
Doce juegos con una baraja prestada (Spanish Only) by Martin Gardner- Buch

"Mi experiencia y todo lo que sé sobre cómo hacer milagros con una baraja normal me llevan a afirmar que Martin Gardner, al compartir con la comunidad mágica esta recopilación de efectos cartomágicos, ha hecho una valiosa aportación a este arte.

La simplicidad en los manejos, la originalidad y el entretenimiento de sus efectos le situarán entre los mejores expertos en esta especialidad.

Mágicamente,"

- **Paul Rosini**

El reconocimiento a la genialidad de Martin Gardner se extiende a muchos ámbitos, que abarcan las matemáticas recreativas, los acertijos, la labor de divulgación científica, la filosofía, la denuncia de las pseudociencias, la crítica literaria... incluso la literatura de ficción. Sin embargo, su aportación al ámbito del ilusionismo ha sido tremendamente infravalorada. La mayoría de los magos consideran a Gardner un gran recopilador de juegos de magia, siendo *Encyclopedia of Impromptu Magic* su obra magna. Pero esos mismos magos apenas ven en Gardner a un innovador, especialmente en el ámbito de la cartomagia

Ese era también mi punto de vista hasta hace un año, cuando se me ocurrió echar un vistazo a **Doce juegos con una baraja prestada**, una obra de Martin Gardner publicada en 1940. Desde entonces, este librito no ha dejado de figurar en los catálogos de las tiendas de magia; desde la primera edición, de Ireland Magic Company, hasta que tomó el relevo Magic, Inc., se ha ido reimprimiendo de forma continuada. Dada la reputación que tenía Gardner como recopilador de juegos, y siendo tan modesto el título de su libro, yo siempre había supuesto que se trataría simplemente de una colección de juegos fáciles para iniciarse en la magia. Mi sorpresa fue mayúscula al descubrir que **Doce juegos con una baraja prestada** era toda una colección de juegos excelentes y originales, merecedores de formar parte del repertorio de cualquier profesional.

Las pistas estaban ahí, solo tenía que haberlas mirado: Paul Rosini, en su breve prólogo, recomendaba la cartomagia de Gardner por su simplicidad, su originalidad y su espectacularidad; y Harlan Tarbell era el autor tanto de la portada como de las dieciséis ilustraciones que acompañan al texto. Magos de ese nivel no habrían colaborado en un simple refrito de juegos para

principiantes.

En cuanto terminé **Doce juegos con una baraja prestada** me lancé a la búsqueda de Corta, la segunda - y más engañosa - colección de ideas cartomágicas de Martin Gardner, publicada en 1942 por Max Holden. En ella descubrí otra excelente selección de juegos. Entre las dos obritas se esconden veintinueve efectos cartomágicos originales y tremendamente prácticos. Algunos tienen una construcción exquisita, y muchos esconden técnicas e ideas muy valiosas. Algunos de los juegos, de las ideas y de las técnicas de Gardner han pasado a formar parte de los repertorios habituales de los cartomagos, aunque el nombre de su creador haya sido injustamente olvidado. Otros yacen todavía escondidos y merecen ser redescubiertos. Lo que escribo a continuación es una serie desordenada de comentarios sobre las ideas cartomágicas de Martin Gardner que pueden encontrarse en esas dos obritas suyas.

El primer efecto en **Doce juegos con una baraja prestada** es una versión del Triunfo. Aunque no se menciona a Dai Vernon en relación al argumento del juego, Gardner comenta que este efecto "es una invención cartomágica relativamente reciente". El método de Vernon no sería publicado hasta 1946, seis años más tarde, en la serie Estrellas de la Magia. En el manejo de Gardner se escogen tres cartas, que se invierten secretamente en el mazo mediante lo que parece ser una mezcla de cartas cara arriba y cara abajo. Antes de revelar las tres cartas invertidas, Gardner escribe: "Extiende la baraja sobre la mesa. No hagas una extensión amplia, y no presiones las cartas mientras las extiendes. Como las cartas con las caras enfrentadas tienden a adherirse entre sí, ¡es fácil que las tres cartas invertidas permanezcan ocultas en la extensión!"

Los lectores que conozcan la "Pad Spread", técnica de extensión ideada por Dan Tong en 1960 y publicada doce años después por Jerry Mentzer en *Card Cavalcade* (págs. 106 a 110) reconocerán el principio subyacente a esta técnica en la descripción de Gardner, escrita veinte años antes.

Avanzando un poco en **Doce juegos**, en un excelente efecto titulado "La carta al stop que nunca falla", encontramos el principio de la baraja Svengali aplicado a una baraja sin trucaje. Para forzar un Diez o una Jota, Gardner prepara una secuencia de quince cartas formada por los ocho Dieces y Jotas con siete cartas indiferentes intercaladas. Solicita a un espectador que diga "alto" cuando quiera mientras el mago va pasando una a una las cartas de la secuencia ordenada. No importa en qué lugar lo haga, porque siempre habrá un Diez o una Jota sobre la

pila de cartas repartidas o sobre el resto del mazo. El mago hará que la carta adecuada parezca ser la carta designada por el "alto" del espectador. Esta inteligente estructura para el forzaje reaparecerá varias décadas más tarde cuando Richard Himber lanzó la baraja de forzaje 1-0-1, también conocida como «baraja de forzaje cinco estrellas», cuya invención suele atribuirse erróneamente a Al Koran. La baraja de Audley Walsh "El sueño del mago" y una baraja parecida de Al Koran también contribuyeron a la invención de la baraja 1-0-1. La de Gardner, sin embargo, es la referencia escrita más antigua que he podido encontrar de la aplicación del principio de la Svengali a una baraja normal.

