

Valencia 12 Julio 75.

75-4

ROBERT-HOUDIN.

LOS SECRETOS
DE LA
PRESTIDIGITACION
Y DE LA MÀGIA,

CÓMO SE HACE UNO BRUJO.

TRADUCIDO POR D. RICARDO PALANCA Y LITA.

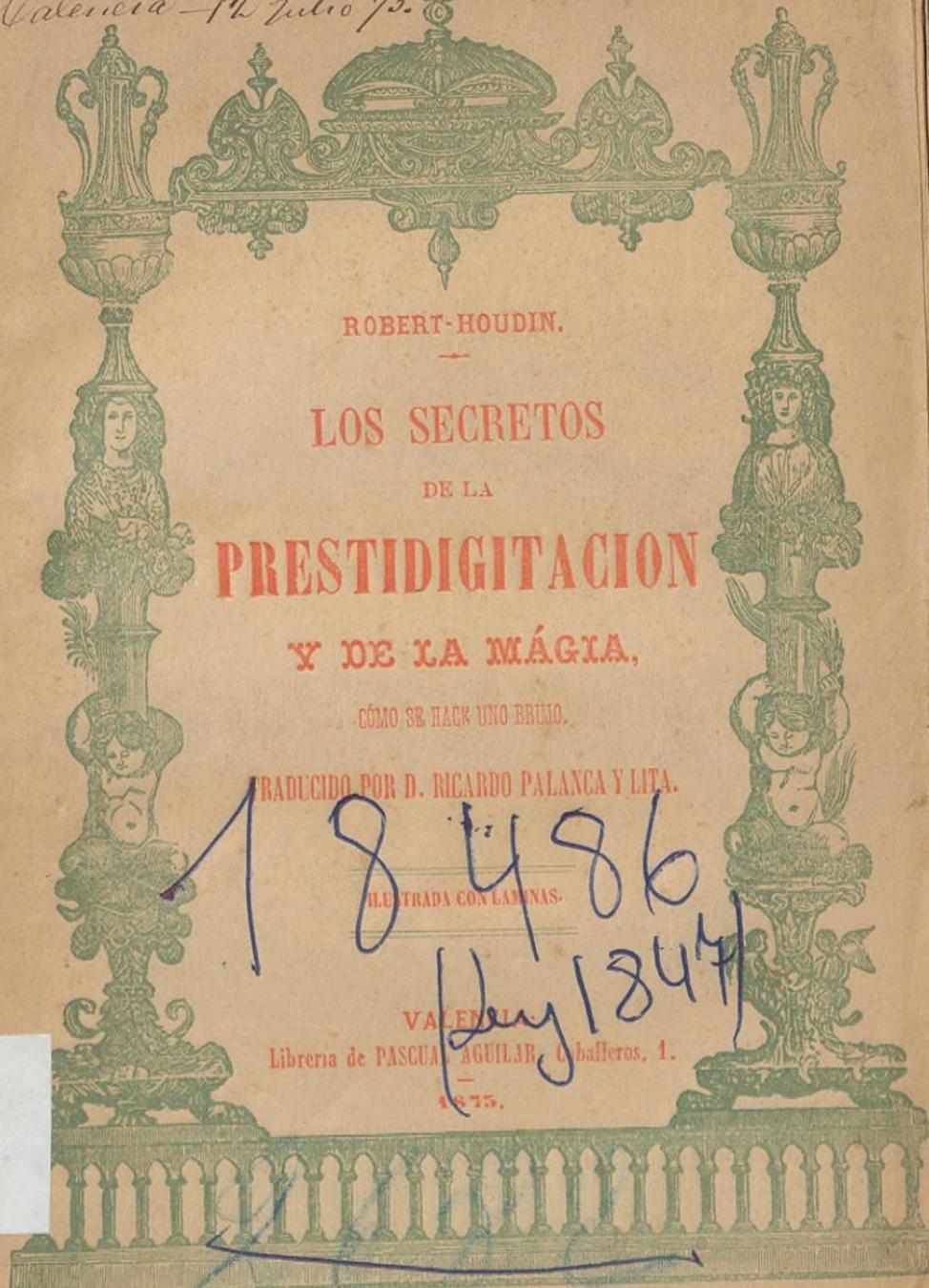
ILUSTRADA CON LAMINAS.

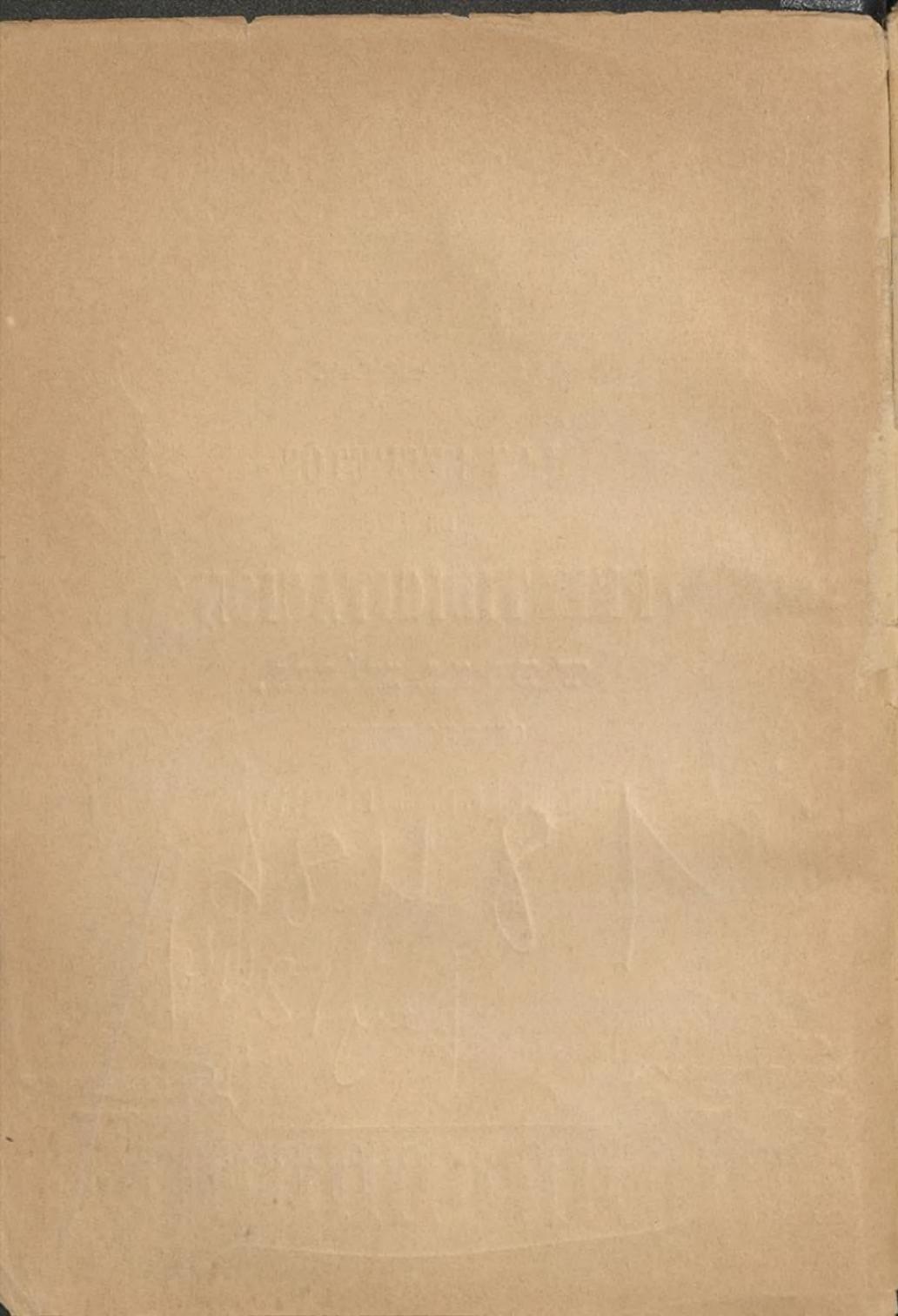
VALENCIA.

Libreria de PASCUAL AGUILAR, Caballeros, 1.

1875.

18486
May 1847





2409-47

~~2682~~

ROBERT-HOUDIN.

18486
(Benz) 847)

ROBERT-HOUDIN

1851
Paris
(1851)

MATIAS TERRAZA, Editor.

ROBERT-HOUDIN.

LOS SECRETOS

DE LA

PRESTIDIGITACION

Y DE

LA MÁGIA

CÓMO SE HACE UNO BRUJO.

TRADUCIDO POR RICARDO PALANCA Y LITA.

ILUSTRADO CON LAMINAS.

VALENCIA:

Imprenta de Juan Guix, calle de Pobres Estudiantes, 21

1875.



MATIAS TERRAZANA, EDITOR.

ROBERT-HOUDIN.

LOS SECRETOS

DE LA

PRESTIDIGITACION

Y DE

Es propiedad.

LA MAGIA

CÓMO SE HACE UN BRUJO.

TRADUCIDO POR RICARDO PALANCA Y LITA

ILUSTRADA POR CARLOS...

VALERIO...

Imprenta de Juan Gadea, calle de Robert-Houdin, 10.

1875.

PRÓLOGO.

Segun dicen, el prólogo mas corto es el mejor: por la misma razon, sin duda, cuanto mas largo, mas fácil es de pasarlo por alto.

Es muy raro, en efecto, que se pasen sin leer las pocas páginas de consideraciones mas ó menos personales de las cuales ciertos autores hacen preceder su primer capítulo.

Por mi parte, lo confieso con vergüenza, en cuanto á prólogos, creo no haber leído nunca mas que los que he hecho para mis propias obras.

Deseoso de hacer un bien, me habia prometido dejar esta primera página en blanco, como prueba de mi alta adhesion al aforismo que antecede; pero me he arrepentido, y para no derogar completamente el uso en materia de prólogos, he buscado un medio de ganar el favor del público por un

procedimiento análogo, si no en la forma, al menos en el objeto, y he pensado en una dicatoria.

Estando este libro únicamente destinado á la enseñanza de la prestidigitacion, lo dedico con toda mi alma á aquellos de mis lectores á los cuales les pueda ser útil, así como se dice en la página siguiente....

127

Introducción en la novela del autor

À MIS FUTUROS COFRADES
EN EL ARTE
DE LA
MÀGIA SIMULADA.

Que los principios que contiene esta obra puedan serles tan provechosos, como agradables me han sido el descubrirlos.

ROBERT-HOUDIN.

Introduccion en la morada del autor.

Poseo y habito en Saint-Gervais, cerca de Blois, una casa, en la cual he organizado adornos, diré, casi máquinas, que sin ser tan prestigiosas como las de mis reuniones, no han dejado de darme en el país, en cierta época, la peligrosa reputacion de un hombre que tenia pacto con el demonio.

Estas organizaciones misteriosas no son, verdaderamente hablando, mas que útiles aplicaciones de la ciencia á los usos domésticos.

He creido que podria ser agradable al público el conocer estos pequeños secretos de los cuales se ha hablado mucho, y he creido tambien que para darles publicidad, lo mejor era colocarlos al frente de una obra toda llena de revelaciones y confidencias.

Si el lector quiere seguirme, voy á conducirle hasta Saint-Gervais, introducirle en mi habitacion, servirle de cicerone, y para evitarle la fatiga, haré de modo, en mi calidad de ex-brujo, que su viaje y visita se ejecuten sin cambiar de sitio.

El Priorato.

A dos kilómetros de Blois, sobre la orilla izquierda del Loire, hay una pequeña ciudad cuyo nombre recuerda á los golosos sus saborosas memorias. Allí es donde se fabrica la famosa nata de Saint-Gervais.

Francaamente no es el culto de esta blanca golosina la que me ha animado á escoger este punto para fijar mi residencia. Es el *amor sagrado de la pátria*, únicamente, al que debo el tener frente á frente esta buena ciudad de Blois que me ha hecho el honor de darme la luz del día.

