nadador experto que parece que se mueve lenta y majestuosamente, avanza mucho; mientras que uno inexperto hace mucha espuma y movimientos rápidos, y avanza poco. Luego añade:



“En Magia se puede hacer lo mismo. Lo maravilloso de los juegos bien contruidos es lo despacio que se pueden hacer. Eso tiene una gran ventaja: que el público puede ir viendo cada una de las pequeñas vicisitudes y está en posesión de todos los datos porque lo está viviendo y todo transcurre con claridad y lentamente ante él, y el choque cuando llega el efecto final es más fuerte. No es posible – dice – todo ha sido normal, no ha hecho trampa, en ningún momento ha corrido. Todo fue lento.”

–Arturo de Ascanio

Para realizar una Magia profunda y que trascienda, la idea de SEL se convierte en algo capital. En algo totalmente fundamental y que está directamente relacionado con el ritmo. “Claridad refulgente en las acciones inocuas y susceptibilidad de ejecución lenta”, nos recordaba *Joaquin Matas* hace poco citando de nuevo a Ascanio. Ese mostrar, lentamente, no acelerarse. Y eso se traduce en buscar un resultado limpio, eliminando exceso de gestos o eliminando el personaje de mago que no para de gestualizar.

Para mi el estilo de un mago tiene que ser elegante, pausado (pero con ritmo). Que vea y deje ver. La pausa y los silencios son esenciales para eso.

Mis juegos favoritos son los que todo sucede lentamente, cuando toca que suceda. Donde la técnica (invisible) se realiza tranquilamente, sin prisas. Donde el texto sigue fluyendo, donde la música sigue encajando. Donde la Magia avanza majestuosamente.

B) SEL en Manipulación y Cardistry

Desde siempre mis rutinas de Manipulación favoritas han sido las que el Mago ha ido lentamente, sin ir acelerado, pero con un buen ritmo. Marcando la imposibilidad de cada momento mágico. Dejándolo ver, dejando que el público lo entienda. Ahí no hay ninguna carta. Pausa. Sonrisa y mirada. Ahora sí la hay. Con movimientos limpios y bien ejecutados. Y al terminar, marcar ese movimiento. Que se vea que se ha terminado. Un claro ejemplo de una Manipulación Mágica donde la lentitud y un ritmo bien marcado son distintivos de grandeza y elegancia es en *Yu Ho Jin*.



Con el Cardistry opino algo parecido. Cuando grabé *Suspiro* (2011), muchos de los comentarios fueron en la línea de que esa manipulación lenta y suave era la que gustaba. En ocasiones tendemos a enfocar el Cardistry hacia la velocidad. Recuerdo que cuando empezaba a aprender Cardistry, era fascinante ver como cada dedo tenía que hacer algo distinto, cuando aprendía cada movimiento pensaba: “¡No puede ser que todo esto ocurra en ese movimiento!” Y *empecé a pensar que era una pena que por querer hacer el movimiento rápido, no se apreciaran los pequeños detalles.*

Por eso creo que **es interesante combinar velocidades**: ir rápido y, de repente y en continuidad con el movimiento, ejecutarlo lento para luego volver a acelerar. Eso es algo que por primera vez vi a *Jaspas* (un manipulador de cartas de Singapur) y me encantó. Porque en la lentitud se aprecia lo bello que es, en una rapidez bien trabajada se puede apreciar una habilidad que, sin abusar, sorprenda, y en la combinación de ambas una montaña rusa de emociones que puede enriquecer, y mucho, tu rutina.

Es por eso que la velocidad es un aspecto fundamental que de entrada tienes que tener en cuenta. No quieras ir rápido, busca la elegancia, recreáte en cada movimiento. Ya vendrá la velocidad más adelante, igual ni la necesitas. La cámara lenta bien usada en un vídeo es fruto de emociones profundas. Ver qué ocurre y jugar con el ritmo es algo que debes experimentar. Juega con velocidades en manipulación y en Magia busca la belleza de lo lento.

Esta para mi es una parte importante para distinguir entre algo que es entretenido y algo que ya ha trascendido de mero entretenimiento para transformarse en artístico.

7. Agarres

A) Clásicos

1. Agarre Dealer:



Este es el agarre básico, algunos lo conocen como “Posición de Repartir” o como “Agarre Mechanics”.

Lo realizarás, a no ser que especifique otra cosa y si eres diestro, siempre con tu mano izquierda. Si eres zurdo, lo realizarás con la mano derecha. La baraja, si no se especifica lo contrario irá siempre dorso arriba.

La baraja descansará en la palma de tu mano izquierda dorso arriba. El pulgar se situará apoyado en el borde izquierdo largo de la baraja. El índice se ubicará en el lado exterior corto. Y los otros tres dedos: medio, anular y meñique irán situados en el lado largo derecho (lado opuesto al del pulgar).

Este es el agarre fundamental y del cual derivan muchos de los movimientos de la Magia o de la manipulación. Es esencial saber de qué estamos hablando cuando hablamos de Agarre Dealer, Agarre Mechanics o Posición de Repartir; las tres cosas son lo mismo.

2. Agarre End:

Este agarre también es uno de los fundamentales para Trucos con Cartas o Florituras con Cartas.



Éste, igual que el Agarre Dealer se realiza con la baraja dorso arriba, a no ser que se diga lo contrario. Sin embargo se lleva a cabo por defecto con la otra mano, es decir, con la mano derecha, si eres diestro; o bien con la izquierda, si eres zurdo.

La baraja quedará cogida con las puntas de los dedos. Con la palma de cara al dorso de la primera carta dorso arriba. El pulgar si situará en el borde corto interior y los dedos medio, anular y meñique en el lado opuesto, esto es, en el lado exterior corto. El índice si no se dice lo contrario no interviene en el agarre.

3. Agarre Straddle:



1) Básico:

Este es un movimiento que permite cuadrar perfectamente la baraja, es muy usado en Manipulación.

Igual que el Agarre Dealer, se realizará, a no ser que se especifique otra cosa, siempre con la mano izquierda del mago suponiendo que el mago sea diestro. Si el mago es zurdo se realizará con la derecha. La baraja si no se dice otra cosa irá siempre dorso arriba.

El posicionamiento es exactamente igual que el Agarre Dealer sólo que el meñique se sitúa en el borde interior corto de la baraja, lado opuesto al índice. Fíjate bien que con este agarre quedan los cuatro lados de la baraja cogidos, esto permite una sujeción muy segura de la baraja. Sin embargo la fuerza principal en este caso será realizada por los dedos índice y meñique. Sólo con estos dos dedos la baraja ya debería quedar sujeta.

II) Variación del Agarre Straddle:

En esta variación, el dedo índice se coloca en el lado largo de la baraja, los dedos medio y anular en el lado corto superior y el meñique en el otro lado largo. El pulgar no interviene en este agarre, quedando totalmente libre. De nuevo toda la presión es ejercida por el dedo índice y el meñique y la baraja podría quedar sujeta sólo por la presión de estos dedos.

4. Agarre Z:



Partimos del Agarre Dealer. La mano derecha corta la baraja en su mitad o tercio superior con el dedo índice y el pulgar en los lados cortos. Al mismo tiempo este nuevo paquete entra en contacto con el dedo índice izquierdo que lo corta por la mitad. Ya tenemos el Agarre Z completo.

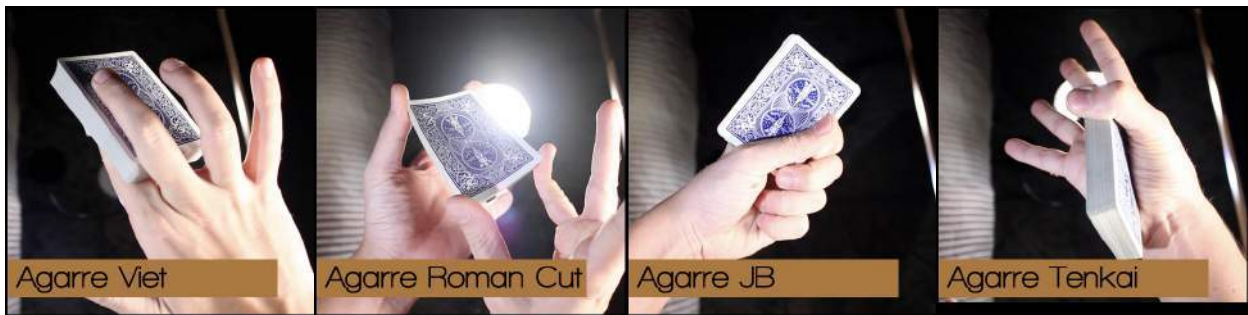
Este es un agarre muy importante para Cardistry o Manipulación y será de donde partan muchos cortes a dos manos. Es por ello fundamental.

B) Creativos

A partir de los agarres clásicos se desarrollan muchos de los movimientos que conocemos. Sin embargo existen muchos otros tipos de agarres. En realidad, cuanto más extraño sea el agarre más posibilidad creativa existirá.

Os animo a usar agarres que no hayáis visto nunca, a desarrollarlos y a hacer cosas increíbles con ellos. Nos os deis por vencidos en cuanto a creatividad se refiere. Probad siempre agarres nuevos, agarres que os incomoden. De ahí, sólo puede salir algo totalmente nuevo y nunca antes visto.

Os dejo algunos curiosos para que los veáis.



8. Cardistry

A) Cortes a Una Mano

Corte Charlier

Autor: Clásico



El Corte Charlier es una de las primeras florituras o movimientos de Cardistry que se enseñan. Permite que los dedos empiecen a habituarse a ejecutar movimientos algo inusuales y además es una buena base para futuros movimientos.

Empezarás sujetando la baraja en Agarre Straddle aunque lo harás usando las yemas de los dedos (Fig. 8.1).