En la pág. 47 de **Doce juegos** Gardner explica al lector cómo debe extender las cartas en abanico, para después "alinear [la carta clave] con la carta que está justo debajo de ella, extraer las dos cartas como si fueran una y devolverlas a la primera posición del abanico". Esta extracción de una carta doble desde un abanico se emplea de nuevo en otro efecto explicado en Corta la baraja. Estas son, por lo que yo sé, las referencias más antiguas de esta técnica. Gardner ha manifestado que no es una creación suya, sino que circulaba anónimamente por Chicago cuando él vivió allí. Otro manejo - mejorado por Dai Vernon - sería publicado años después por Lewis Ganson en Secretos de Cartomagia (págs. 31-32).

En la misma página de Doce juegos hay una breve descripción de un efecto llamado «Rutina flipante». Es una inteligentísima revisión del uso de parejas de pseudo-duplicadas (por ejemplo Siete de Tréboles-Ocho de Picas y Siete de Picas-Ocho de Tréboles), una idea explicada en 1897 por August Roterberg en New Era Card Tricks (págs. 182-184).

En el siguiente juego, «Las barajas coincidentes», además de describirse un efecto maravilloso se encuentran dos originales vistazos de una carta atrapada entre otras dos en el centro de la baraja. Los vistazos son muy sutiles y merecen ser más conocidos.

El último efecto en Doce juegos es «El detector de mentiras mejorado». La mejora se refiere a «Gardner's Card Speller» en el libro de Joe Berg Here's New Magic (págs. 3-4), y el efecto es una reelaboración de "Milton's Original 'Spelling Bee'", creado por Helbert Milton y publicado en 1922 por Hermalin en Workable Wizardry (págs. 7-9). En el efecto de Milton se hacían cinco preguntas al espectador en relación a su carta elegida, y luego sus respuestas eran deletreadas con las cartas. Terminado el deletreo se volteaba la siguiente carta

del mazo y resultaba ser la escogida. Martin Gardner, inspirado probablemente en una sugerencia publicada en *The Jinx* por Vincent Dalban, añadió la posibilidad de que el espectador pudiera mentir o decir la verdad al responder a las preguntas; no importaba lo que hiciera, la carta elegida era localizada con éxito. El "Detector de mentiras" de Gardner se ha convertido ya en un efecto clásico.

En *Corta la baraja* uno se encuentra con "El tahúr sorprendido" (págs. 20-21), el efecto de reparto de póquer original de Gardner que acabó convirtiéndose en una colaboración con Edward Marlo. En 1942 Marlo publicó su primera versión en su librito *Let's See the Deck*, con el título "The Gardner-Marlo Poker Routine" (págs. 28-30). Desde entonces, el principio subyacente del efecto ha sido empleado en muchas otras rutinas de póquer, generalmente sin dar el debido reconocimiento a su autor.

Y, por último, en el juego "Desaparición y deletreo" de *Corta la baraja* (págs. 25-27) está la descripción original de un procedimiento de ocultación de cartas que rápidamente se incluyó en el arsenal de técnicas cartomágicas, aunque el nombre de su inventor se quedó atrás. La idea es maravillosamente sencilla. La carta (o cartas) que se quieren ocultar empiezan vueltas, dorso arriba, en la parte inferior de la baraja cara arriba. La cuarta parte del mazo se levanta y se extiende en cinta sobre la mesa, para mostrar que en ella no están las cartas que se buscan. La extensión se voltea cara abajo, y se levanta otra cuarta parte del mazo. Este segundo paquetito se apoya cara arriba sobre la carta superior de las de la mesa, y también se extiende para mostrar todas sus caras antes de ser volteado. El mismo proceso se realiza con la tercera porción del mazo, y finalmente con la última. Al apoyar este último paquete sobre las cartas de la mesa, las cartas invertidas que hay en su parte inferior se camuflan con las que estaban extendidas y permanecen así escondidas, a pesar de que los espectadores creen haber visto todas las cartas del mazo.

Este manejo en extensiones no se utiliza hoy mucho entre los magos, pero la variante en las manos - en la que los grupos de cartas se van mostrando en forma de abanico antes de ser vueltos boca abajo y pasados al fondo del mazo - está muy extendida. Esta variante fue explicada en 1946 por primera vez, por Neal Elias, en la pág. 4 de *At the Table*, dando todo el crédito a Martin Gardner.

Espero que estos comentarios, y el fantástico libro que tiene el lector ahora mismo en sus manos, dejarán muy claro que la cartomagia -y por supuesto la

magia, en general- tiene con Martin Gardner una deuda muy superior de lo que la mayoría de los magos son conscientes. En muchos casos esta deuda ha sido vergonzosamente ignorada. Yo mismo quiero disculparme ante él por haber caído en ese error, y me sumo a quienes reivindican el verdadero valor de sus muchas aportaciones a la magia.

Stephen Minch