Un paseo derecho como una I mayúscula une Saint-Gervais á mi ciudad natal. Sobre la estremidad de esta I hay en ángulo recto un camino comunal que va á parar á nuestra aldea y conduce al *Priorato*.

El Priorato es mi modesto dominio, al cual mi amigo Dantan ha dado el nombre, por estension, de abadía del *Engaño*.

Cuando se llega al Priorato, se tiene ante sí:

- 1.º Una verja para la entrada de los carruajes;
- 2.º Una puerta, á la izquierda, para el paso de los visitantes;
- 3.º Una caja, á la derecha, con abertu-

ra de báscula, para la introduccion de las cartas y periódicos.

La casa habitacion está situada á 400 metros de este sitio; una calle larga y sinuosa conduce á ella á través de un pequeño parque sembrado de árboles seculares.

Esta corta descripcion topográfica hará comprender al lector la necesidad de los procedimientos eléctricos que he organizado en mis puertas para llenar automáticamente las funciones de un conserje.

La puerta de los visitantes se halla pintada de blanco; sobre esta puerta immaculada aparece, á la altura de la vista, una placa de cobre con el nombre de Robert-Houdin; esta indicacion es de la mayor utilidad, no habiendo allí ningun vecino para que lo indique.

Encima de esta placa hay un pequeño martillo igualmente dorado cuya forma indica suficientemente su objeto; pero para que no haya duda alguna, una cabeza fantástica y dos manos de la misma naturaleza saliendo de la puerta, como de un pilar, parecen indicar la palabra: *Llamad*, que está colocada encima de ella.

El visitante levanta el martillo segun su fantasía; pero, por débil que sea el golpe, allá abajo, á 400 metros de distancia, un repique enérgico se oye en todos los puntos de la casa, sin herir por esto el oido mas delicado.

Si el repique cesa con la percusion, como en las sonerías ordinarias, no podria verificarse la abertura de la puerta, y el visitador arriesgaria el estar de guarda ante el Priorato.

No es así: La campana suena sin cesar, y no deja de sonar sino cuando la cerraja ha funcionado con regularidad.

Para abrir esta cerraja, ha sido suficiente apretar un boton colocado en el vestibulo. Es próximamente el cordon del conserje.

Por la cesacion de la soneria, el criado es advertido del suceso de su servicio.

Pero esto no es suficiente; es necesario que el visitador sepa que pueda entrar.

He aquí lo que pasa á este efecto: al mismo tiempo que funciona la cerraja, el nombre de Robert-Houdin desaparece repentinamente y se halla reemplazado por una placa de esmalte, sobre la cual se halla en grandes caractéres la palabra: ¡*Entrad!*

A esta intelígible invitacion, el visitador dá vuelta á un boton de marfil, y entra empujando la puerta, que no se toma la molestia de cerrar, porque un resorte se encarga de esto.

Una vez cerrada la puerta, no se puede salir sin ciertas formalidades. Todo ha vuelto á su primitivo órden, y el nombre propio ha reemplazado la palabra de invitacion.

Esta cerraja presenta, por otra parte,

una gran seguridad. Si por error ó por descuido un criado tira del cordón, la puerta no se abre; es necesario para esto que se haya levantado el martillo y que se oiga la campana.

El visitador, entrando, no duda que ha hecho saber su llegada á sus futuros huéspedes. La puerta, al abrirse y cerrarse, ha ejecutado una sonería de un ritmo particular.

Esta música bizarra y de corta duración puede indicar, por la observación, si se reciben *una ó muchas personas*, si es un constante *visitador* de la casa ó una *nueva visita*, si es en fin algún *intruso* que, no conociendo la puerta de servicio, se ha descarriado por esta abertura.

Aquí tengo necesidad de dar algunas explicaciones, porque estos efectos, que parecen fuera de las leyes ordinarias de la mecánica, podrían hallar entre mis lectores algunos incrédulos, si no les probase lo que les digo anteriormente.

Mis procedimientos de reconocimiento á larga distancia son de la mayor sencillez y basados únicamente en ciertas observaciones de acústica que nunca me han salido mal.

Acabamos de decir que al abrirse la puerta mandaba á dos ángulos de su abertura dos sonerías muy distintas, las cuales se repetían á los mismos ángulos por

la cerradura. Estas cuatro pequeñas campanillas, aunque producidas por diferentes movimientos, llegan al Priorato espaciadas por silencios de igual duracion.

Con tan sencilla disposicion se puede, como va á verse, recibir sin noticia de los visitantes avisos muy diferentes.

Se presenta un solo visitador; llama, abre, entra empujando la puerta, que se cierra al momento. Esto es lo que yo llamo una abertura normal: los cuatro golpes se han sucedido á distancias iguales: drin... drin... drin... Se ha juzgado en el Priorato que no ha entrado mas que una persona.

Supongamos ahora que vienen muchos: la puerta se ha abierto despues de las formalidades arriba indicadas. Entra el primero empujándola, y segun las reglas prescritas por la política mas elementaria, la tiene abierta hasta que todos han entrado; despues al soltarla se cierra ella misma. Pues bien, el intévalo entre los dos primeros y los dos últimos golpes ha sido proporcional al número de personas que han entrado; el sonido se deja oír así: drin... drin... drin... drin...; y para un oído ejercitado la apreciacion del número es de lo mas fácil.

El visitador constante de la casa, este se reconoce fácilmente: llama, y sabiendo lo que debe pasar ante él, nose pára, como

vulgarmente se dice, en las bagatelas de la puerta: al momento que abre, los cuatro golpes equidistantes se dejan oír, y anuncian su introduccion.

No es lo mismo para el nuevo visitador: estellama, y cuando aparece la palabra *entrad*, su sorpresa le pára; y al cabo de algun momento es cuando se decide á empujar la puerta. En esta actitud, lo observa todo; su marcha es lenta y los campanillazos son como su marcha, drin..... drin..... drin..... drin..... Prepárase en el Priorato á recibir esta nueva visita.

El mendigo viajero que se presenta á esta puerta porque no conoce la de servicio, levanta tímidamente el martillo, y en lugar de ver, segun la costumbre, que viene alguno á abrirle, es testigo de un procedimiento de abertura, el cual está muy lejos de esperar; teme una indiscrecion; titubea el entrar, y si lo hace, no es hasta despues de algunos momentos de incertidumbre. Debe suponerse que no abre bruscamente la puerta. Al oír la campanilla... d..r..i..n.. d..r..i..n.. d..r..i..n.. d..r..i..n.., ya le parece á los habitantes de la casa que ven entrar este pobre diablo. Se sale á su encuentro con certeza. Nunca nos hemos engañado.

Supongamos ahora que vienen á visitarme en coche: las verjas de entrada están ordinariamente cerradas, pero los cocheros

del pais saben todos por experiencia ó por haberlo oido decir cómo se abren. El automedon baja de su asiento; se hace primeramente abrir la puerta pequeña; entra. ¡Ah! por ejemplo, hé aquí uno cuyo campanillazo es muy distinto. Drin, drin, drin, drin. Compréndese en el Priorato que el cochero que entra con tal precipitacion quiere dar una prueba á sus señores de su celo é inteligencia.

Nuestro hombre halla colgada en el interior la llave de la verja que le designa una inscripcion; no tiene mas que abrir los dos batientes de las puertas. Este doble movimiento se oye y se ve en la misma casa. A este efecto, hay colocado en el vestíbulo un cuadro sobre el cual hay pintadas estas palabras: *Las puertas de la verja están...*

A continuacion de esta inscripcion incompleta vienen á presentarse sucesivamente las palabras *abiertas* ó *cerradas* segun que las verjas estén en uno de ambos estados; y esta trasposicion alternativa viene á probar materialmente la exactitud de este axioma: Es necesario que una puerta esté abierta ó cerrada.

Con semejante cuadro, puedo, todos los dias, verificar á larga distancia el cierre de las puertas.

Pasemos ahora al servicio de la caja para las cartas. Nada hay mas sencillo; ya he dicho mas arriba que la caja para las car-

tas estaba cerrada por una pequeña puerta de báscula. Esta puerta está dispuesta de modo que cuando se abre pone en movimiento en el Priorato una sonería eléctrica. El cartero tiene la orden de introducir primeramente de un solo golpe en la caja todos los periódicos y circulares, para no producir falsas emociones; después de lo cual deposita las cartas una después de otra. Se está pues advertido en la casa de la remesa de cada uno de estos objetos, de modo que si no se es muy madrugador, se puede, desde la cama, contar las diversas partes de su correo.

Para evitar el mandar las cartas al correo, se escribe por la tarde; después, dando vuelta á un índice llamado *conmutador*, se trasporta el aviso, es decir, que á la mañana siguiente el cartero, al depositar su mensaje en la caja, en lugar de mandar el sonido á la casa, oye cerca de él una sonería que le advierte que ha de venir á tomar la correspondencia; él mismo se avisa.

Estas organizaciones tan agradablemente útiles, presentan sin embargo un inconveniente que voy á indicar, lo que me conduce á contar al lector una anédocta bastante divertida sobre este objeto.

Los habitantes de Saint-Gervais tienen una cualidad que me complazco en reconocerles; son muy discretos. No se le ha ocar-

rído nunca á ninguno de ellos llamar á mi puerta sino por necesidad.

Pero otros paseantes tienen menos reserva y se permiten, alguna vez, divertirse con los accesorios eléctricos para ver los efectos.

Aunque muy raras, estas indiscreciones no dejan de ser desagradables.

Tal es el inconveniente del cual acabo de hablar, y hé aquí la anédocta á que ha dado lugar:

Un dia, Juan, jardinero de la casa, trabajaba cerca de la puerta de entrada; oye cerca de él un ruido y ve un hombre que despues de haber hecho maniobrar el martillo, se divertia en abrir y cerrar la puerta sin inquietarse de la turbacion que llevaba á la casa.

A una amonestacion que le hizo el criado, el importuno se contentó con decir para justificarse:

—¡Ah! sí, lo sé; esto suena allá. ¡Perdon! queria ver cómo funcionaba.

—Si es así, caballero, es diferente, contesta el jardinero con un tono de bondad afectada; comprendo vuestro deseo de instruiros, y á mi vez os pido perdon de haberos turbado en vuestras observaciones.

Dicho esto, Juan continuó su trabajo mostrando la mas completa indiferencia. Pero Juan es un maligno en toda la estension de la palabra; no estaba bastante sa-



tisfecho, y escondió en el fondo de su corazón su desagrado; y era para tener mayor libertad en un proyecto de represalias que acababa de concebir y que se propuso poner en ejecución aquel mismo día.

Hacia media noche, se fué á casa del personaje; y empieza á tocar con toda su fuerza á la campanilla.

Abrese una ventana del primer piso, y aparece una cabeza cubierta con un gorro de dormir y enrojecida por la cólera.

Juan se habia provisto de una linterna, y dirigia los rayos hácia su víctima.

—Buenas noches, caballero, le dijo con un tono irónico; ¿cómo lo pasa usted?

—¿Qué diablo quereis para llamar así y á semejante hora? responde la cabeza con una voz irritada.

—¡Oh! Perdon, caballero, contesta Juan parodiando cierta contestacion de su interlocutor; sí, lo sé, esto suena allá; pero queria ver si vuestra campanilla funcionaba tan bien como la sonería del *Priorato*. ¡Buenas noches, caballero!

A tiempo que Juan se alejaba, el caballero habia ido á buscar, para echarle á la cabeza... una venganza de noche.

Para conjurar este pequeño inconveniente, coloqué sobre mi puerta un anuncio suplicando no llamasen innecesariamente. ¡Aviso inútil! siempre habia una necesidad

de llamar, esta era la de satisfacer una ó muchas curiosidades.

No pudiendo evitar estas persistentes indiscreciones, tomé la resolución de no incomodarme y mirarlas al contrario como un éxito que me daban mis procedimientos eléctricos.