El pulgar dejará caer la mitad de las cartas inferiores (Fig. 8.2). Entonces el dedo índice contactará con la parte inferior (cerca de la esquina superior derecha) y lo impulsará hacia arriba (Fig. 8.3). El lado opuesto del paquete inferior quedará apoyado en la palma de la mano (entre el dedo índice y el pulgar). El dedo índice irá subiendo el paquete hasta que dicho paquete alcance

aproximadamente la mitad del paquete superior, en este momento habremos llegado al punto de equilibrio (Fig. 8.4).

Este punto de equilibrio es de crucial importancia pues el paquete superior ahora quedará apoyado en el inferior que se deslizaba hacia arriba. En este momento el dedo pulgar ya no será necesario y el paquete superior quedará aguantado por el inferior.

El dedo índice continuará impulsando el paquete inferior hasta que llegue al límite del paquete superior (Fig. 8.5), en este momento éste paquete caerá y contactará con nuestro dedo índice, justo en este instante el corte habrá tenido lugar y los paquetes se habrán ya invertido (Fig. 8.6).

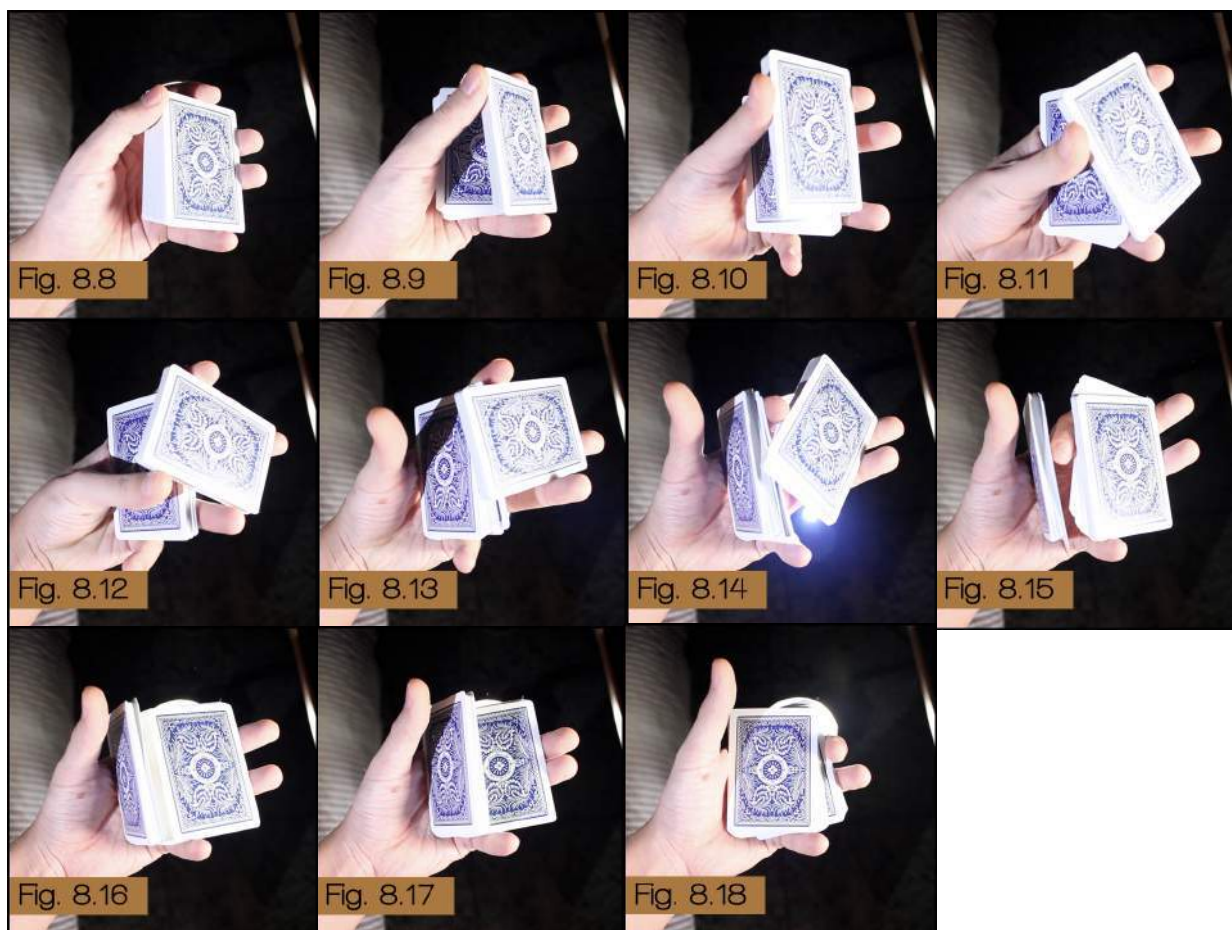
Lo único que te quedará por hacer es deslizar tu dedo índice hacia la posición del principio. Mientras el corte se completa de una forma casi automática y tu observas atónito como queda encajado perfectamente de nuevo en el Agarre Straddle (Fig. 8.7).

Corte Revolución Autor: Clásico

El Corte Revolución es, sin duda, el siguiente paso al Corte Charlier. Empezarás en Agarre Straddle y, como en el Corte Charlier, de nuevo lo harás con las yemas de los dedos (Fig. 8.8). Justo en este momento el índice pasará del borde superior corto al borde largo derecho de la baraja.

El pulgar dejará caer la mitad de la baraja (Fig. 8.9) mientras sujeta el paquete superior junto al dedo índice (Fig. 8.10). Los otros dedos se extienden para apartarse y no entorpecer al siguiente movimiento.

El dedo pulgar rota el paquete 45° en dirección opuesta a las agujas del reloj usando como punto de apoyo el dedo índice. Al tiempo que el dedo anular contacta con la parte inferior derecha del paquete inferior. El dedo medio permanece extendido (Fig. 8.10 y 8.11).



El dedo anular contactará además con el paquete que estaba en rotación en su parte inferior izquierda (Fig. 8.12). Justo al entrar en esta fase, el dedo pulgar dejará de sujetar este paquete y quedará sujeto por los dedos medio y anular (Fig. 8.13).

Estos dos dedos completarán la rotación del paquete hasta los 180° en la misma dirección que ya se movía (Fig. 8.14). Mientras se completa la rotación nota como el dedo índice a la vez va levantando el otro paquete quedando dicho dedo entre los dos paquetes de cartas (Fig. 8.15) y siguiendo un recorrido paralelo a la línea del borde largo derecho del paquete que comenzó como inferior y ya está casi arriba.

Al ir quitando el dedo índice verás como casi de forma automática el corte se completa (Fig. 8.16 y 8.17) y la baraja queda encajada de nuevo en Agarre Straddle (Fig. 8.18). El dedo índice vuelve a su posición original del agarre.

Me gustaría añadir que este es un corte poco usado por magos o manipuladores y muchas veces nos decantamos por el Corte Charlier cuando el

Corte Revolución tiene el ingrediente extra del giro del paquete superior. Considero por ello que es una buena alternativa y una manera bella y bonita de cortar la baraja a una mano.

B) Cortes a Dos Manos

Ben Wade 0
Autor: Miquel Roman



Esta es una variación de Sybil muy sencilla, bonita y de mucha más velocidad y fluidez.

Es uno de los movimientos que más hago cuando tengo una baraja y me sale casi de forma automática y sin darme cuenta.

Empezarás en Agarre Z (Fig. 8.19). El dedo índice dividirá el paquete superior en dos, quedándote ahora cuatro paquetes de cartas en la mano (Fig. 8.20). El segundo paquete superior pasará a ser sujetado por los dedos medio y pulgar de la mano izquierda y por los lados largos (movimiento de Sybil, (Fig. 8.21).

Éstos dos dedos desplazarán el paquete hasta colocarlo debajo del paquete que estaba en posición tres (Fig. 8.22 y 8.23), ahora el paquete dos estará en esa posición.

A continuación el dedo índice derecho empujará (Fig. 8.24) levemente la carta superior utilizando el dedo medio derecho como punto de rotación (Fig. 8.25). Al mismo tiempo la palma de la mano izquierda que miraba hacia arriba girará hasta que quede enfocada hacia abajo y la palma de la mano derecha rotará hasta quedar posicionada cara arriba (Fig. 8.26). Este será el momento de la Muestra (Display).

Por último, girarás de nuevo las palmas de las manos hasta la posición inicial mientras cierras todos los paquetes de cartas tal cual están (Fig. 8.27 a 8.29)

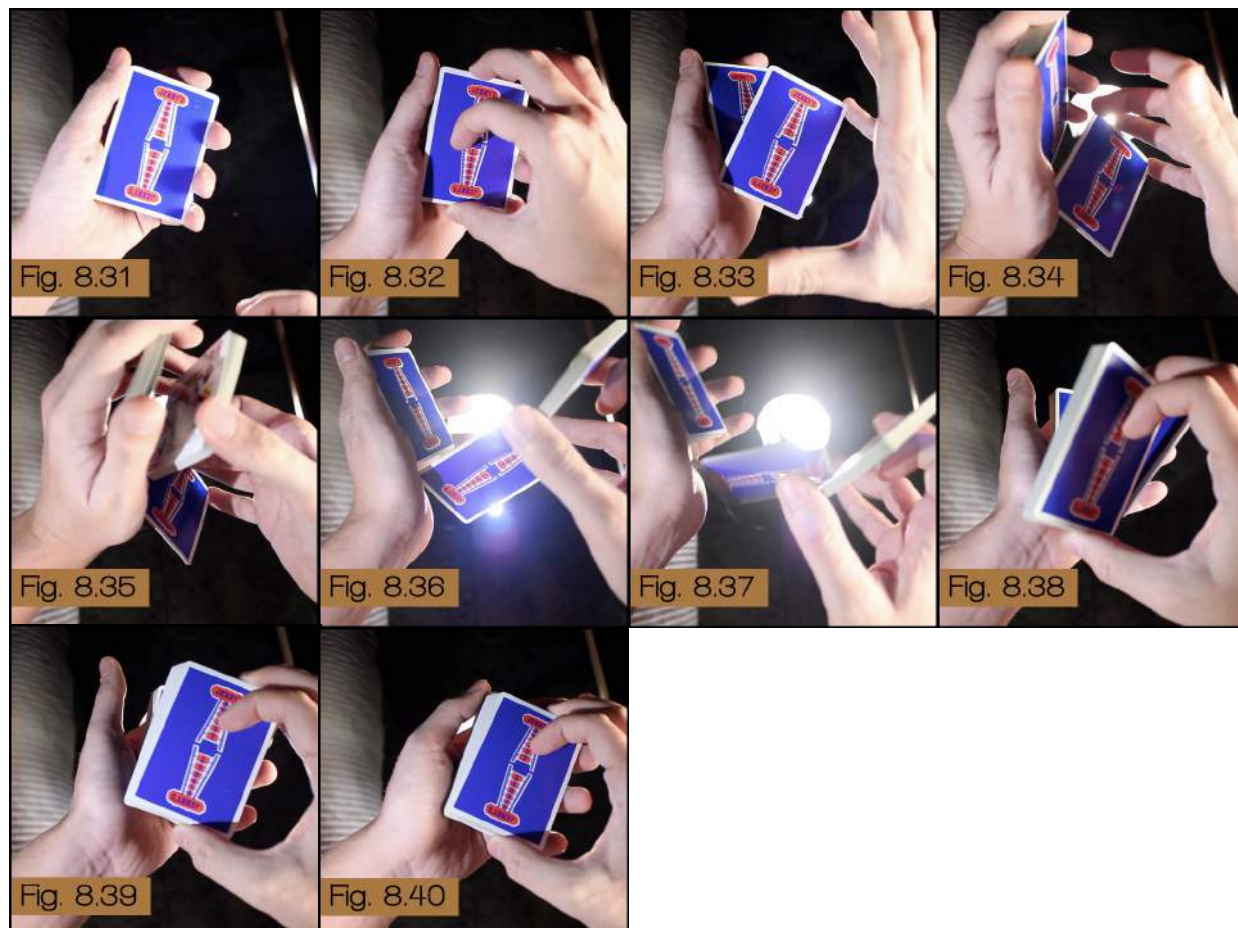
La baraja te quedará en Agarre Dealer (Fig. 8.30).

Corte Tornado
Autor: Ashford Kneitel (Clásico)

Un Corte Tornado bien hecho puede resultar totalmente increíble. Es un corte a dos manos con tres paquetes de dificultad avanzada y con un bonito giro.

Empezarás en Agarre Dealer (Fig. 8.31). El dedo medio de la mano derecha dividirá el paquete por el lado superior corto, será un pequeño paquete de unas 5 o 6 cartas, no más (Fig. 8.32). El dedo meñique contactará con la esquina superior derecha, mientras la esquina inferior izquierda contacta con la parte baja del dedo pulgar (Fig. 8.33). Este último punto de contacto será el punto de rotación.

La mano izquierda irá a contactar a la mano derecha. Al realizar este movimiento nota como el paquete de 5 o 6 cartas queda desplazado a la parte inferior. Los dedos medio y pulgar derecho dividirán el paquete principal en dos (Fig. 8.34 y 8.35).



Mientras sucede esto el anular derecho contacta con el paquete de 5 o 6 cartas por el lado corto superior (Fig. 8.36) y dando unos suaves golpecillos lo gira dos o cuatro veces... ¡en realidad lo puedes girar las veces que quieras! Yo suelo darle únicamente un par de golpecillos suaves (Fig. 8.37).

Nota como el hecho de que el paquete tenga tan pocas cartas y el hecho de que el punto de rotación esté en esa posición (zona inferior del dedo gordo que es una zona plana y donde no hay intersección de músculos ni articulaciones), hacen que el giro sea veloz.

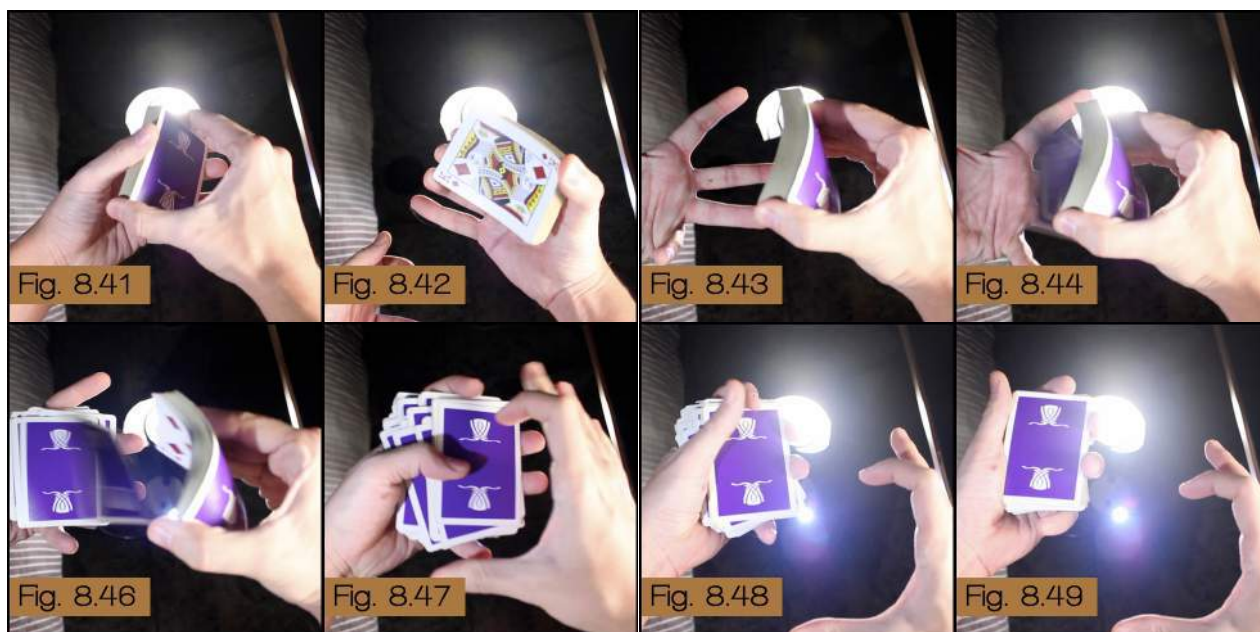
Verás que la fuerza con la que sujetas los paquetes de cartas es fundamental y que deberá ser poca para que gire pero la suficiente como para que no caiga.

Recuerda siempre que sujetar la baraja es como sujetar a un pájaro. Debes hacer la suficiente fuerza para que no se escape volando, pero no demasiada para no matarlo aprisionado.

Cuando terminemos las rotaciones cerraremos los tres paquetes, quedando el paquete de 5 o 6 cartas en medio de los dos grandes (Fig. 8.38 a 8.40). La baraja terminará en Agarre Straddle.

C) Aéreos

Relámpago Autor: Clásico



Quizá uno de los movimientos más espectaculares que puedes hacer con una baraja de cartas. Se conoce como Relámpago, Acordeón o Spring a la acción de disparar todas las cartas de una baraja en sucesión y de forma armónica, formando una bella extensión de cartas que brilla por su imposibilidad.

Para ejecutar el Relámpago empezaremos en Agarre End pero modificado. El dedo anular quedará en la esquina superior derecha, seguido del dedo medio y del dedo índice. El dedo pulgar quedará en la esquina opuesta. Éstos dedos cogerán la baraja en la yema de los dedos (Fig. 8.41). El dedo meñique derecho no interviene en este movimiento y permanecerá siempre pegado o muy cerca del anular. (Fig. 8.42) La mano izquierda se prepara para recoger las cartas en Agarre Straddle (Fig. 8.43).

Los dedos que tienen agarrada la baraja la doblan hacia el exterior en efecto de pinza. Lentamente los dedos anular, medio e índice van dejando de hacer fuerza mientras se mantienen rectos. El pulgar apunta en dirección donde quieres que las caigan las cartas, normalmente hacia tu mano izquierda (Fig. 8.44).

Es importante que controles lo más individualmente cada carta, si consigues que las cartas no caigan en bloque sino de una en una podrás conseguir alargar el Relámpago.

La mano izquierda recoge las cartas en Agarre Straddle (Fig. 8.46). Mientras sucede esto las manos se alejan una de a otra para alargar el movimiento y cuando has llegado a la extensión que consideras máxima la mano izquierda se va uniendo a la mano derecha que está expulsando las cartas hasta juntarse. En ese momento aprovecha para cuadrar del todo la baraja en Agarre Straddle (Fig. 8.47 a 8.49).

Relámpago Monstruoso

Autor: Clásico

Para hacer un Relámpago enorme, es decir, un relámpago que abarque más espacio, tendrás que potenciar los siguientes puntos:

- ✔ Controla la fuerza con la que salen las cartas. Las cartas no tienen que salir fuerte sino controladas. Ese control te lo dará la fuerza que, poco a poco, irán cogiendo tus dedos.

- ✓ Haz el movimiento en diagonal y en la línea imaginaria que une la parte exterior izquierda de tu cadera a tu hombro derecho.
- ✓ Empieza con tu mano derecha abajo cerca de la parte izquierda de la cadera, y ves alejándola hacia arriba y hacia la derecha, mientras con la mano izquierda vas recogiendo las cartas en esa misma dirección.



- ✓ Cuanto más espacios las manos más tiempo dejarás las cartas al descubierto para que tu público vea por unos instantes la hilera de cartas.
- ✓ Cuando llegues al punto de extensión máxima recoge rápidamente el Relámpago con la mano izquierda. Haz la recogida rápida, le da un plus de belleza interesante.
- ✓ Acaba con el brazo izquierdo arriba como ocultando tu rostro, le da un plus de misterio que me encanta :)

Cascada
Autor: Clásico

Empezarás en Agarre End en la mano derecha. A continuación ubicarás la baraja ligeramente hacia la palma de manera que el borde corto exterior, es decir, el que toca tus dedos índice, medio, anular y meñique, quede aproximadamente en la falange medial de los dedos índice, medio y anular y en la falange distal del dedo meñique (Fig. 8.50).