Mas tarde tuve que felicitarme de mi conciliante determinacion: porque sea que cesase la curiosidad local, sea otra causa, terminaron las importunidades, y ahora es muy raro que llamen como no sea con objeto de entrar.

Mi *conserje eléctrico* no me deja nada que desear. Su servicio es de los mas exactos; su fidelidad á toda prueba; su discernion sin igual: en cuanto á sus honorarios, dudo que sea posible el dar menos por un empleado tan perfecto.

Hé aquí ciertos detalles sobre un procedimiento por medio del cual puedo asegurar á mi caballo la exactitud de sus comidas y la integridad de sus raciones.

Es bueno decir que este caballo es un jumento muy bueno, que contestaria al nombre de Fanchette, si no le faltase la palabra.

Fanchette es afectuoso y cariñoso; nosotros le miramos casi como un amigo de la casa, y bajo este título le prodigamos todas las dulzuras de que le es dado gozar en su condicion caballar.

Este pequeño preámbulo hará comprender mis cuidados tocante á la comida de nuestra querida bestia.

Fanchette tiene una persona destinada á su servicio de boca: es un jóven muy honrado, que por la misma razon de su bondad, no se formaliza de ningun modo con mis procedimientos... eléctricos.

Pero antes de este criado habia otro. Era un hombre activo, inteligente y que se habia apasionado por el arte, cultivado en otro tiempo por su patron. No conocia mas que un juego, el cual ejecutaba con una rara habilidad. Este juego consistia en cambiar mi avena en monedas de cinco francos.

A Fanchette le gustaba muy poco esta clase de espectáculo, y, falto de poder quejarse, se contentaba con protestar por medio de acusadores desfallecimientos.

Estando comprobado este escamoteo, dí la cuenta á mi artista, y me decidí á distribuir yo mismo á Fanchette su confortante celemin.

Digo yo mismo, y es mucho decir, porque, debo confesarlo, si mi bestia hubiese tenido que contar con mi exactitud para comer á hora fija, hubiese podido experimentar algunas decepciones con este objeto.

¿Pero no tengo en la electricidad y en la mecánica auxiliares inteligentes, y con el servicio de los cuales puedo contar?

La caballeriza está á unos cuarenta metros de la casa. No obstante esta distancia, desde mi gabinete de trabajo hago la distribución. Un reloj está encargado de este cuidado, ayudado de una comunicacion eléctrica. Estas funciones tienen lugar tres veces al dia y á hora fija. El instrumento distribuidor es de la mayor sencillez: es una caja cuadrada en forma de embudo que echa la comida en proporciones arregladas de antemano.

—¿Pero, tal vez me digan, no pueden quitar al caballo su centeno tan pronto como caiga?

Está prevista esta circunstancia; no tiene nada que temer el caballo por esta parte, porque el fiador eléctrico que deja caer la avena no puede producir su efecto sino estando cerrada con llave la puerta de la caballeriza.

—¿Pero el ladron no puede encerrarse con el caballo?

—No es posible, atendido que la puerta se cierra por fuera.

—Entonces esperará que caiga la avena para sustraerla.

—Sí, pero entonces está uno advertido de este manejo por una sonería dispuesta de modo que se oye en la habitacion, si se abre la puerta antes que el caballo se haya comido totalmente la avena.

El reloj del cual acabo de hablar está en-

cargado tambien de trasmitir la hora á dos grandes cuadrantes, colocados uno al frontis de la casa y el otro al aposento del jardinero.

—¿Para qué este lujo de cuadrantes, se me dirá, cuando uno solo seria suficiente en el exterior?

Os debo, lector, con este objeto una explicacion justificativa. Cuando yo coloqué mi primer cuadrante eléctrico en la fachada del *Priorato*, fué con el doble objeto de indicar la hora á todo el valle, y dar á la gente de casa una hora única y reguladora.

Pero una vez terminada la obra, apercibí que mi cuadrante era mas útil á los paseantes que á mí mismo. Me veia obligado á salir de mi casa para ver la hora que era.

Calentéme vanamente la cabeza durante algun tiempo, para evitar este inconveniente. No veia otra solucion á este problema que el de construir una casa frente la mia para mirar mi cuadrante. De pronto una idea mas sencilla vino á sacarme por fin de mi embarazo: la cúspide del alojamiento del jardinero se veia de todas mis ventanas; así pues hice colocar un segundo cuadrante, el cual puse en movimiento por el mismo hilo eléctrico que el primero.

Esta hora se comunica por el mismo procedimiento á muchos cuadrantes colocados en diferentes puntos de la casa.

Pero á todos ellos les faltaba una sonería única, una sonería que pudieran oír los habitantes de la casa lo mismo que los de la aldea.

Hé aquí lo que organicé para esto.

Sobre la cima de la casa hay una especie de cúpula, la cual tiene una campana de cierto volúmen que sirve para llamar á las horas de comer.

Coloqué debajo de esta campana un engranaje bastante enérgico para levantar el martillo. Pero como era necesario remontar diariamente el peso de esta máquina, me serví de una fuerza perdida, ó mejor dicho no utilizada, para llenar automáticamente este objeto. Para este efecto, establecí entre la puerta batiente de la cocina situada en el piso principal, y el reloj colocado en el granero, una comunicacion de tal modo, que yendo y viniendo á su servicio, sin que lo supiesen los criados, remontaban el peso de este engranaje. Es casi un movimiento continuo del cual nadie se ha ocupado.

Una corriente eléctrica distribuida por mi regulador levanta el fiador de la sonería y la hace tocar el número de horas indicadas por los cuadrantes.

Esta distribucion de hora me permite usar, en ciertos casos, una astucia muy útil y que voy á confiaros, lector, con la condicion de que no digais nada, porque

una vez conocida no produciria efecto. Cuando por cualquiera causa quiero adelantar ó retrasar la hora de mi comida, aprieto secretamente cierto boton eléctrico colocado en mi gabinete, y adelanto ó retraso á mi gusto todos los relojes de la casa. La cocinera ha notado á menudo que las horas son muy cortas, y yo he ganado ó perdido un cuarto de hora, cosa que de otro modo no hubiese podido obtener.

Este mismo regulador es el que todas las mañanas por medio de las trasmisiones eléctricas despierta tres personas á dos horas diferentes, empezando por el jardinero.

Esta disposicion no tiene nada de maravillosa, y no hablaria de ella si no tuviese que señalar un procedimiento bastante sencillo para obligar á mi gente que se levante al momento que se despierta. Hé aquí el procedimiento: El despertador suena bastante bruscamente, para que el durmiente no despierte, y continúa tocando hasta tanto que no se toca una manivela colocada al extremo del cuarto. Para esto es necesario levantarse; entonces ya está hecho el juego.

Este pobre jardinero, lo atormento á menudo con mi electricidad. Se creeria que él no puede calentar mi cuarto mas de diez grados ó dejar bajar la temperatura mas de tres grados sin que yo lo advierta.

A la mañana siguiente, le digo: Juan, ayer habia mucho calor; calentais demasiado mis

geranios; ó bien: Juan, arriesgais á que se hielen mis naranjos; el termómetro ha bajado esta noche á tres grados bajo cero.

Juan se rasca la oreja, no contesta; pero estoy seguro que me mira como si fuera un brujo.

Esta disposicion termo-eléctrica está igualmente colocada en mi leñero para advertirme del menor principio de incendio.

El Priorato no es una sucursal del banco de Francia; sin embargo, por modestos que sean mis objetos preciosos, me gusta conservarlos, y con este objeto he creido deber tomar mis precauciones contra los ladrones; las puertas y ventanas de mi casa tienen todas una disposicion eléctrica que las une con la sonería, y están organizadas de tal modo, que cuando una de ellas funciona, la campana suena todo el tiempo que está abierta.

El lector vé ya el inconveniente que presentaria esto si la sonería tocase cada vez que saliera uno al balcon ó quisiera salir de casa. No es así: la comunicacion está interrumpida todo el dia y no se restablece hasta media noche (hora del crimen), y todavía es el reloj el que está encargado de este cuidado.

Cuando nos ausentamos de casa, la comunicacion eléctrica está permanente, y en caso de abertura, la campana del reloj cuyo fiador es levantado por la electricidad suena sin cesar y produce sin equivocarse la cam-

pana de alarma. Los vecinos y el jardinero, estando advertidos por este hecho, el ladrón sería fácilmente cogido en la asechanza.

A menudo nos gusta tirar á la pistola. Para esto tenemos un sitio muy bien organizado. Pero en lugar de la fama tradicional, el tirador que hace blanco, vé repentinamente aparecer sobre su cabeza una corona de flores. La bala y la electricidad luchan con la rapidez en este doble trayecto; de modo que aunque se esté á veinte metros del objeto, el coronamiento es instantáneo.

Permitidme, lector, el hablaros todavía de una invencion en la cual no tiene nada que ver la electricidad, pero que creo debe todavía interesaros: En mi parque se halla un camino hueco que se ve algunas veces en la necesidad de atravesar. No hay, para esto, ni puente ni paso. Pero sobre el borde de esta hoya se vé un banco; el paseante toma sitio, y al momento que está sentado se vé súbitamente trasportado al otro lado.

El viajero se levanta y el banco se vuelve por sí mismo á buscar otro pasajero.

Esta locomocion es de doble efecto: hay una misma via aérea para la vuelta.

Aquí termino mis descripciones; continuándolas temeria caer en el ridiculo del propietario campesino que, desde que tiene un visitador, no le hace mas gracia que un

pimpollo de sus árboles ó que un huevo de su gallinero.

Además debo reservarme algunos pequeños detalles imprevistos para el visitador que venga á levantar el misterioso martillo, encima del cual está grabado el nombre de

ROBERT-HOUDIN.

The first of these is the fact that the
the second is the fact that the
the third is the fact that the
the fourth is the fact that the
the fifth is the fact that the

the sixth is the fact that the

INTRODUCCION.

Despues de haber pasado la mayor parte de mi existencia en perfeccionar el arte de la prestidigitacion, pensé que algun dia uno de mis hijos continuaria mis trabajos y me sucederia en mi teatro.

Esperaba transmitir á este privilegiado sucesor, con los aparatos que me habian servido en mis reuniones, los prestigiosos secretos á los cuales he debido el poder conquistar esta clase de clientela que en las artes llaman favor del público.

Pero sabiendo que este bien fugitivo no es transmisible sino con la condicion de ser merecida por el titular, alimenté este ambicioso pensamiento de hacer, un dia, de mi discípulo un hábil prestidigitador.

Para el cumplimiento de este proyecto, habia reunido bajo la forma de curso de mágia y con el titulo de *los secretos de la prestidigitacion*, todos los artificios, astucias y sutilezas que servian para perfeccionar la mágia simulada.

A pesar mio, mis dos hijos, con los cuales contaba para mi sucesion, mostraron, muy pronto, otras aptitudes de las que yo deseaba.

El primogénito, cediendo sin duda á una vocacion hereditaria, se apasionó por la mecánica, y despues de

haber hecho varios estudios en este arte, se dedicó especialmente á la relojería, profesion que habia sido seguida con algun éxito, de padres á hijos, hacia mas de un siglo.

El carácter enérgico y decidido del segundo y sus disposiciones guerreras, le hicieron abrazar la carrera de las armas. Prefirió la educacion de *Saint-Cyr* al estudio de mi arte, y, bajo el imperio de esta vocacion, no tardó en tomar un grado en el ejército.

Mis proyectos y ensueños se desvanecieron entonces y no me quedó de mis ilusiones mas que mi *curso de magia*.

Esta es la obra que ofrezco hoy á los aficionados á la prestidigitacion, asegurándoles que estaré muy indemnizado de mis decepciones si sé, algun dia, que un artista ha podido alcanzar algunos elementos de éxito.

Que mis futuros compadres se dignen, leyendo los principios descubiertos en esta obra, aceptarlos, mas á título de amistosos consejos que de lecciones de un profesor, porque

En este libro en octavo
yo no quiero ser maestro,
mas siguiendo la costumbre
de un refran que dice el pueblo,
in petto diré con él
Experto credo Roberto (1).

Robert-Houdin.

(1) Proverbio antiguo:
Acordaos en la esperiencia de Roberto.

DE LA MÁGIA SIMULADA

Y DE SUS INICIADOS.

La *mágia simulada*, conocida bajo los diversos nombres de *mágia blanca*, *escamoteo*, *física recreativa* y *prestidigitacion*, se remonta á la mas alta antigüedad.

Los Egipcios, los Caldeos, los Etiopes y los Persas han tenido numerosos iniciados en este misterioso arte.

Famnés y Mambrés, los mágicos de Faraon, que lucharon contra los milagros de Moisés; Hermes-Triginto, el inventor de la ciencia Hermética; Tamalxis, el mágico *scyllse*, que recibió los honores divinos despues de su muerte; Zoroastro, el reformador del magismo; mas tarde el filósofo Agripa, Merlin el encantador, y Paracelso el nigromántico, fueron los mas célebres mágicos, iba á decir escamoteadores, de los cuales la historia nos ha trasmitido sus nombres.

Los prestigiosos ejercicios de estos taumaturgos, á

juzgar por la reputacion que adquirieron, debian ser, á no dudar, muy admirados en la época en que fueron representados. Sin embargo, es permitido creer que estos pretendidos milagros serian ahora de un débil efecto ante espectadores esclarecidos por siglos de civilizacion.

Para juzgarlo, admitamos que fuese posible evocar hoy dia y convocar á la simple reunion de uno de nuestros doctos, los mas hábiles mágicos de la anti-güedad.

De qué admiracion no se verian sobrecogidos estos venerables encantadores, cuando viesen desarrollarse ante su vista las mil maravillas que nos han suministrado, despues de ellos, la pirotécnia, el vapor, la areostacion, la electricidad, la fotografia, etc., todos principios de los cuales no habian soñado ni aun la existencia de ellos.

A golpe seguro, nuestro sábio pasaria á sus ojos, del grado de mágico, al de semi Dios, si no era mas.

Lo que nos induce naturalmente á creer, que si la antigüedad fué la causa de la mágia, es que este arte entonces estaba en la infancia.

Los Griegos y los Romanos tuvieron artistas muy ingeniosos y hábiles en este género de esperiencias. Menos pretensiosos que sus predecesores, estos mágicos enseñaban entonces sus espectáculos por metálico y sacaban muy buen dinero, resultando que en todos tiempos fué reconocido por el operador como el mejor de sus juegos.

Además de estos hacedores de prodigios, habia tambien jugadores de cubiletes que se llamaban *acetabularios*, de la palabra latina *acetabulum*, que significa

cubilete. La bolita propiamente dicha no se habia inventado todavia; se servian para este juego de pequeños guijarros.

Este arte se conserva en Italia á pesar de las revoluciones y la barbarie de la Edad Media.

Es probable que en otros tiempos algunos escamoteadores italianos corrieran el mundo con sus prestigios.

Sin embargo, hasta mediados del último siglo no se hizo constar su aparicion en Paris. Jonas, Androletti y Antonio Carlotti fueron los primeros nombres de los escamoteadores, de los cuales los anales parisienses hicieron mencion. Estos artistas se llamaban *hacedores* y sus experimentos *juegos* (1).

Hacia 1783, un italiano llamado Pinetti, vino á Paris á dar algunas representaciones que produjeron una gran sensacion; los juegos que ejecutaba se basaban en ingeniosas sutilezas y sirvieron durante largo tiempo de base á los programas de todos los escamoteadores (2).

Mas tarde, artistas, bajo los nombres de Adrian, Bosco, Brazy, Chálous, Comte, Comus, Conus, Courtois, Julio de Rovere, de Linsky, Olivier, Prejeane

(1) Todavia se dice *hacedores* de juegos y *juego* de cubiletes.

(2) Estos juegos fueron divulgados por un aficionado de escamoteo, llamado Decremps, que hizo una excelente obra bajo el titulo de *Magie blanche dévoilée*.

Hé aqui cómo se vengó Pinetti de la publicacion de esta obra: en una de sus reuniones se quejó de que un ignorante, un impostor, pretendia, con la sola intencion de dañarle, descubrir secretos mas allá de su inteligencia. A estas palabras, un hombre mal vestido y de mala



Torrini, Val, vinieron á introducir sucesivamente modificaciones al antiguo repertorio, y, gracias tambien á la habilidad de un hojalatero mecánico llamado Roujol, el programa de sus admirables juegos de ligereza se enriqueció con algunos prestigios de doble fondo. Sea dicho esto sin ningun pensamiento de critica, porque la mayor parte de los artistas que acabo de citar han alcanzado legitimos éxitos.

Los juegos en los cuales el doble fondo hacia un principal papel estaban entonces muy en boga. Estos eran *las pirámides para la trasposicion del vino y del agua; la tumba del canario muerto y resucitado; la caja para escamotear el pañuelo; el escamoteo para el nacimiento de las flores; la caja para escamotear un dado; la caja del café cambiado en arroz; las cajas para cambiar el café en grano en café líquido, etc., etc., y una cuarentena todavia de este género.*

Los prestidigitadores sacaron un escelente partido de estos instrumentos mezclándolos á los juegos de ligereza, y logrando, muy á menudo, hacer sesiones muy interesantes.

la cara se levantó de entre los concurrentes, y en términos groseros apostrofó á Pinetti y ofreció probar que las demostraciones que habia dado eran exactas. El público se levantó descontento de ver interrumpida una sesion en la cual se divertia mucho; gritó el pobre diablo y ya iba al parecer á hacerle una mala partida, cuando Pinetti intervino y puso con mucha dulzura á este hombre á la puerta de la calle introduciéndole algunos escudos en la mano. Este hombre era un com-padre.

Al dia siguiente D'cremps quiso desengañar al público, pero no pudo lograrlo.

Comte, cuyo amable talento habia sabido merecerse el título de Físico del Rey, estuvo largo tiempo en Paris, en su teatro del pasaje Choiseul, donde cada noche daba una funcion de fisica recreativa y ventrilo-gía. Su programa se componia de las diversas espe-riencias que acabo de citar, y de escenas muy divertidas de engastrinismo, que él llamaba *imitacion de voces lejanas*.

Hácia 1840, un físico aleman llamado Dobler, com-puso una sesion enteramente nueva, y despues de ha-ber, durante algun tiempo, escitado la admiracion de sus compatriotas, fué á Lóndres, donde sus experien-cias produjeron el mas brillante éxito.

Sea defecto de ambicion, sea que la fortuna que su talento le habia pronto adquirido era suficiente á su dicha, Dobler abdicó la vida de artista por la de pro-pietario.

Philippe, prestidigitador francés, estaba en Ingla-terra en la época del éxito de su cofrade de mas allá del Rhin. Poseedor ya de unas reuniones muy interesan-tes, tomó la sucesion de los juegos de Dobler y vino á presentarlos á los Parisiens.

Durante dos años su éxito fué inmenso; despues, una vez estinguida la boga parisien, abandonó la capital por la provincia.

Los principales juegos de Philippe eran: *las 100 bu-
jías encendidas de un pistoletazo, la cocina de los Gita-
nos, el sombrero de Fortunatus, los anillos encantados, los
pilonos de azúcar, los estanques de Neptuno ó los peces de
oro, etc.*

En el mes de Julio del año 1845, se abrió en el Pa-lais-Royal un teatro bajo el nombre de *Soirees fantás-*

ticas. El fundador presentó diversas experiencias, cuya forma y principios lanzaron la prestidigitacion en una via nueva. Estos eran: *La doble vista, la suspension aérea, la botella inagotable, el carton fantástico, el cofre de cristal, la lluvia de oro, el naranjo maravilloso, el pasetelero del Palacio Real, Auriol y Debureau, el reloj aéreo, etc.* (1).

Aquí me detengo y no puedo decir mas sobre mis propias obras. Aquellos de mis lectores que deseen conocer las diversas modificaciones que he introducido en el arte de la prestidigitacion, que se dignen leer el capítulo de una obra titulada *Confidences d'un prestidigitateur*, que trata esta delicada cuestion.

Lo que yo puedo muy bien decir, es, que el teatro de las *soirées fantásticas* que yo fundé, cuenta hoy dia mas de 20 años de existencia, y que durante este largo período de tiempo, Hamilton mi cuñado ha hallado, á mi lado, el origen de un magnífico retiro. Puedo añadir que Cleverman, nuestro hábil sucesor, parece todavía deber, mucho tiempo, prolongar esta feliz continuacion de éxito.

La prestidigitacion no perecerá en Francia; tiene para su sostén numerosos adeptos. No me pertenece á mí el darles una clasificacion por orden de habilidad. El lector, viendo sus nombres, no dejará de dar á cada uno en justicia lo que le pertenece. Me contentaré con nombrarlos por orden alfabético, experimentando un gran disgusto por no poder decir de algunos de ellos todo lo que pienso.

(1) Todos estos juegos, así como los que preceden, hallarán su descripción en el curso de esta obra.

Los prestidigitadores que ejercen en este momento en Paris, son: Brunet, Tuffereau, de Caston, Cleverman, Robin.

En provincias: Adrien hijo, Alberti, Anguinás (Mlle.), Bosco hijo, Conus hijo, Girroodd, Lassaigue, Manicardi y otros muchos de cuyo nombre no me acuerdo.

En el extranjero los representantes de la magia llevan los nombres de Anderson, Bamberg, Jacob, Hermann, Lynn, Macalister, Philip Debar, Rodolphe, Stodare (el coronel), Vell.

Aunque entre todos estos artistas haya algunos mas hábiles los unos que los otros, la mayor parte de ellos tienen sin embargo algunos juegos favoritos que ejecutan con una gran superioridad. Esto me ha hecho á menudo pensar que se podria componer un espectáculo de los mas interesantes, haciendo aparecer en una misma función una docena de prestidigitadores, dando, cada uno, durante un cuarto de hora, una muestra de su ligereza. Esto seria, á golpe seguro, un espectáculo de príncipe.

La prestidigitacion.

Para hacer bien la prestidigitacion se necesitan tres cosas, ligereza, luego ligereza, y despues todavia ligereza.

El arte de la prestidigitacion saca sus artificios de la ligereza de manos, de sus sutilezas ingeniosas y de todos los hechos maravillosos que producen las ciencias exactas.

La fisica, la química, las matemáticas en general, la electricidad, el magnetismo en particular, le abastecen de poderosos recursos.

Para ser un hábil prestidigitador, si no es necesario conocer á fondo todas estas ciencias, es necesario al menos haberlas estudiado bastante para comprenderlas y utilizar cuando haya necesidad algunos principios.

Lo que importa sobre todo poseer en este arte de magia simulada, es una gran ligereza en los dedos y una estrema finura de ingenio.

Sin embargo, se puede tambien hacer prestidigitacion sin poseer ni ligereza ni talento. Es suficiente para esto proveerse de instrumentos en los cuales el prestigio se halla ya hecho. Esto es lo que se llama ligereza de doble fondo. Este género de talento es de la misma naturaleza que el del músico que toca la música dando vueltas á la manive'la de un órgano. Tales ejecutantes

no pasarán nunca por hábiles artistas y no pueden pretender ningun éxito.

El arte de la prestidigitacion se divide en muchas ramas; estas son:

1.° *Los juegos de ligereza*, los cuales exigen estudios continuos y largos ejercicios. Las manos y la palabra son los solos instrumentos para la perfeccion de estos prestigios.

2.° *Las experiencias de mágia simulada*, artificios sacados de las ciencias y á los cuales se añaden los *juegos de destreza*. Este conjunto de prestigios lleva el nombre de *Trampas de escamoteo*.

3.° *La prestidigitacion del ingenio* (1). Influencia material sobre la voluntad de los espectadores; pensamiento previsto por ingeniosos diagnósticos y á menudo forzado por sutilezas muy hábiles.

4.° *El magnetismo simulado* (2). Imitacion de los fenómenos magnéticos; doble vista, lucidez, adivinacion, éxtasis y catalepsia.