Ahora realizarás el movimiento de abombamiento haciendo fuerza con los dedos mencionados y con el pulgar. La mano izquierda puede ayudar sujetando la baraja mientras hacemos la fuerza necesaria (Fig. 8.51). Si realizas correctamente el abombamiento quedará la baraja en forma de D (D inversa para los espectadores) (Fig. 8.52).



La mano izquierda ahora ya libre se prepara para recoger las cartas directamente en Agarre Straddle, de esta manera cuando caigan las cartas será sencillo cuadrarlas.

Los dedos que están ejerciendo fuerza sobre la baraja manteniéndola en D van soltando muy lentamente las cartas. Para ello lo único que tendrás que hacer es separar los cuatro dedos (índice, medio, anular y meñique) del dedo pulgar como si fuese una pinza y dejase de ejercer la fuerza (Fig. 8.53). Procura que cada carta caiga como una única entidad y no en bloques (Fig. 8.54 y 8.55). Si consigues esto podrás hacer cascadas grandes.

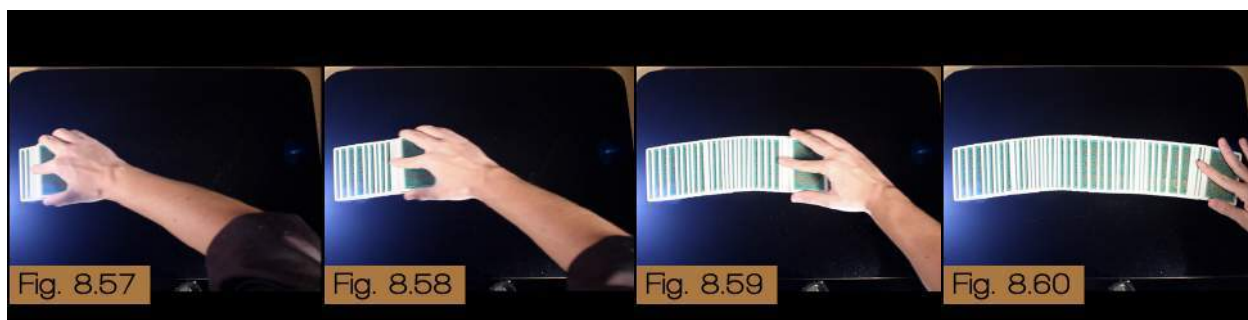
Mientras las cartas van cayendo la mano derecha va separándose verticalmente de la mano derecha para crear el efecto de que las cartas caen en cascada. Tu mano izquierda (la que recoge) puede separarse ligeramente al mismo tiempo para aumentar la distancia. Cuando la cascada alcanza la altura máxima (movimiento crítico y de máximo riesgo), la mano derecha baja rápidamente reduciendo la distancia entre manos hasta que quedan juntas. La mano izquierda puede acompañar recogiendo ligeramente las cartas por arrastre, en una forma similar a como lo hace en el Relámpago. Pero la mano que realizará el cierre será principalmente la mano derecha.

La mano izquierda recogerá las cartas y las cuadrará (Fig. 8.56), quedando, la baraja en un perfecto Agarre Straddle que te permitirá seguir con tu rutina.

D) Extensiones

Extensión Ribbon

Autor: Clásico



Empezarás en Agarre End con el dedo índice derecho en el lado largo del mazo. Apoyarás la baraja en el tapete e irás dejando de hacer fuerza con la mano derecha para ir dejando caer cartas al contactar con la superficie. Al mismo tiempo tu brazo se moverá de izquierda a derecha (Fig. 8.57 a 8.60).

Puedes escoger si hacer el movimiento en línea recta o bien hacerlo en forma de semicírculo.

Extensión LePaul

Autor: Paul LePaul (Clásico)

Quizá una de las extensiones más complicadas de la baraja. Un movimiento que requiere la práctica de mucho tiempo para que salga de forma fluida. Pero sin duda un movimiento que merece la pena y marca la diferencia. Cuando veo a alguien que sabe hacer una extensión Le Paul, sé que es alguien que domina la baraja a la perfección.

Empezarás en Agarre Dealer modificado del siguiente modo. El dedo pulgar quedará extendido ligeramente apartado del lado largo derecho del mazo. El punto de contacto será un lugar situado cercano a la base del pulgar. Mucha de la fuerza que realizaremos recaerá en esta zona de la mano.



Los otros cuatro dedos de la mano izquierda sostendrán la baraja por sus yemas y estarán posicionados en la parte inferior del lado largo derecho.

A continuación realizarán cierta presión, abombando ligeramente la baraja en forma de U (Fig. 8.61) y gracias al apoyo que previamente hemos hecho en la base del pulgar. Esto permitirá a las cartas ir saliendo de una en una hacia la derecha (Fig. 8.62 y 8.63). Esta es la parte más difícil del movimiento y sé que al principio puede resultar casi imposible de creer que sólo ejerciendo esa presión las cartas se desplacen. Pero no es una ilusión, se puede hacer si realizas correctamente la presión adecuada y si tu posicionamiento de dedos es el correcto.

La mano derecha será la encargada de coger las primeras cartas y alejarlas (como en una extensión de barajas en mano normal y corriente) (Fig. 8.64).

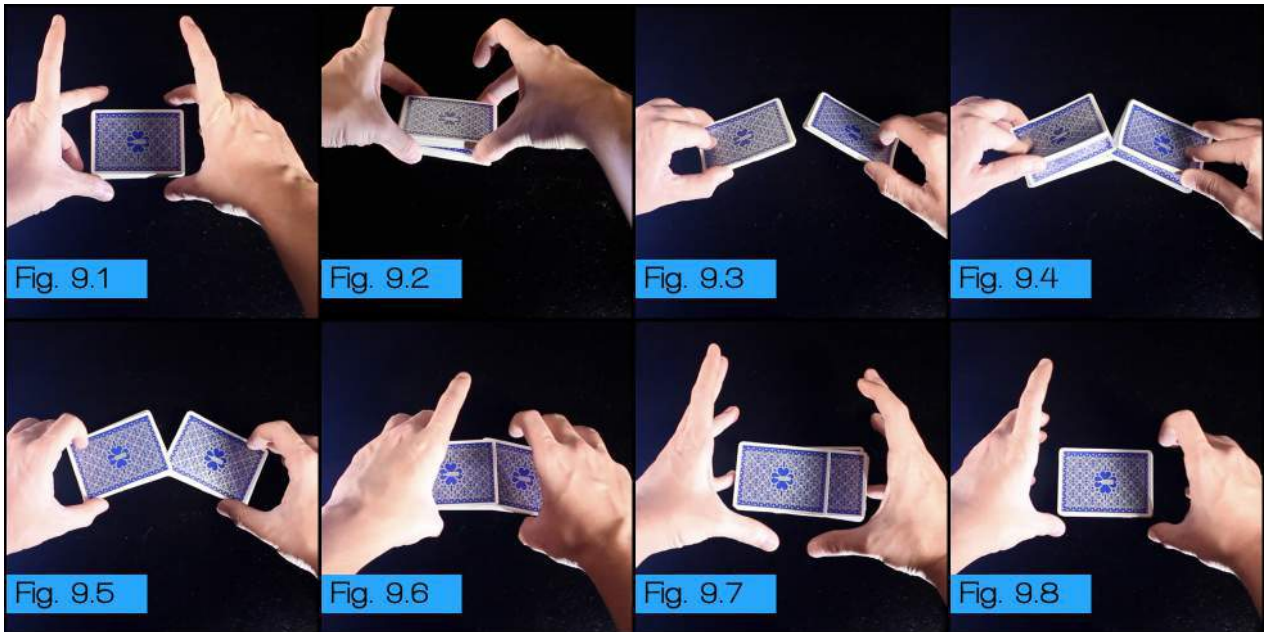
Existe un modo de ampliar la Extensión LePaul hasta llegar a conseguir una forma de S totalmente espectacular. Para ello deberás ir dibujando la S con las dos manos mientras vas impulsando las cartas en extensión (Fig. 8.65 y 8.66).

No decaigas con este movimiento, estás ante uno de los movimientos más extraños que puedes hacer con una baraja y uno de los que requiere más práctica. Deberás coger mucha fuerza en la mano izquierda para controlar el movimiento, y esta fuerza sólo la conseguirás trabajando ese movimiento.

9. Gambling

Mezcla de Casino

Autor: Clásico

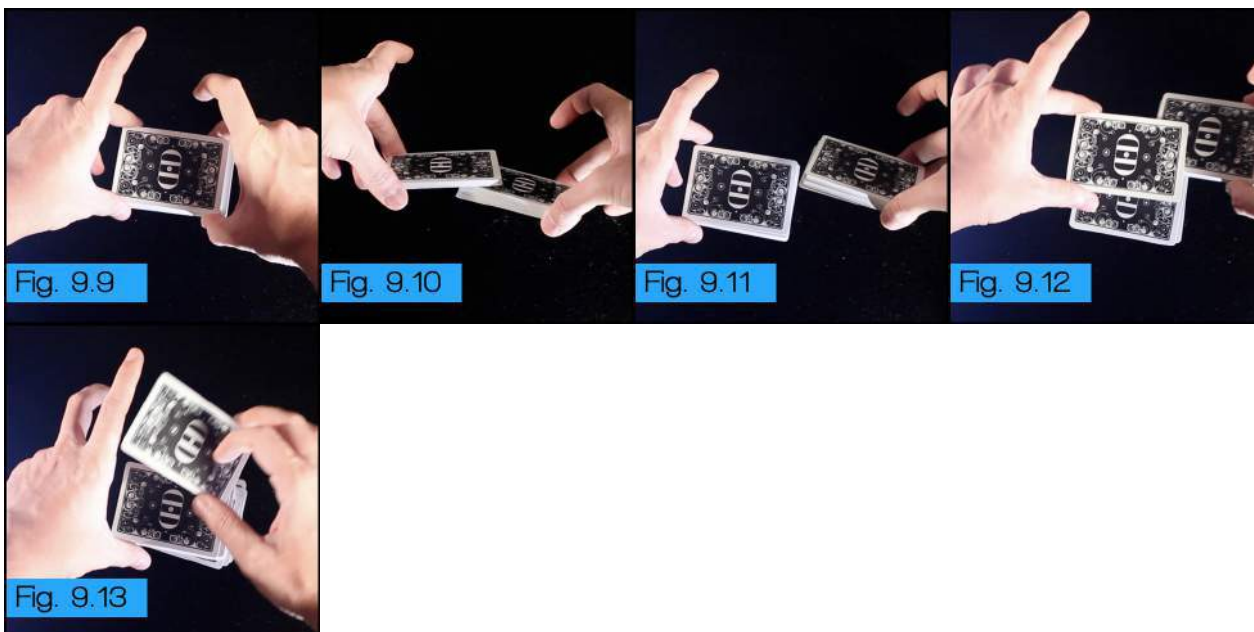


Con la baraja en mesa y sujeta por el dedo medio y pulgar izquierdos (Fig. 9.1), dividiremos en dos el mazo (Fig. 9.2), utilizando los mismos dedos pero de la mano derecha.

Colocaremos los dos paquetes uno al lado del otro formando una V con sus lados cortos internos. Los dedos índices ejercerán una ligera presión permitiendo que los dedos pulgares levanten la zona de cada paquete cercano a ti (Fig. 9.3). Una vez levantados se irán dejando caer cartas lo más individualmente posible (Fig. 9.4). Veremos como quedan entrelazadas por la zona de intersección de la V (Fig. 9.5).

Las dos manos cuadrarán los dos paquetes ayudándose de los dedos meñiques (Fig. 9.6 a 9.8).

Cortes en Mesa
Autor: Clásico



El mazo descansa en la mesa mientras es sujetado por los lados largos en su parte más exterior con los dedos medio y pulgar derechos (Fig. 9.9).

Los dedos medio y pulgar izquierdos cortan la parte superior del mazo (Fig. 9.10), mientras la mano derecha hace un ligero movimiento en círculo. En este momento la mano izquierda deja caer en la mesa o tapete el paquete superior que previamente fue cortado (Fig. 9.11).

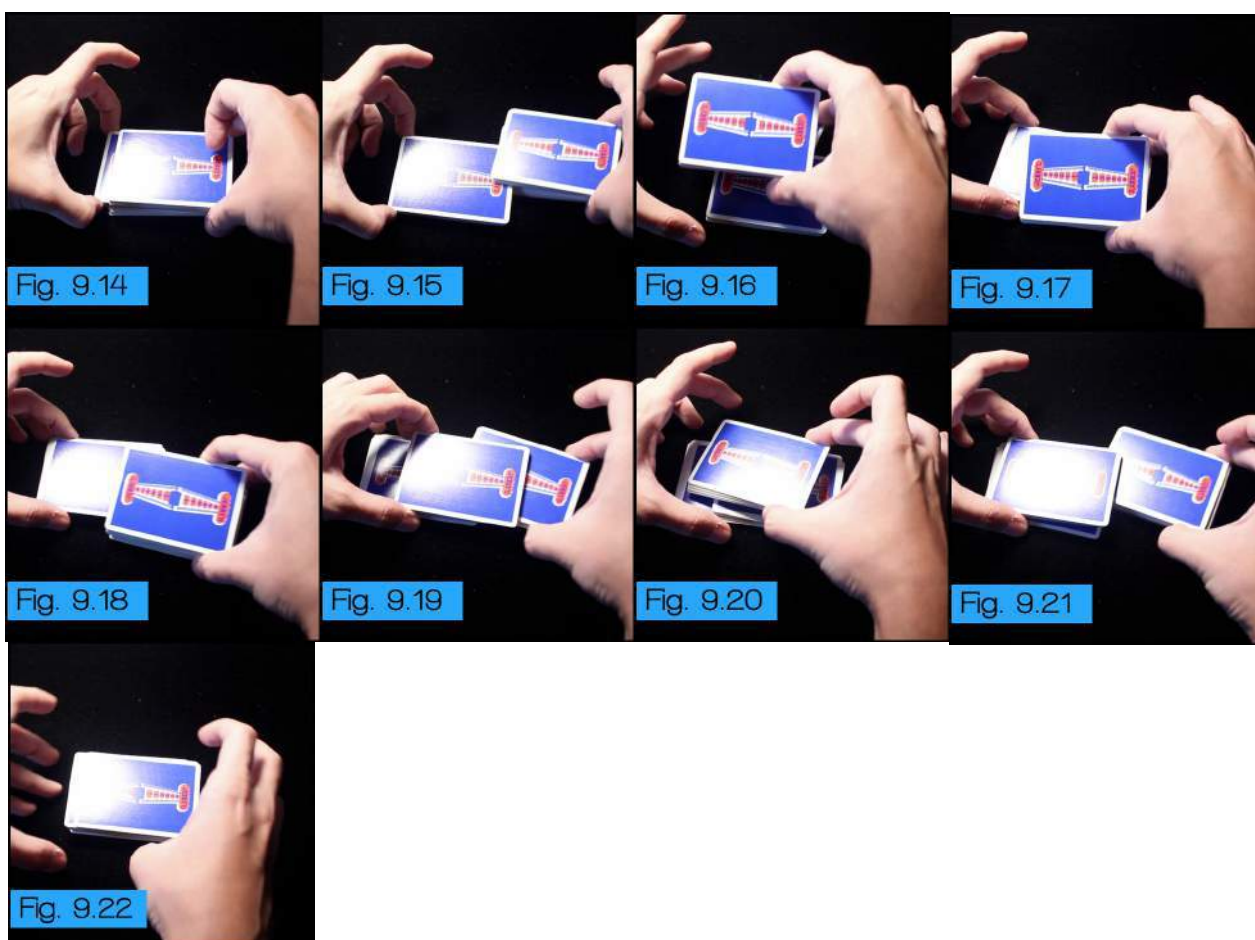
La mano derecha vuelve a situarse encima de dicho paquete sin llegar a entrar en contacto. Al tiempo que la mano izquierda vuelve a cortar una porción del paquete de la mano derecha, tal como hizo previamente (Fig. 9.12)

Se repiten las mismas acciones que se hicieron previamente. La baraja se puede cortar tantas veces se desee (Fig. 9.13).

Cortar la baraja así te dará un toque de elegancia y profesionalidad.

Corte Falso en Mesa de Nivel 1

Autor: Clásico



Este es uno de los cortes falsos que más hago. Es un corte muy engañoso y a la vez muy elegante. Recomiendo hacerlo en tapete, pues será mucho más cómodo para coger el paquete inferior.

La baraja empieza sujeta igual que en el Corte en mesa. En este caso la mano izquierda extraerá un paquete de la zona central (p2) (Fig. 9.14), la mano derecha sujetará los dos paquetes que quedan manteniendo la separación que dejó el otro paquete, por lo que quedarán un paquete superior (p1) y un paquete inferior (p3), mientras mantiene la separación se irá alejando en movimiento circular permitiendo que p2 se extraiga y se deposite encima de la mesa (Fig. 9.15).

El dedo índice de la mano derecha pasará a sujetar p1 durante el movimiento circular.

Al volver la mano derecha dejará caer p3 encima de p2 ligeramente descuadrado hacia la zona exterior izquierda. En este punto ahora tendrás el dedo medio derecho libre y lo usarás para junto con el pulgar derecho recoger p2 (Fig. 9.16 a 9.18).

Seguirás realizando el movimiento circular con p1 y p2 ahora en la mano derecha y p3 en mesa.

Al llegar de nuevo a p3 dejarás caer encima p1 dejándolo de nuevo ligeramente descuadrado, esta vez, por el lado exterior derecho (Fig. 9.19). En mesa tendrás ahora p3 abajo y p1 descuadrado.

La mano derecha continuará el movimiento circular mientras descarga p2 encima de p1 (Fig. 9.20). Nota como p2 queda a la altura de p3 ya. Aún siguen separados por p1, que lo dejaste descuadrado.

La mano derecha siguiendo de nuevo el movimiento circular, cogerá p1 y lo depositará encima de p2 (Fig. 9.21 y 9.22).

Si logramos hacer la secuencia completa habremos logrado una bonita secuencia de muchos cortes que nos habrán dejado la baraja como al principio.

Dada en Segunda Strike

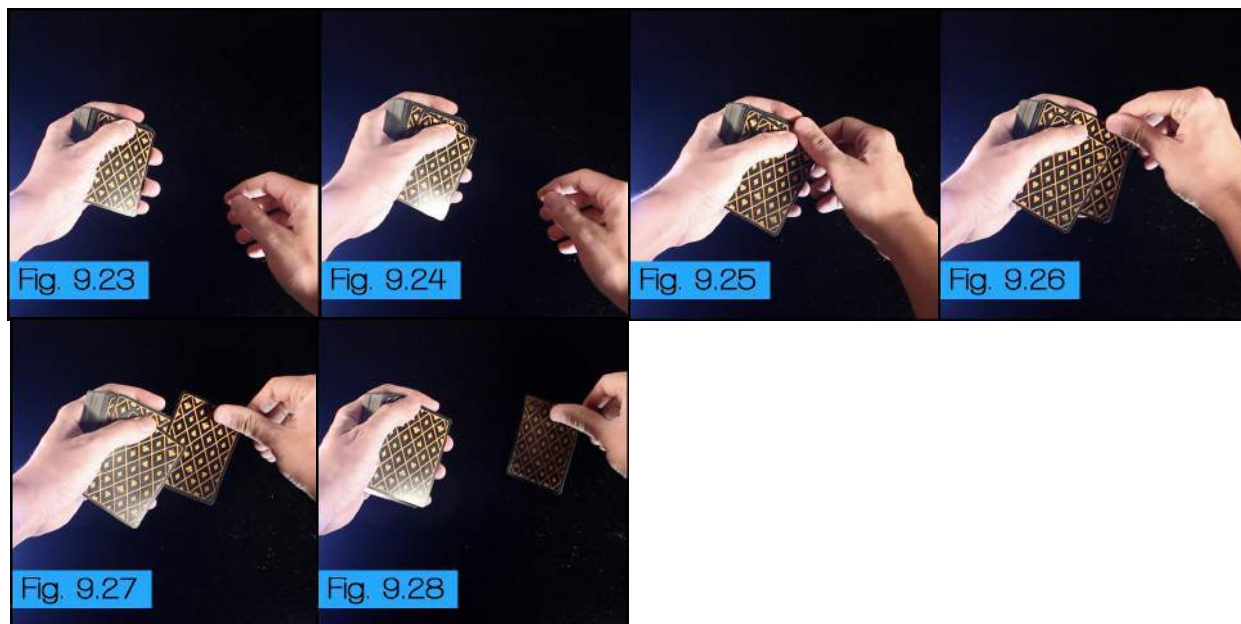
Autor: Clásico

Empieza en Agarre Dealer. El lado izquierdo del mazo quedará ligera pero uniformemente descuadrado. El dedo pulgar se situará en la parte superior de la baraja (Fig. 9.23).