5.° *Los mediums* (3). El espiritismo, evocacion simulada de los espíritus. Mesas giratorias y parlantes. Armarios y sus misterios, etc.

6.° Hay en fin una infinidad de juegos á los cuales no se sabria dar una clasificacion en la prestidigi-

(1) Titulo que he dado á un género de experiencias ejecutadas por Mr. Alfredo de Caston.

(2) En 1847 Mr. Lassaigue, el hábil prestidigitador, ejecutó estos ejercicios con una rara perfeccion en la sala *Rome-Nouvelle* en Paris.

(3) Estas experiencias místicas fueron presentadas en 1866, en la sala Hertz, por los hermanos Davenport, así como por los hermanos Stacey, en el teatro Robert-Houdin.

tacion. Estas recreaciones están basadas en equívocos, sutilezas ó combinaciones para las cuales se tiene una *llave*, una manera de hacer, pero que no reclamen ni ligereza ni talento. Esto es lo que se llaman juegos de sociedad.

Estos prestigios son generalmente adoptados por las personas que quieren gozar prontamente del placer de sorprender y admirar.

Al fin de esta obra se hallarán algunos de estos juegos, de los cuales haremos un capítulo especial al que daremos este título: *Arte de hacerse brujos en pocos minutos.*

PRINCIPIOS GENERALES SOBRE LA PRESTIDIGITACION.

1.° La prestidigitacion cautiva muy vivamente la atencion de los espectadores, para que pueda prolongarse este espectáculo con exceso. Es un hecho reconocido que la atencion sobrecitada por mucho tiempo, degenera á menudo en fatiga. *Comte*, ese soberano experto en materia de espectáculos, era de esta opinion; el invariable título de sus anuncios viene á confirmarlo: *Dos horas de magia*, tal era la duracion de sus sesiones.

2.° El principio mas elemental de una funcion de prestidigitacion, es disponer las esperiencias como estaban antiguamente, segun dicen, los juegos de fuerza en el teatro de *Nicolet*: iban de *menor á mayor*.

3.° Nada es tan comunicativo como una alegria de buena ley; tambien el prestidigitador debe esforzarse en mostrar frente á frente del público una alegria y buen humor llenos de expansion, guardándose siempre no salir de los límites de una gran reserva y fineza.

4.° Ciertos artistas tienen en sus reuniones un defecto que debe evitarse. Hacen cesar la animación y la alegría de su semblante al mismo tiempo que el juego que ejecutan. Se parecen en esto á las máquinas movidas por un resorte.

5.° Por diestro que se pueda ser, por bien preparado que esté un juego, no es imposible que un accidente imprevisto estropee el éxito. Puede salirse de este mal paso dando otro giro á la terminación de la experiencia. Pero es necesario para esto que el prestigiador se haya conformado con este importante principio: *no anunciéis nunca la naturaleza del prestigio que os proponéis producir.*

6.° Cualquiera que sea, por lo demás, la posición en que os haya puesto un insuceso, guardaos mucho de confesar vuestra derrota; gastad al contrario aplomo, buen humor y alegría: improvisad, redoblad vuestra ligereza, y el público, aturdido por vuestra seguridad, pensará tal vez que el juego debía terminar así.

7.° Por cualquier causa que sea, no reclameis nunca la indulgencia del público. Este estaría en su derecho de deciros que habia pagado su entrada para veros diestro, alegre y dispuesto; que quiere, en este sentido, su peso y medida, y que no os es permitido pagarle en quejas.

8.° Aunque todo lo que se dice en una reunión no sea, partamos la palabra, mas que un tejido de embustes, debe penetrarse bastante del papel que representa para creerse uno mismo la realidad de las fábulas que cuenta. Esta creencia debe llevar, á golpe seguro, la convicción entre los concurrentes.

9.º No debe nunca descuidarse nada de lo que pueda concurrir á distraer á los espectadores; tambien cuando presenteis un juego, procurad hacer atribuir su ejecucion á cualquier otro principio diverso del que lo produce; un juego de ligereza, en este sentido, deberá descansar en combinaciones mecánicas ó físicas, ó bien un artificio sacado de las ciencias se dará como un resultado de la destreza de los dedos.

10. Está en uso, entre un gran número de prestidigitadores, divulgar en sus funciones ciertos principios de escamoteo y añadir que ellos no emplean estos medios. *Ustedes ven, dicen, que yo no hago el salto de baraja, que no cambio la carta, etc.*; y nótese bien que pocos momentos despues emplean en sus juegos los principios que acaban de descubrir. Entonces resulta, que el espectador, advertido de artificios de los cuales ignora aun la existencia, está sobre aviso y pierde sus ilusiones.

11. Se ven á menudo prestidigitadores simular una grosera desmaña, á la cual llaman *pase falso*. Estas mistificaciones con el público son de mal gusto. ¿Qué se diria, en efecto, de un actor que fingiese perder la memoria, ó de un cantante que hiciase creer, por un instante, en la falsedad de su voz para hacerse apreciar mejor en seguida? (1)

(1) No se trata aqui del *pase falso* empleado en escamoteo para simular un hecho que debe estraviar la atencion de los concurrentes. El fingimiento en este último caso, estando ejecutado con una ligereza extrema, no existe para el espectador y pasa á sus ojos por un hecho real. Este artificio es uno de los auxiliares mas poderosos de los juegos de destreza. Ya hablaremos en su tiempo y lugar.

12. Ciertos prestidigitadores hacen un abuso immoderado de gesticulaciones á fin de ocultar sus maniobras. Este principio es vicioso. La verdadera prestidigitacion exige una gran sencillez de ejecucion. Cuanto mas sencillos y naturales son los ademanes, menos se apercibe el espectador del artificio. En este caso, es verdad, es necesario emplear mucha mas ligereza que en el otro.

13. Yo no creo que pueda ocurrirsele á un prestidigitador servirse de compadres entre los espectadores. Esta mistificacion en partida doble ha caido en desuso. Una esperiencia de este género no es del dominio de la prestidigitacion; es, á lo mas, uno de esos juegos que los colegiales, entre ellos, llamarian una farsa.

14. No es necesario decir que un prestidigitador debe hablar correctamente su lenguaje. Debe evitar además las chocarrerías, las personalidades, las mistificaciones. Debe abstenerse tambien de los términos pretensiosos y afectados, de citas latinas y sobre todo de juegos de palabras. El público no concede á un prestidigitador mas que el ingenio de su ligereza. Esto es lo que ha hecho decir á un escritor á propósito de un artista muy sóbrio de palabras, pero muy hábil en sus juegos:

Cuántos hombres quisieran muchas veces tener el ingenio de sus dedos.

15. No es necesario, segun creo, estenderse mucho sobre el ridiculo uso de los trages del mágico. Déjese á los farsantes los oropeles y caperuzas; el traje del hombre de mundo es el único que pertenece á un prestidigitador; revistiéndose del traje de mágico se arriesga á caer en ridiculo.

La mano.

La mano, este instrumento de los instrumentos, es al que el hombre debe toda su ligereza.

La mano, entre los Egipcios, era el simbolo de la fuerza;

Los Romanos la hacian el simbolo de la fé y de la justicia;

Una mano abierta representaba entre los Griegos el simbolo de la elocuencia, ó bien el de la dialéctica cuando estaba cerrada.

Entre nosotros, la mano, por sus diversas aperturas, representa sentimientos de buena fé, amistad, amor, reconocimiento.

Pero ningun pueblo, hasta de aquí, segun creo, ha dado á esta imágen el simbolismo mas justo, esto es, el de la ligereza y habilidad.

Pertenece á la prestidigitacion colmar esta laguna y probar queningun simbolismo le fué mejor aplicado.

La mano que yo coloco al frente de esta obra, servirá igualmente para recordarle al lector el nombre de cada uno de los dedos é indicarle ciertas partes que deben concurrir para la ejecucion de diversos escamoteos. (Figura 1.ª)

Las partes principales de la mano son el carpo y el metacarpo.

El carpo la muñeca; el metacarpo es la union de los cinco huesos, sobre el cual están unidos los cinco dedos.

Esteriormente, el metacarpo se llama el dorso de la mano; interiormente la palma.

En esta palma hay dos eminencias, A y B, formadas por los músculos, y que llevan el nombre de tenar y de hipotenar.

Estas dos eminencias son de una gran utilidad en la pres: idigitacion, así como se verá en el trascurso de esta obra.

Los cinco dedos llevan nombres diferentes; estos son, designándolos sucesivamente: el pulgar, el índice, el medio, el anular y el auricular. Los cuatro últimos toman el nombre, sea de sus funciones, sea del lugar que ocupan en la mano.

El pulgar es el primero, el mas gordo y el mas fuerte.

No tiene mas que dos falanges, mientras que los otros tienen tres; lo que no le impide ser el mas fuerte, el mas perfecto, como el mas útil de su especie.

En efecto, el pulgar es el único de los dedos cuya ausencia hace la mano completamente incapaz.

El pulgar solo tiene un defecto, que es el de ser demasiado pequeño para su grueso, y de parecer en algun modo contrahecho.

Parece, además, que no haya salido tal de las manos del Creador, y hé aquí cómo un poeta explica el origen enfermedad:

Al hacer mal una cosa,
uno se muerde el pulgar,
y esta costumbre deriva

del tiempo del Padre Adán;
pues según dice un proverbio
muy antiguo por demás,
Adán se mordió este dedo
al ir la fruta á probar.
Por cuya razón sin duda
el dedo pulgar está
con una falanje menos
que los otros dedos mas.

En la prestidigitacion, todos los dedos de la mano son iguales, si no por la forma y fuerza, al menos por la destreza; cada uno tiene su empleo y presenta el mismo grado de utilidad.

Diversas partes de la mano tienen igualmente sus funciones. Las eminencias designadas en la fig. 1.ª en los puntos A y B, bajo los nombres de tenar é hipotenar, pueden formar un tacto oculto que se llama *empalme*; y con estas dos partes musculosas, aunque parezca increíble, tan sencillas en apariencia, se logra, después de algunos ejercicios, un nuevo tacto de una sensibilidad estrema.

Observacion.—Algunas personas puede que encuentren que la mano aquí representada está falta de elegancia y delicadeza en sus formas; que los dedos, por ejemplo, podrian ser mas largos y delgados, así como los han representado en sus cuadros algunos pintores célebres.

Esta critica, que he previsto, necesita una explicacion.

En las descripciones que tenia que hacer sobre algunas prácticas de prestidigitacion, me era difícil el hacer comprender á un dibujante ciertos detalles á los

cuales doy una gran importancia para la inteligencia de mis explicaciones.

Por hábilmente que fuesen dibujadas estas manos, á menudo no representaban mi pensamiento.

Así pues me he decidido á hacer estos dibujos yo mismo, y á falta de otra cosa mejor, he tomado mis manos por modelo.

Pero si estas manos se han sometido sin ninguna pretension á ello, no es justo el dejarlas así sobre la silleta, sin decir al menos una palabra en favor de su conformacion.

Estoy tanto mas dispuesto á ello cuanto que, debo decirlo, estos dos escelentes servidores me han hecho largos é importantes servicios, y bajo este punto les estoy muy reconocido.

Estas manos son cortas, convengo en ello, lector, pero permitidme os diga tambien que esto precisamente no constituye su mérito, sino su belleza.

«La ligereza de los dedos,» ha dicho un célebre observador, «es en razon inversa de su longitud.»

Observad ahora, querido lector, todos los dedos de vuestra mano; hacedles la aplicacion del aforismo que precede y reconocereis toda la exactitud.

Espuesto y reconocido esto, ruego en obsequio á las personas favorecidas de dedos largos y afilados el no hacer caso de mis preferencias, sobre todo cuando hayan reflexionado que todo el mundo no puede tener una mano bonita, y que si la mano larga pierde en cuanto á la ligereza, gana considerablemente en elegancia.

Escamoteo, prestidigitacion.

Antes de servirnos de las dos palabras que forman este titulo, es necesario, segun creo, hacer conocer la verdadera acepcion, y para esto tendremos que recurrir á la etimología.

Escamoteo viene de la palabra árabe *escamote*, que significa la pequeña bola de corcho á la cual dieron mas tarde en Francia el nombre de *muscade* (1) á causa de su semejanza con este fruto. En el principio la palabra escamoteo se aplicó únicamente á la accion de jugar los cubiletes; en seguida sirvió para generalizar los juegos de ligereza.

Prestidigitacion es de una fecha mas reciente: en 1815 Julio de Rovere, fisico, como se llamaban entonces los escamoteadores de primer orden, creó por él mismo la palabra prestidigitador, formada de las dos palabras latinas *presto digiti*, dedos ágiles. Esta palabra ha pasado á nuestra lengua, y ahora se creería hacer una injuria á un escamoteador de algun talento sino se le diese este pomposo titulo.

De estas dos denominaciones consagradas por un largo uso, ni la una ni la otra son, á mi parecer, suficientes para describir el arte de la magia simulada.

Escamoteo traerá siempre al pensamiento el juego de los cubiletes del cual deriva, y esta palabra, espe-

(1) *Muscade*. Nuez moscada.

cializando un juego de manos, dará difícilmente la imágen de los prestigiosos ejercicios de un mágico.

Prestidigitacion recordará, por su etimologia, que es necesario tener dedos ágiles para operar las ilusiones de la mágia; lo que está muy lejos de ser exacto.

Un prestidigitador no es un juglar, es un actor haciendo el papel de mago; es un artista cuyos dedos deben ser mas hábiles que prestos. Añadiré además, que en los ejercicios de prestidigitacion, cuanto mas tranquilos son los movimientos, mas fácil debe ser la ilusion de los espectadores.

El prestidigitador anuncia que posee un poder sobrenatural; tiene en su mano una varita al poder de la cual nada resiste; ¿tiene necesidad pues, para producir sus prestigios, de exagerar la velocidad de sus manipulaciones? Tal manera de obrar es ilógico y contradictorio.

Ante los ademanes de una vivacidad inusitada, el público estaria á menudo deslumbrado, desconcertado, pero no convencido; mientras que la calma y la ingenuidad atraerán hácia él la confianza y por consiguiente la ilusion.

Así pues la palabra prestidigitacion describe imperfectamente el arte que representa.

¿En lugar de crear palabras nuevas, no hubiese sido preferible á los adeptos de la mágia blanca conservar el nombre tan justo y tan completo que se encuentra en Plauto y que se vé tambien en la mayor parte de los diccionarios antiguos y modernos: *Prestigiador* (*prestigiator*, hacedor de prestigios)?

Sea lo que quiera, y para no cambiar nada las costumbres de nuestros lectores, nosotros nos serviremos

indistintamente de las dos palabras adoptadas por la apelacion de la mágia simulada: Escamoteo y prestidigitacion.

Casi todos los juegos de escamoteo descansan sobre este principio fundamental: hacer desaparecer un objeto para hacerle hallar en un sitio diferente de aquel donde parece haberse colocado. La forma varia, pero no el principio.

Muchos objetos que sirven para la prestidigitacion han necesitado la creacion de reglas y procedimientos para su aparicion y desaparicion ó trasmutacion.

Tales son, por ejemplo, las monedas, cartas, bolas, tapones, pañuelos, etc.

La descripcion de estos procedimientos precederá los juegos en los cuales se emplean los objetos que acabo de citar.

Empezaremos por las monedas.

CAPITULO PRIMERO.

Reglas y principios para la ejecucion de los diversos escamoteos de monedas.

ARTICULO PRIMERO.

Los principios mas usados para el escamoteo de monedas son:

- 1.º El empalme;
- 2.º El torniquete;
- 3.º La tenaza;



4.º La corrida;

5.º Y el escamoteo á la italiana.

Vamos á explicar separadamente cada uno de estos artificios. (1).

Regla general.

Para comprender mas fácilmente la esplicacion de los principios de los cuales voy á dar la descripcion, es indispensable tomar en la mano el objeto de que se trata, y seguir ejecutando las diferentes fases de la manipulacion.

I.

El empalme.

Escamoteo de una moneda de cinco francos.

Entre los procedimientos empleados para escamotear una moneda, colocaremos en primer lugar el empalme, como uno de los mas diestros y útiles de su especie.

Esta operacion consiste en retener y ocultar diestramente en el hueco de la mano derecha una ó muchas monedas que se fingien colocar en la mano izquierda.

(1) Creemos deber prevenir al lector, con objeto de estimular al trabajo, que todas las operaciones descritas en esta obra no son procedimientos de fantasia y que no las damos sino despues de haber hecho nosotros mismos un largo uso de ellas.

Hé aquí lo que es necesario hacer para ejecutarlo:

1.º Colóquese una moneda de cinco francos entre el medio, el anular y el pulgar de la mano derecha, y enséñese así á los espectadores; véase la figura 2.ª

2.º Dirijase, en seguida, esta mano hácia la mano izquierda como para depositar la moneda.

3.º En este trayecto, los dedos se vuelven naturalmente, y la moneda se halla entonces oculta á los espectadores por el dorso de la mano.

Aprovéchese esta circunstancia para hacer lo siguiente:

4.º El pulgar suelta la moneda y los otros dos dedos la llevan y aplican sutilmente al hueco de la mano, entre el rodete formado por el nacimiento del pulgar y el colocado sobre el dedo pequeño, eminencias que hemos designado con el nombre de tenar é hipotenar. (A y B, fig. 1.ª)

Terminada esta operacion, la mano derecha debe hallarse sobre la mano izquierda, que se ha debido entreabrir como para recibir la moneda.

5.º Apoyad la punta de los dedos de la mano derecha en la izquierda, y cerrad esta con objeto de hacer creer que dejais allí la moneda.

6.º La mano derecha se separa entonces de la izquierda, y para que la ilusion sea completa, es necesario que la mano derecha esté lo mas abierta posible, aunque retenga en el empalme la moneda escamoteada. (Fig. 3.ª)

Observacion I. Al principio de esta operacion, la distancia que separa las dos manos es tan corta, que seria difícil hallar el tiempo de operar el empalme

antes que la mano derecha hubiese llegado sobre la izquierda. Es, pues, necesario aumentar este espacio, y hé aquí lo que se hace para esto. Dirigiendo la mano derecha hácia la izquierda, se eleva unos veinte centímetros próximamente; estos dos movimientos combinados forman una línea curva que será necesariamente mas larga que lo hubiese sido una simple línea recta, y gracias á esta combinacion, la ejecucion del empalme se facilita considerablemente.

Observacion II. Al empezar puede que se entregue para esta operacion á ademanes exagerados de forma y de velocidad. Se debe, tanto en este escamoteo como en cualquier otro, adoptar movimientos naturales y ejecutarlos con calma. Es necesario, en una palabra, no me cansaré en repetirlo, que la accion del fingimiento sea la imitacion perfecta de la realidad. El mejor medio de juzgarse uno mismo, es el de ejercitarse ante un espejo.

Observacion III. Antes de ejecutar el empalme, depositad primero realmente la moneda en la mano izquierda como para llamar la atencion é indicar lo que vais á hacer; luego volveréis á hacer este movimiento, y esta vez guardareis la moneda en el empalme. Si estas dos diferentes acciones son iguales en apariencia, la ilusion ganará considerablemente.

Observacion IV. Las monedas mas fáciles de empalmar son las de cinco francos; cuanto menos gastados estén los cantos de esta moneda, mas fácil será la operacion.

Quando se empezará á ejercitarse se podrá reemplazar la moneda de cinco francos por un círculo de hojalata del tamaño de esta moneda. Entonces, se

hallará una gran facilidad para empalmar, en razon de la ligereza de esta placa y de la adherencia que presentan sus ángulos.

Los escamoteadores que no son bastante hábiles en el ejercicio del empalme, emplean una moneda de cinco francos preparada para facilitar la ejecucion; hacen sobre el canto, por medio de un instrumento cortante, algunos dientes ó asperezas que hacen adherir mas fácilmente la moneda en el hueco de la mano, ó bien untan una de sus caras con cera blanda llamada cera de sellar. Compréndese que con tal disposicion la moneda debe quedarse fácilmente pegada á la mano. El que emplea tales medios no puede ciertamente vanagloriarse de ser maestro en prestidigitacion.

Nota. Sin duda el empalme parecerá difícil la primera vez que se ensayará; pero no es necesario desesperanzarse: despues de algun tiempo de estudio, se admirarán de hallar en el interior de la mano un sentido, un tacto, del cual estaban muy lejos de sospechar la existencia; aun mas, se acabará por acostumbrarse talmente á este *encerramiento*, que se hará con la misma facilidad que con los dedos.

Estos detalles sobre el empalmaje puede que sean un poco largos, pero me parece que nunca diré de mas cuando, como en el presente caso, se quiere facilitar una operacion que muchos reconocerán como difícil.

Por otra parte, he creido deber insistir sobre este ejercicio, porque es la llave maestra de la prestidigitacion. En efecto, por medio del empalme se escamotean tambien una porcion de objetos, tal como tapones, bolas, pedazos de azúcar, dominós, etc.; el em-

palme de las monedas facilita tambien el de otros objetos (1).

Empalme de muchas monedas.—Se pueden tener hasta cuatro monedas y mas todavía en el empalme, pero cuanto mas monedas se ocultan en la mano, mas molesta está esta. En este caso, está uno obligado á tomar la varita con esta mano, lo que motiva la contraccion.

Existe un artificio que permite tener un cierto número de monedas en el empalme. Para esto es necesario tomarlas de diferentes tamaños, tales como cinco francos, diez céntimos, dos francos, un franco y cincuenta céntimos. Estas cinco monedas están colocadas la una sobre la otra por orden de tamaño, y es la moneda de cinco francos la que las retiene todas en el empalme.

Yo he trabajado mucho en el ejercicio de los empalmes y he adquirido una cierta habilidad. Podia tener dos monedas de cinco francos conservando mi mano tan abierta como si no contuviese nada; añadiré que en esta posicion jugaba á las cartas y hacia el salto de baraja; la sensibilidad de mi empalme era tal, que podia soltar las monedas una despues de otra.

Si hago esta cita de mis facultades en empalme, es menos por satisfacer mi amor propio, que para aclarar y animar al trabajo á los principiantes. Me sucederá, puede ser, en el trascurso de esta obra, hacer con el mismo objeto algunas citaciones de este género.

(1) Si se quiere ver un ejemplo de perseverancia en el ejercicio del empalme, léase la página 56 del tomo primero de las *Confidences d' un prestidigitateur*.

II.

El torniquete.

Segundo procedimiento para escamotear una moneda.

Este escamoteo se distingue por su elegancia, su naturalidad y su sencillez; la seguridad de su ejecucion debe, en ciertos casos, hacerle preferir á cualquier otro. La ilusion no deja nada que desear.

Operareis así para practicarlo:

1.º Téngase la moneda de cinco francos por los bordes entre el pulgar, el índice y el medio de la mano izquierda. El interior de esta mano está vuelto hácia vos, mientras que la mano derecha se pone en posicion de coger la moneda como en la fig. 4.^a

2.º Dénse vuelta á los dedos de la mano derecha al rededor de la moneda como para cogerla, pasando los cuatro dedos de esta mano entre el pulgar y el índice de la mano izquierda; y al momento en que, en este movimiento, la moneda se halla oculta por los cuatro dedos, dejadla caer en el hueco de la mano izquierda.

3.º Continúese el movimiento con la mano derecha como si hubiéseis cogido la moneda, y alejad en seguida las dos manos la una de la otra.

La caída de la moneda y su cogida aparente deben ser simultáneas.

4.º Elevad vuestra mano derecha cerrada é hinchada aunque vacia; dirigid la vista (1) allí, mientras que la mano izquierda se baja suavemente con la moneda, de la cual os desembarazais, sea en la bolsa, sea en uno de vuestros bolsillos (2).