A continuación el dedo pulgar empujará ligeramente la superior creando un espacio muy pequeño en la parte superior, por el que asomará el dorso de la segunda carta (Fig. 9.24). El espacio será lo suficientemente grande para que quepa la yema del dedo pulgar derecho, que será el encargado de hacerse con esa segunda carta (Fig. 9.25).

Mientras la extraes el dedo pulgar izquierdo volverá a cuadrar hacia la izquierda la carta superior que en un principio desplazó hacia la derecha (Fig. 9.26 a 9.28).

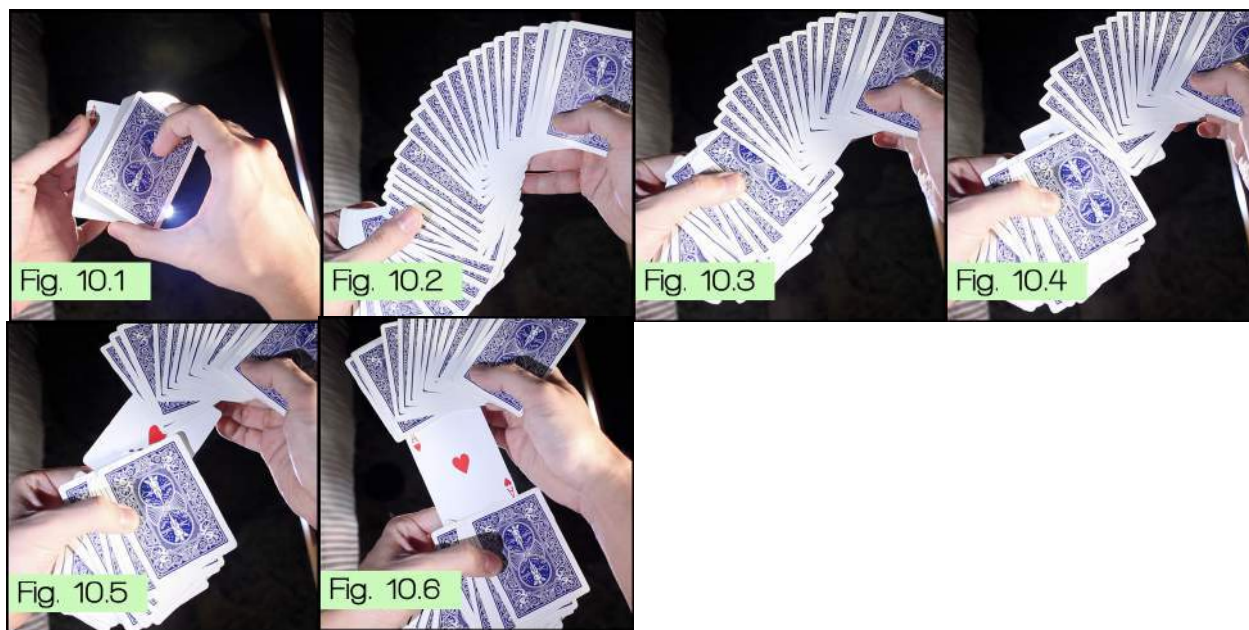
Repetiremos el movimiento con la siguiente carta como si estuviésemos repartiendo. Con este movimiento retendremos siempre la carta superior, que servirá de cobertura.



10. Extra: Producciones de Cartas

Producción de una Carta Le Paul

Autor: Miquel Roman



Se trata de una producción de una carta que aparece atrapada en medio de una extensión Le Paul. Para realizar este movimiento necesitaremos haber aprendido previamente la Extensión Le Paul.

La carta que produciremos será la carta inferior de la baraja. Sería interesante que la producción de la carta fuese boca arriba (aunque también se puede hacer boca abajo pero evidentemente no se revelará qué carta es). Para hacer que la carta esté boca arriba podemos darle la vuelta secretamente con la mano izquierda.

Cuando tienes toda la baraja boca abajo y la carta que deseas producir en última posición y cara arriba (Fig. 10.1), harás una Extensión Le Paul en forma de S (Fig. 10.2) (Ver *Extensión Le Paul* ya explicada).

Una vez hecha la Extensión, *el dedo índice y el dedo medio* de la mano izquierda, **empujarán secretamente** la carta inferior *por debajo* de la extensión.

Nos ayudaremos de la fuerza del pulgar izquierdo para retener el resto de cartas y que permanezcan en su sitio de tal forma que la única carta que movamos sea la inferior y quizá la segunda y tercera inferiores.

En este momento el dedo anular será el encargado de retener al resto de cartas que se muevan y no se traten de la inferior, la cual seguirá siendo empujada por el dedo índice. Mientras tanto el dedo medio izquierdo tocará levemente la carta inferior mientras el dedo índice la continua empujando. De esta manera el punto de contacto del dedo medio será el centro de rotación.

La carta quedará en posición diagonal y justo por debajo de la extensión. En este momento entrará en contacto con los dedos anular y medio de la mano derecha. Si es necesario la mano derecha se acercará ligeramente para facilitar la entrada de contacto.

Los pulgares, si así lo necesitas, recolocarán posiciones para evitar que la extensión modifique su forma de S. En este momento tendrás hecha una Extensión Le Paul, y debajo y en posición girada subyacerá una carta dada la vuelta en posición diagonal. Ahora es momento de romper la extensión justo por el punto donde se encuentra la carta (Fig. 10.3).

Este movimiento lo harás rotando ligeramente las dos mitades en las que divides la extensión. Ese movimiento hará que crees un movimiento bello donde la carta simula una aparición desde el centro de la baraja dada la vuelta y en una posición increíblemente bella (Fig. 10.4 a 10.6).

Nota como a medida que separas los paquetes, la carta que produces puede ir subiendo posiciones lentamente. Esto te permitirá en el momento de cuadrar la baraja... ¡que la carta quede realmente en el medio!

Sé que puede parece complicado pero es un movimiento muy bonito que, si lo cuidas, podrás ver el enorme potencial que tiene. Es una de las maneras más elegantes que conozco de revelar una carta. Además si tu estilo de Magia o manipulación es lento y marcado, este movimiento se puede adaptar a la perfección.

Tornado en Producción de 4 Cartas
Autor: Miquel Roman



Esta será una producción de 4 cartas (por ejemplo 4 Ases) muy visual que sucederá después de un corte Tornado.

Haremos la siguiente *preparación*, colocaremos en la parte superior un As rojo dorso arriba, la segunda carta será un As negro cara arriba, la tercera, la cuarta y la quinta carta serán cartas indiferentes. La sexta carta un As negro dorso

arriba, y la séptima carta será un As rojo cara arriba. El hecho de colocar los colores así nos permitirá que en la Muestra final los colores queden alternados.

Utiliza el pulgar derecho para contar secretamente dónde se encuentran las 5 cartas superiores y haz que ese paquete sea el paquete de 5 cartas que girará en el tornado.

Realiza un Tornado (Fig. 10.7). A la hora de cerrarlo, reversa la acción de la división del paquete grande. Es decir, cuando hayas realizado por ejemplo dos rotaciones del paquete de 5 cartas deja el paquete que tendrás sujetado por el dedo medio y pulgar derechos encima del paquete que tendrás en Agarre Dealer (Fig. 10.8 y 10.9).

Ahora te quedará el paquete de las cinco cartas en la posición de giro sujetado por el meñique derecho y la parte inferior del pulgar izquierdo. Con el dedo anular derecho rota el paquete 360 ° y pasa por debajo el mismo dedo anular y el dedo medio derechos (Fig. 10.10 y 10.11). A continuación con el dedo índice arrastra la carta superior hacia ti (Fig. 10.12) y la acabas de coger con el dedo medio derecho (Fig. 10.13). Mantenla boca abajo y no la gires. Aún así, habrás revelado ya la primera carta que será la que estaba boca arriba del paquete que giraba. Pero aún queda lo mejor.

Mientras ha ocurrido esto el dedo pulgar izquierdo ha desplazado unos milímetros hacia adelante la carta superior del mazo.

Las acciones que describiré a continuación deberás realizarlas simultáneamente.

Mano derecha. El dedo anular derecho (Fig. 10.14) contactará con el dorso de la carta que teníamos sostenida con el dedo índice y el dedo medio de la mano derecha (Fig. 10.15). Cuando ocurra esto el dedo índice liberará la carta que por la presión del pulgar dará la vuelta y quedará sostenida, ahora cara arriba, por el dedo medio y por el dedo anular derecho. Este movimiento es increíblemente elegante realizado correctamente (Fig. 10.16).

Mano izquierda. El pulgar habrá movido ligeramente la carta superior del mazo hacia adelante y se mantendrá situado encima de esta carta (Fig. 10.17).