Puede operarse con muchas monedas como con una sola; únicamente, en lugar de cogerlas por los bordes, se tienen reunidas en la punta de los dedos por la parte llana.

El ruido que hacen las monedas al caer en el hueco de la mano, completa la ilusion y hace creer que la mano derecha las coge realmente.

Es muy importante tener la mano izquierda de modo que pueda recibir las monedas en el hueco de esta mano, sin hacer el menor movimiento para retenerlas. La ilusion del torniquete no existe mas que con esta condicion.

El torniquete se aplica igualmente al escamoteo de cualquiera otro objeto que pueda contenerse y ocultarse en el hueco de la mano, tal como bola, nuez, huevo, pedazo de azúcar, etc. El procedimiento es el mismo que para las monedas.

(1) Véase el artículo que trata del ojo.

(2) Véase el artículo bolsillitos.

III.

La tenaza.

Tercer procedimiento para escamotear una moneda.

La tenaza es una variante del torniquete; se emplea para escamotear objetos pequeños, tales como pequeñas monedas, sortijas, etc.

Supongamos que se trata de una moneda de veinte francos:

1.º Se tiene la moneda por su parte llana en la punta de los dedos de la mano izquierda.

2.º Se aproxima la mano derecha como para cogerla entre el índice y el pulgar, y en el momento en que los dos dedos ocultan la moneda, se deja caer en el hueco de la mano izquierda, así como lo representa la fig. 5.^a

Nota. La caída de la moneda está oculta por los dedos de la mano derecha.

IV.

La corrida.

Cuarto procedimiento para escamotear una moneda de cinco francos.

Yo no conozco nada mas sencillo, mas fácil ni mas natural que este escamoteo; la mirada mas perspicaz

no puede ver otra cosa que el depósito de una moneda hecho de la mano derecha á la izquierda, y por tanto este depósito es ilusorio.

Hé aquí cómo se opera:

1.º Téngase una moneda de cinco francos entre el pulgar y el índice de la mano derecha.

2.º Al instante en que dirigís esta mano hácia la mano izquierda como para dejar la moneda, haced correr esta sobre la estremidad de los dos dedos medio y anular, y mantenédla en este punto apretándola un poco entre el índice y el auricular, así como se ve en la fig. 6.ª

3.º La mano se ha vuelto ligeramente en el trajecto, y cuando se encuentra sobre la mano izquierda, se finge depositar la moneda, mientras que en realidad se guarda en la mano derecha cogida entre los dos dedos precitados, como lo representa la anterior fig. 6.ª

4.º Las dos manos se separan, cerrándose la izquierda y la derecha abierta y vuelta, sin que sea posible sospechar que se tiene una moneda en la punta de los dedos.

Se pueden escamotear por la corrida muchas monedas á la vez. Hé aquí cómo se toman:

1.º Ténganse las monedas reunidas por la parte llana, en la estremidad de los dedos de la mano derecha, entre el pulgar, el medio y el anular.

2.º Vuélvase la mano llevando estas monedas hácia la mano izquierda.

3.º Hácense sonar vivamente las monedas en el hueco de la mano izquierda, como para depositarlas, pero en realidad se guardan entre los dedos.

4.º Cerrad la mano izquierda, alejad suavemente la mano derecha, y bajo la impresion del ruido producido por el choque de las monedas, no hay duda de que el espectador se persuade de que están en la mano izquierda.

Observacion. Para que las monedas puedan sonar mas fácilmente, se las tiene un poco libres entre los dedos, lo que permite igualmente á estas monedas, bajo la accion del choque, entrar en la mano derecha para poder ocultarse.

V.

Escamoteo á la italiana.

Quinto procedimiento para el escamoteo de una moneda de cinco francos.

1.º Téngase la moneda entre el pulgar y el índice.

2.º Hágase deslizar esta moneda entre el nacimiento del pulgar y la parte interior de la mano donde la tendreis cogida, teniendo cuidado de no dejarla salir del lado opuesto. (Fig. 7.ª)

Esta operacion tiene lugar dirigiéndose hácia la mano izquierda, como para depositar la moneda.

Este deslíz tan natural y tan sencillo, es difícil de explicar. Cada uno debe buscar el medio de ejecutarlo; una vez hallado este medio, se acaba con la práctica por hacerlo hábilmente.

Para que la moneda vuelva á la punta de los dedos,

nada mas fácil; se cierra la mano hasta la mitad; se le dá vuelta dejando caer el brazo, y la moneda viene naturalmente á la punta de los dedos, donde se pone para enseñarla de nuevo.

Este escamoteo es de una grande ilusion; se emplea útilmente para ciertos juegos y particularmente para el que describiremos bajo el titulo de la *Uuvia de oro*.

Observacion. En este escamoteo, así como en el anterior, en lugar de guardar la moneda en la mano izquierda, lo que seria muchas veces incómodo, se deshace uno de ella metiéndola en el *bolsillito* del cual hemos hablado mas arriba.

Hay todavía muchos escamoteos que se pueden llamar pases secundarios, porque no se aplican mas que á ciertos juegos, y porque no son de un uso general en la prestidigitacion. Voy á citar dos de los mas brillantes.

Escamoteo en la manga. 1.º Téngase entre el pulgar y el medio de la mano derecha una moneda de un franco, por ejemplo.

2.º Dirigiendo la mano derecha hácia la mano izquierda como para depositar la moneda, haced resbalar de lado el dedo del medio apoyando con fuerza sobre la moneda, de manera que se pueda producir en el hueco de la mano ese estallido de dedos que los colegiales practican en las clases para obtener de los maestros un permiso.

Este movimiento imprime á la moneda una impulsión, y la lanza al interior de la manga, que debe estar entreabierta con este objeto.

Observacion. Este escamoteo depende de la forma

del traje. ¡Que la moda exija mangas muy estrechas y el mágico se encontrará muy turbado!

Debo deciros, sin embargo, que he visto ejecutar este pase por uno de mis amigos, Mr. Pablo Chenu, gran aficionado á la prestidigitacion, y lo hacia con tanta habilidad, que por estrecha que hubiese sido su manga, hubiese logrado, segun creo, introducir la moneda. Doy este hecho como una escepcion.

Escamoteo en la corbata. Teniendo una moneda de cinco frances, por lo llano y sobre los bordes, en la punta de los dedos de la mano derecha, levantad esta mano como para disponeros á pegar con la moneda en la mano izquierda, que teneis abierta.

Estando así la mano derecha levantada, se encuentra naturalmente cerca de la corbata.

Dando entonces un primer golpe con la moneda en la mano izquierda decís: *uno*. Levantais en seguida la mano para dar un segundo golpe; pero en el momento de bajarla, introducís la moneda entre el cuello y la corbata, y continuando golpeando como si la moneda estuviese todavía en la punta de los dedos, decís: *dos*.

En fin, dais vivamente un tercer golpe en la mano izquierda, que abris súbitamente para enseñar la desaparicion de la moneda, y al mismo tiempo decís: *y tres*.

Observacion I. En estos últimos movimientos no es posible ver que la moneda no está en la punta de los dedos, en razon de la velocidad de la mano.

Observacion II. Es bueno colocarse de perfil á los espectadores para que no vean la introduccion de la moneda.

Nota. El ejemplo presente indica que cuando se cuentan tres golpes para hacer un escamoteo cualquiera, no es preciso nunca que el pase se ejecute al tercer golpe, porque el espectador, sabiendo de antemano que en este momento debe tener lugar la desaparición, fijaría su atención y podría así descubrir el artificio.

ARTICULO SEGUNDO.

El cambio.

Sustitucion de una moneda por otra.

En casi todos los juegos de monedas, está en uso que los prestidigitadores pidan las monedas á los espectadores y que las hagan marcar; á fin de convenecerles, al menos en la ilusión, de la realidad del prestigio.

En este caso, la experiencia sería difícil; sería á menudo hasta imposible, si no se usase cierta supercheria para salvar la situación: se sustituye pues sutilmente una moneda á la moneda marcada, lo que permite dejar en apariencia esta á los ojos de los espectadores, mientras que en realidad se dirige ó hace dirigir hácia su misterioso destino.

Esta sustitucion se llama *Cambio*.

El cambio de monedas puede practicarse de muchos modos. Los tres mejores procedimientos son:

- 1.º El cambio por el empalme;
- 2.º El cambio á la corrida;
- 3.º El cambio en el plato.



I.

Cambio por el empalme.

El cambio por el empalme se practica así:

1.° Téngase secretamente en la mano derecha una moneda de cinco francos en el empalme, página 53, figura 3.ª, lo que no impide á los dedos estar perfectamente libres;

2.° Tómese en la punta de los dedos de esta misma mano la moneda que ha sido marcada;

3.° Estando así la mano provista de dos monedas (una visible y otra oculta), dirigidla hácia la mano izquierda, como para dejar la moneda visible;

4.° Pero en el instante en que la mano derecha se encuentra sobre la izquierda, déjese caer en esta la moneda oculta en el empalme, mientras que se empalma vivamente en su lugar la moneda que se tiene en la punta de los dedos.

Cuando esta operacion está bien hecha, debe parecer á los espectadores que la moneda que se tenia en la punta de los dedos se ha colocado realmente en la mano izquierda.

II.

Cambio á la corrida.

1.° Téngase en la mano derecha, cogido por el anular y el auricular, que se dobla ligeramente con este

objeto, la moneda que queráis secretamente sustituir á la marcada;

2.º Después de haber tomado, con esta mano, entre el pulgar y el índice, la moneda que se ha de cambiar, operad como en la línea 2.ª del párrafo IV *de la corrida*, para hacer pasar esta moneda entre el índice y el auricular donde la cogéis, mientras que dejáis caer en la mano izquierda la moneda que teneis oculta. De este modo, en el momento que una entra en la mano, la otra sale para caer en la mano izquierda; y parece así á los espectadores que es la moneda marcada la que se ha depositado en la mano izquierda.

III.

Cambio en el plato.

Es bueno, algunas veces, en escamoteo emplear procedimientos diversos para desorientar á los espectadores. El cambio en el plato puede utilizarse en este caso; difiere completamente de los dos anteriores.

1.º Téngase un plato pequeño de metal, cristal tallado ó porcelana, de unos veinte centímetros próximamente de diámetro;

2.º Colóquese secretamente debajo de este plato la moneda que debe sustituirse y que se tiene oculta con los cuatro dedos de la mano derecha;

3.º Cuando recibe sobre este plato la moneda marcada por los espectadores, colocáis el pulgar encima para mantenerla fija en este punto;

4.º Vuélvase el plato y hágase el simulacro de

echar en la mano izquierda esta moneda marcada, pero reténgase con el pulgar mientras que soltais, para dejar caer en su lugar la moneda oculta debajo del plato.

Este movimiento ejecutado con naturalidad produce una grande ilusion.

Hay todavia otros procedimientos que yo aprecio mucho menos: Se tiene por ejemplo un plato de hojalata con un doble fondo en el cual está oculta la moneda que se ha de sustituir. Cuando se deposita la moneda marcada sobre el plato, entra en un hueco colocado en el centro de este instrumento; despues apretando una muesca se hace la sustitucion.

Tambien se encuentran en casa los vendedores de *fisica recreativa*, cajas de muchas clases para el mismo objeto.

La ligereza no es nada en esta clase de prestidigitacion.

Antes que el lector pruebe hacer la aplicacion de los principios que anteceden, es indispensable, segun creo, que le dé todavia algunas noticias que le ayudarán mucho en la perfecta ejecucion de los juegos que voy á describir.

Tengó que decir algunas palabras sobre *la varita, la mesa, las mangas, los gestos, el ojo* y el lenguaje de un prestidigitador.

ARTICULO TERCERO.

I.

La varita.

La varita de un prestidigitador es generalmente un bastoncito de ébano, guarnecido de dos cabos de marfil, de forma ovoide; su longitud total es de unos cuarenta centímetros próximamente.