Ahora es momento de que el dedo índice izquierdo entre en acción realizando lo que se conoce como la Dada China. Para realizar la Dada China, impulsará la carta superior hacia abajo aprovechando el ligero descuadre (escalón) producido previamente por el movimiento del pulgar (Fig. 10.18). Utilizando la parte alejada del mazo le dará la vuelta a la carta superior (Fig. 10.19). La carta se dará instantáneamente la vuelta y quedará entre el dedo índice y el mazo, y estará en posición inferior de la baraja pero muy desplazada hacia adelante (Fig. 10.20). Este es un movimiento muy utilizado para producir cartas.

Las acciones de la mano derecha y la mano izquierda las realizarás a la vez, esto producirá un efecto visual muy potente.

Esta es sin duda una producción de 4 cartas complicada, pero en mi opinión una de las más bonitas que conozco.

Producción MR Split
Autor: Miquel Roman

La preparación para ejecutar este movimiento de producción de 4 cartas (por ejemplo 4 Ases) será la siguiente. La carta superior será un As rojo y estará dorso arriba, la segunda carta será un As negro y también estará dorso arriba, la tercera carta será un As rojo y la encontraremos, en cambio, cara arriba. A continuación tendremos el resto de la baraja (dorso arriba por supuesto), y la última carta de todas y la que tocará nuestra mano será un As negro y estará dorso arriba.

La baraja estará sujeta en Agarre Dealer. El primer movimiento que haremos será girar normalmente la carta superior (As rojo) (Fig. 10.21 y 10.22). A continuación el dedo índice derecho contactará con esta carta mientras el dedo medio derecho contacta con la carta inferior (Fig. 10.23). Serán extraídas por el rozamiento dejando el resto de la baraja en la posición que estaba (Fig. 10.24).

Las acciones que vienen ocurrirán al mismo tiempo.

Mano derecha. Realizaremos el movimiento MR. El dedo pulgar pasará debajo de las dos cartas y contactará la carta inferior (As negro), estirpándolo y

ubicándolo en posición superior al As rojo que ya estaba dado la vuelta (Fig. 10.25 a 10.29). Fíjate que la carta que movemos quedará ahora sujeta por el dedo pulgar, no con la yema del pulgar sino con la zona intermedia de este dedo y apoyada en el dedo índice. La carta que ya estaba dada la vuelta permanecerá totalmente inmóvil. Notarás como hace un sonido como si se dividiese en dos.



Mano izquierda. Realizaremos la Dada China, exactamente igual en el Tornado en Producción de 4 Cartas (Fig. 10.30 y 10.31)

Y también igual que en el Tornado en Producción de 4 Cartas deberemos realizar estos dos movimientos al mismo tiempo. Esta vez, sin embargo, la muestra final tratarás que sea en hilera (Fig. 10.32).

11. Barajas

A) Las barajas que más uso

Dejo una lista de las barajas que más uso yo en el día a día, así como algunos comentarios y opiniones personales. Las puntuaciones finales no se han hecho haciendo media, sino que sólo son a nivel intuitivo.

Nombre: Bicycle Rider Back

Acabado: Air-Cushion

Sin duda es la que más uso. Es la baraja más usada por magos. Es de buena calidad y si sabes dónde comprarla la puedes encontrar a rondando los \$2,50. A veces incluso a menos. La estrategia que sigo habitualmente es hacer pedidos a lo grande, de dos o tres bricks (cada brick son 12 barajas) a Estados Unidos. En mi caso me llegan a España en unos días y sólo pago un porte.



De diseño encontrarás muchísimas variaciones y en multitud de colores. Los colores que compro yo son siempre en dorso rojo y en dorso azul, así varío y no me canso. El tacto es muy agradable, hacen abanico perfectamente y resbalan bastante bien. El acabado que tiene es Air Cushion Finish. Si las usas sólo para Magia te pueden durar varias semanas, si las usas para manipulación el tiempo se reducirá a una semana. Fenomenal tanto para Manipulación, Cardistry o Magia.

Puntuaciones:

Diseño: 5/10

Sensación a la mano: 7/10

Precio: 9/10

Puntuación Final: 7/10

Nombre: Tally-Ho Fan Back

Acabado: Linoid

Una buena alternativa a las Bicycle. Una buena baraja a un precio todavía asequible. De nuevo si eliges bien el lugar donde la compras te pueden rondar los \$2,50 o \$3 (suelen ser ligeramente más caras que las Bicycle, pero no mucho más).

El acabado que tienen es ligeramente diferente al de las Bicycle, se llama Linoid Finish. En mi opinión tardan un poco más en gastarse, es decir, aguantan un poco más que las Bicycle. Tener Tally Ho's es una buena manera de ir cambiando de baraja. A veces la misma sensación de baraja siempre puede cansar. Así que tener unas Tally puede irte bien. Siempre digo que utilizar diversas barajas puede venir bien para potenciar tu creatividad pues muchas responden diferente.



Puntuaciones:

Diseño: 5,5/10

Sensación a la mano: 8/10

Precio: 8/10

Puntuación Final: 7/10

Nombre: Fournier 18

Acabado: Desconocido

Si vives en España estás de enhorabuena. La empresa española Fournier tiene su sede en Vitoria y, aunque actualmente pertenecen a la United States Playing Card Company (USPCC), siguen fabricando desde España. Las barajas Fournier son de las más prestigiosas del mundo.

Aunque sí es cierto que el diseño de dorsos puede resultar algo anticuado, tienen un diseño de caras que está fenomenal. Pero sin duda lo mejor

es la sensación a la mano de esta baraja, una sensación a la mano muy difícil de explicar, pero que podría definirse como fresca, premium y sobretodo muy distinta a las cartas que vienen directamente de la USGCC (la mayoría). El precio es algo caro, sobre unos 3 o 4 € (unos \$5 o \$6), a veces incluso más. Pero lo que las hace muy interesantes es que las puedes adquirir en cualquier estanco. Es muy sencillo hacerse con una baraja Fournier. Si vives fuera de España quizá te cueste algo más.

Van fenomenal para Magia. Tienen un tacto que es de agradecer y en mi opinión (y de todas las barajas que he probado), con las que mejor se pueden hacer mezclas Faro. Sin embargo el hecho de que no resbalen demasiado (característica común en todas las Fournier) hacen que no vayan demasiado bien para Manipulación. Aún así, yo a veces las he usado para practicar Cardistry y tampoco es para tanto.



Como curiosidad decir que la marca Fournier utiliza en sus acabados un spray con una receta secreta y que nadie sabe exactamente cuál es. Es precisamente esa sensación de exclusividad y acabado premium la que sientes al coger y acariciar cualquier baraja Fournier. Pues ninguna otra baraja tiene ese tacto.

Puntuaciones:

Diseño: 5/10

Sensación a la mano: 9/10

Precio: 6/10

Puntuación Final: 7/10

B) Mis barajas favoritas

Nombre: Absolut Deck

Acabado: Desconocido

No es mucho lo que se sabe de esta baraja. La regalaban hace unos años con las botellas de Absolut Vodka. Actualmente sólo puede comprarse en eBay o en alguna tienda muy especializada de barajas.

Su diseño es genial, tanto de caras (sobretudo las figuras) como de dorsos (mezcla de plata con azul). Su calidad es formidable, estamos hablando de una de las barajas cuyas cartas son más finas, las cartas únicamente tienen una sola capa (lo habitual es tres) y una baraja completa de Absolut Deck ocupa el mismo grosor que una baraja normal Bicycle sacándole unas 5 o 6 cartas. La sensación a la mano es la más premium que yo he tenido ocasión de experimentar y aunque los abanicos no sean perfectos, todo lo demás hace que compense.



Para mi la mejor baraja de todas. Sólo llevándola a la mano lo entenderéis.

Puntuaciones:

Diseño: 10/10

Sensación a la mano: 10/10

Precio: 7/10

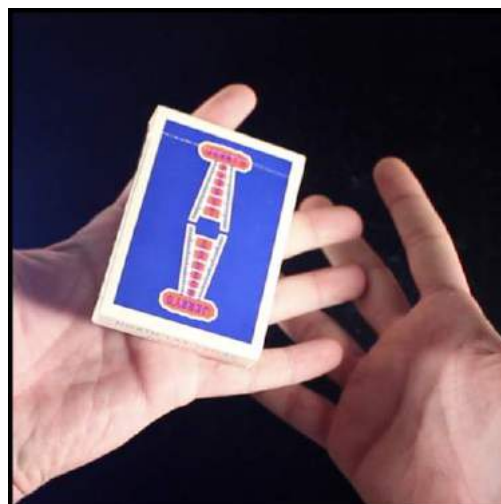
Puntuación Final: 10/10

Nombre: Jerry's Nugget

Acabado: Desconocido

Esta baraja es actualmente una de las más difíciles de conseguir. A precios que oscilan entre los \$250 y los \$500 se puede encontrar en eBay y en pocos lugares más.

Dejada de fabricar en 1970 por motivos medioambientales (dicen que la receta del acabado de las Jerry's Nugget actualmente no se podría fabricar porque va en contra de determinadas normas medioambientales). Su diseño es bonito y existe en dos colores en rojo y en azul. Han salido versiones de imitación con dorso negro o con toda la baraja oscura, sin embargo, las originales de 1970 sólo estaban en esos dos colores. Todos los ejemplares auténticos de las Jerry's Nugget eran los que se vendían en la tienda de souvenirs del Casino de mismo nombre de las Vegas hasta 1970. No se conoce la cantidad exacta, pero hay muchos rumores acerca de que Lee Asher, mago norteamericano compró miles de barajas. Ahora cada cierto tiempo (una vez cada uno o dos años) las vende en su web a precios desorbitados. Paradójicamente cada tirada de 100 a 200 barajas se agota en uno o dos minutos.



No se sabe exactamente cuál fue el motivo que transformó a las Jerry's Nugget de simple baraja a artículo de lujo. Sin embargo sí es cierto que cuando sostienes unas Jerry's en la mano sientes algo especial. Es difícil de definir y sólo si has manipulado alguna vez alguna podrás entenderlo.

En cuanto a calidad se refiere son de muy buena calidad, los abanicos y extensiones no son perfectos pero el resto es genial. Es una buena baraja. Ahora bien, ¿vale el precio de \$500? Posiblemente no. ¿O tal vez sí?

El tiempo pasa. Y la leyenda de las Jerry's sigue.

Puntuaciones (Jerry's):

Diseño: 9,5/10

Sensación a la mano: 9/10

Precio: 2/10

Puntuación Final: 9/10

Nombre: Smoke & Mirror V1

Acabado: Aristocrat Q1

De nuevo ante una baraja prácticamente imposible de conseguir. La primera edición de la baraja personal de Dan and Dave es sin duda un artículo difícil de encontrar, y sólo se puede encontrar por eBay a precios que oscilan entre \$150 y \$300. En un futuro próximo pueden llegar a ser las siguientes Jerry's. Dan Buck me dijo a mi personalmente hace unos 3 años que ni siquiera ellos mismos tenían muchas más. Eso las hace aún más exclusivas.

El diseño es bonito, la caras son geniales, el Joker es fenomenal y el as de picas es elaborado pero elegante. Los dorsos siguen la esencia horror vacui (miedo al vacío) con un diseño recargado, complejo y que no deja indiferente. Están en blanco (Smoke) y en negro (Mirror), lo que las hace que prácticamente sea obligado adquirirlas en pack. En ambos colores son excelentes. Quizá la única versión que pueda estar a la altura de la V1 sea la V3 (Luxury Edition), una muy buena alternativa a ésta.



En cuanto a la calidad son excelentes. Una calidad muy cuidada y que hizo que en la época en que se sacaron destacasen muy por encima de todas las barajas que otras empresas más experimentadas en el sector publicaban. La V1 tiene un tacto perfecto. Resbalan a la perfección y son ideales para Cardistry. Es sin duda la mejor baraja que ha visto la luz en los últimos 5 años. Y una de las más exclusivas desde las Jerry's.

Puntuaciones:

Diseño: 9/10

Sensación a la mano: 9/10

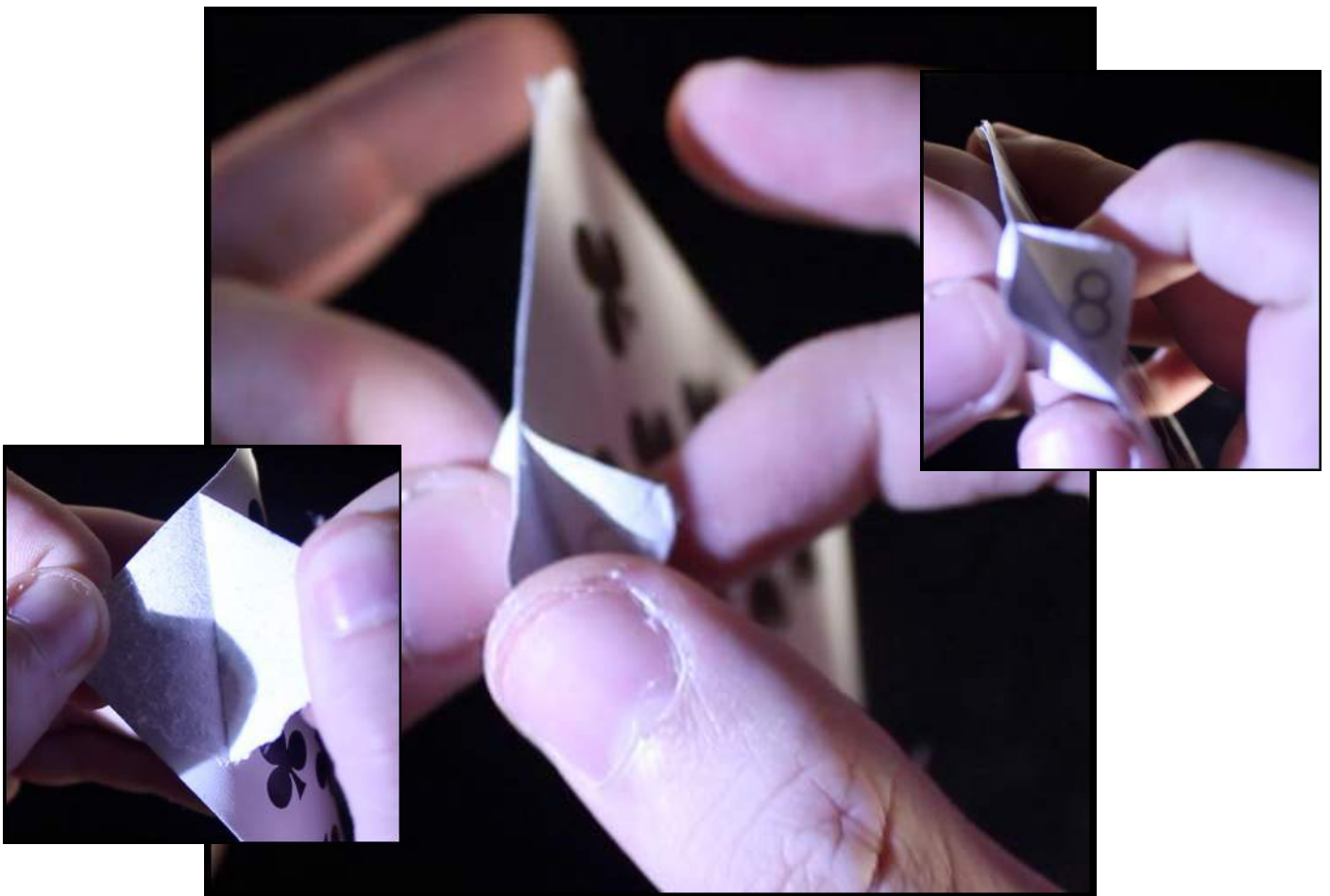
Precio: 3/10

Puntuación Final: 9/10

12. Estructura Interna de una Carta

Si tu baraja va a pasar a ser (o ya es) una parte de ti, conviene que conozcas su estructura interna. El corazón de cada una de sus cartas.

Así, una carta normal se divide en 3 capas. Dos capas externas más finas y una capa interior habitualmente de un color ligeramente más oscuro que es algo más sólida.



13. Inspiración y Agradecimientos

Sin una dosis de inspiración de los grandes, jamás hubiese tenido la perspectiva artística, ni la perspectiva del mundo que hoy tengo. Es por eso que para este libro me veo obligado a dar las gracias a autores, artistas, magos y amigos que me han inspirado en este bonito viaje que es la vida. Ahí va lo siguiente, a ellos.

Doy gracias a Armando Lucero, porque su perspectiva sobre la Magia y el Arte no sólo me ha inspirado sino que desde hace ya tiempo, vive en mí. Doy gracias a René Lavand por darle al Arte de la Magia la clase y el estilo que creo que se merecen. Doy gracias al gran Salvador Dalí por haber aprendido tantísimas cosas de sus pensamientos, aspectos sobre el juego interno del artista, así como de creencias internas para desarrollar creatividad. Doy gracias a Arturo de Ascanio por haber sabido recoger en tinta muchos aspectos fundamentales para el desarrollo del Arte en la Magia. Gracias a Jorge Blass por ser uno de los mayores ejemplos de sentir la Magia que he podido ver en persona. Gracias a Richard Osterlind por atreverse a hablar de la Magia misteriosa y alejada de la comicidad en sus libros, una perspectiva sin duda enriquecedora y que constantemente relaciona con el Arte. Gracias a Salvatore Vaccarella, por hacerme entender la importancia de sentir la belleza mientras se crea. Doy gracias a Brent Smith por ofrecer una perspectiva de la vida y de los pensamientos totalmente inspiradora y adelantada a su tiempo, muchos aspectos de juego interno y creencias se los debo a su manera de entender el mundo.

Doy gracias a mis padres, por creer ciegamente en mí. Doy gracias a Donna Alcalá, por tener siempre una sonrisa y palabras de apoyo para mí. Doy gracias a Ramon Cano por estar siempre a mi lado apoyándome en todo. Doy gracias a Eduard Paredes por creer en mi Magia desde el primer día que me vio con una baraja en la mano. Doy gracias a Jaume Lahoz, por impulsarme a hacer que algo suceda, por ayudarme a tener una vida increíble y por valorar lo que hago y cómo lo hago. A Ruben Ventura, por ofrecerme su creatividad desde que empecé. Doy gracias a Ivan Pérez Centeno, Fran Smith, Alejandro Pestaña, Josema Serrano, Kike Rosales por aguantarme en mis comienzos en la universidad, cuando todo era una locura, incluso más que ahora. A Víctor García y

a David García, sin ellos, hoy todo sería diferente. A Biel Riera, por soñar conmigo cada vez que nos vemos, y porque a pesar de que pasan los años, sigue siendo una de mis mayores inspiraciones, ¡gracias Biel! A Mark Hilkemeijer (aunque sé que no va a leer esto jamás, a no ser que use un traductor :P), por las noches de locura y de Magia a kilómetros de distancia. A Sonia Peña, por estar ahí cuando empecé y ser testigo de mis primeras magias. A Marta Riumbau, por creer en mi canal desde el principio. A Mike Salgado por imaginarse mundos paralelos a este cuando sólo éramos unos niños, a Josele de Castro por darme una visión rompedora de la vida.

Y por último, doy gracias a mi familia, por su paciencia y respeto a lo que he decidido hacer con mi vida.

A todos ellos, GRACIAS, GRACIAS, GRACIAS...

Pero no me quiero olvidar del más importante. Del que sin él nada de lo que pone en este libro tendría sentido. Gracias A TI. Seas quien seas y estés donde estés, porque aunque no te conozca y jamás te haya visto, como diría Valerie en *V de Vendetta*, TE QUIERO. Porque los mensajes no tendrían sentido sino llegaran a un destinatario. Gracias de verdad, por cada comentario, mensaje, like, o cualquier otra interacción que a mí me sirva para saber que hay alguien detrás,

ERES TÚ EL QUE DA SENTIDO A LO QUE HAGO.

¡Un abrazo y hasta la próxima! :)