Un prestidigitador está raras veces en escena sin llevar su varita en la mano. Este elegante bastoncito es la representacion de su poder mágico; un golpe dado con ella sobre un objeto ó solamente indicando su direccion, motiva la trasformacion ó desaparicion.

La varita sirve tambien para ocultar un objeto que se tenga en la mano, y favorece particularmente el escamoteo de monedas, bolas gordas, etc.

La varita, en fin, es para un prestidigitador lo que un abanico es para una señora: ella le da firmeza y le salva de esa dificultad escénica que se llama el *ingenio de los brazos*.

II.

La mesa.

A fin de no complicar las esplicaciones desde el principio, no hablaré en este momento de las mesas em-

pleadas en las representaciones teatrales; reservaré estos detalles para el momento en que sean útiles, y me contentaré con indicar las disposiciones necesarias á los juegos que se ejecutan en un salon.

La mesa sobre la cual se opera debe estar guarnecida de una *bolsa*.

La bolsa, llamadamas generalmente *servante*, es una tabla colocada detrás de la mesa al lado opuesto de los espectadores, á la altura del fondo del cajon donde se coloca; sirve para depositar los objetos que parece que se desvanecen, y encubrir los que deben aparecer misteriosamente. Esta tabla debe estar guarnecida de un reborde para que los objetos que se depositan allí no caigan y de un tapiz para evitar el ruido (1).

Cuando se improvisa una reunion, es necesario organizar un *servante* por medios rápidos y fáciles. Suponiendo que se sirve de una mesa de juego: se quita el cajon; se reemplaza por una tabla que se fija sobre las traviesas interiores, teniendo cuidado de dejarla sobresalir unos diez centímetros, despues de lo cual se coloca una servilleta doblada.

Sucede muchas veces que no es posible hacer este arreglo porque se tiene que salir de la sala y esto haria que el público sospechase. He aqui en este caso un procedimiento muy sencillo para hacer una bolsa á los ojos mismos de los espectadores sin que lo presuman.

Se pide un tapete grande que se coloca sobre la mesa bajo el pretesto de que se vean mejor los objetos.

(1) Algunos prestidigitadores rellenan este tapiz con aserrin para evitar el rebote de los objetos que se dejan caer.

Al colocarlo se tiene cuidado de dejar caer, de vuestro lado, una gran parte que se levanta y se clava con alfileres; esto forma una bolsa ancha en toda la longitud de la mesa.

Observacion. La mesa de un prestidigitador debe estar á la altura de la cadera, de modo que el brazo al caer pueda tomar un objeto, sin verse obligado á estirarse ó encogerse.

ARTICULO CUARTO.

Bolsillos y Bolsillitos.

A menudo se puede suplir el servicio de la bolsa de la manera siguiente:

Se practican sobre el forro de la levita dos bolsillos llamados *profundos*, tales como los marca la figura 8.

Estos bolsillos solo sirven para depositar los objetos y desembarazarse de ellos; pero no se puede tomar nada, atendido que, como lo indica su nombre, son demasiado profundas para que la mano pueda llegar al fondo.

Con los bolsillos llamados *bolsillitos* representados por la figura 9, se tiene la doble ventaja de poder tomar y dejar los objetos. (Figura 9.)

Los bolsillitos prestan grandes servicios en prestidigitacion. Para la regularidad de su servicio, es necesario que estén rigurosamente hechos y colocados tal como voy á describirlos.

Estos *bolsillitos*, tal como se vé por la figura 9, son

de una forma semicircular; tienen próximamente ocho centímetros de anchos sobre seis de profundidad, y están colocados un poco oblicuamente para facilitar la introduccion y estraccion de los objetos. Creo inútil decir que deben ser de la misma tela que el pantalon para que estén mas disimulados.

El buen éxito de los bolsillos depende tambien del sitio que deben ocupar. Si estuviesen colocados muy altos ó muy bajos, podrian descubrirse sus servicios, porque, en ambos casos, obligarian al operador á doblar el brazo ó á inclinarse un poco de lado para alargarlo.

Para colocar estos bolsillos convenientemente, los ensaya uno mismo, para lo cual se cosen provisionalmente, es decir, se hilvanan, segun la espresion consagrada en el arte de la costura.

Como punto de partida, es necesario que los bolsillos estén ocultos por los faldones del frac ó levita; pero que no estén sin embargo muy cubiertos para que no se tenga que ir muy lejos á buscarlos.

Hé aquí la manera de determinar el sitio:

Es necesario poder tomar una moneda ó una bola por ejemplo, sin verse obligado á doblar ó encoger el brazo.

ARTÍCULO QUINTO.

Las mangas.

Cuando se hace un juego de destreza, las mangas quitan considerablemente la ilusion; su abertura está

muy cerca del objeto escamoteado, y el público se figura siempre que, en esta circunstancia, esta parte del vestido sirve de escondite (1).

El público se engaña pensando así, porque, fuera de dos ó tres juegos á lo mas, las mangas no tienen nada que hacer en la desaparicion de los objetos.

Por poco que se reflexione, se comprenderá que un escamoteo ejecutado así, presentaria muchas dificultades. En efecto, que un prestidigitador introduzca, por ejemplo, una bola de cristal ó una docena de monedas de cinco francos en la manga, ¡cuán embarazado se encontraria para retenerlas! En tal caso seria necesario que conservase constantemente su brazo en una posicion vertical y que se guardase mucho de hacer cualquier ademan que pudiese comprometerle.

Sea lo que quiera de esta suposicion, como se debe evitar en prestidigitacion toda sospecha, aunque sea infundada, aconsejaré únicamente, cuando la circunstancia lo exija, separar un poco hácia atrás la manga de la levita, de modo que se vea todo el puño de la camisa, tal como lo representan las figuras de esta obra.

Una vez terminado el juego, no hay mas que bajar el brazo para que las mangas vuelvan á su primitivo estado.

(1) Antiguamente Olivier y luego Bosco, para evitar sin duda este inconveniente, trabajaban con los brazos desnudos. Si esto hacia realzar el mérito de los prestigios de estos artistas, en cambio les hacia perder mucho por el lado del buen tono.

ARTÍCULO SEXTO.

Los gestos, ceremonias, pases falsos y tiempos.

Los gestos y las ceremonias que constituyen el juego escénico de la magia simulada, aunque parece que son vanos, ejercen una grande influencia en los espectadores; esta mímica, hiriendo su vista y su imaginacion, los prepara á las ilusiones producidas por la ligereza de las manos y por la sutileza de las palabras.

Un prestidigitador anuncia generalmente al público obras de magia; entonces si el artista mágico quiere ser lógico, debe, para la ejecucion de sus maravillas, representar un hombre poseido de un poder sobrenatural y no presentar sus esperiencias como un cualquiera. Las evocaciones, las palabras cabalísticas, la intervencion de la varita, todo esto ejecutado en los límites del buen gusto, es de muy buen efecto.

Fuera de los ademanes y ceremonias de las cuales acabamos de hablar, hay otra clase de ellos que se llama *pase falso*, y cuya buena ejecucion es bastante difícil. El pase falso consiste en dar la mayor semejanza posible á una accion que se finge ejecutar. Así, por ejemplo, se trata de fingir depositar una moneda en la mano izquierda, se debe, ayudado de la ligereza, presentar en esta ejecucion una apariencia de realidad tal, que el público no pueda distinguir ninguna diferencia entre el hecho simulado y el hecho real.

El fingimiento es muy usado en prestidigitacion:

se finge colocar un objeto en un sitio, se finge retirarlo, se finge romperlo, cortarlo, regenerarlo. ¿Qué no se fingirá cuando se llega hasta el estremo de fingir que se finge? Esta clase de fingimientos se indicarán á medida de su empleo, en los juegos que esplicaremos mas adelante.

Ciertos gestos, ciertas acciones tienen únicamente por objeto facilitar lo que en prestidigitacion se llama *un tiempo*. Un tiempo es el momento oportuno de ejecutar un escamoteo sin que lo sospechen los espectadores. En este caso, el gesto ó el hecho que constituye el *tiempo*, tiene por objeto llamar la atencion del público hácia un punto alejado del sitio donde se opera el prestigio. Se depositará, por ejemplo, con cierta afectacion un objeto sobre una esquina de la mesa en que se opera, mientras que la mano izquierda, dirigiéndose detrás de esta mesa, cogerá un objeto oculto para hacerlo aparecer. Se arrojará una bola en el aire y se recibirá con la mano derecha, para tener ocasion de tomar durante este tiempo con la izquierda una otra bola en el bolsillo. Será suficiente, en fin, dar un golpe con la varita sobre un punto cualquiera mirando muy atentamente hácia aquel punto, para atraer las miradas de toda una reunion.

Estas influencias sobre las miradas del público, parecen muy simples y sencillas, y sin embargo no faltan nunca á su objeto.

Cada juego tiene sus gestos y sus tiempos combinados con la charla que los motiva. Ya tendremos ocasion en el trascurso de esta obra de señalar tiempos muy ingeniosos y cuya influencia es tal que ninguna voluntad sabria sustraerse de ellos.

ARTÍCULO SÉPTIMO.

El ojo.

(*Tener ojo.*)

En prestidigitacion, *tener ojo*, es poseer una cualidad escénica con la cual se concilia la simpatía de los espectadores, y de la cual se sirve tambien para aumentar el efecto de las esperiencias.

Creo que no habreis dejado, lector, de encontraros cara á cara alguna vez con ciertos interlocutores de los cuales no podríais sufrir la mirada, y cuyos ojos parecia igualmente que huian las vuestras. Esta posicion es molesta, y es muy raro que el interés de la conversacion no se altere.

Esto proviene de que vuestro interlocutor tiene la mirada tímida, vaga, incierta; que no puede soportar la intimidad de vuestra mirada; esto es, en una palabra, que no *tiene ojo*.

Esta timidez de los ojos, este sentimiento de pena y de incomodidad, se comunica por contagio, y no es raro que un artista afectado de tal infirmeza, no la propague en toda una reunion. En este caso, el público es poco comunicativo, y á menudo, tambien, muy poco benévolo.

Tener ojo, es, pues, poseer la cualidad, que es la contraposicion del defecto que acabo de citar.

Mirad presentarse en escena este artista, cuya fina

mirada, inteligente y segura va directamente á fijarse en los ojos de los espectadores. Una relacion casi magnética se establece rápidamente entre ambas partes. El público se encuentra bien con el recién venido; cambia fácilmente su mirada con la suya; le escucha con benevolencia, y de esta doble correspondencia nace bien pronto la simpatía. En estas condiciones el éxito es fácil.

Esta cualidad *del ojo*, el lector lo reconocerá, se encuentra igualmente en el mundo; hay gentes cuya mirada facilita la conversacion, dá ánimo y á menudo valor.

El ojo, así como ya lo he dicho anteriormente, concurre igualmente á aumentar el efecto de los juegos de escamoteo. Un prestidigitador hábil se sirve de su mirada para llevar la conviccion entre los espectadores. Si anuncia, por ejemplo, que hace pasar una moneda ó cualquier otro objeto en un punto que designa, aunque esté convenido mas que nadie de la inexactitud de sus aserciones, sus ojos, sin embargo, siguen el objeto de su trayecto simulado, como lo harian si el hecho fuese verdadero; así se muestra engañado por sus palabras. Esta conviccion aparente se comunica á los espectadores y la ilusion gana.

ARTÍCULO OCTAVO.

La palabra.

«La palabra ha sido dada al hombre para disimular su pensamiento,» ha dicho un hombre de Estado.

Este principio de una moral un poco arriesgada para el uso de la vida ordinaria, puede hallar una justa aplicacion en el escamoteo; porque el operador en mágia simulada, es un profundo disimulador en sus palabras y en sus acciones: dice lo que no hace, no hace lo que dice, y hace lo que se guarda muy bien de decir.

En prestidigitacion, la palabra toma el nombre de cháchara (1).

La charla es la fábula, el discurso, el raudal de palabras, en fin, del cual se adorna un juego de escamoteo para darle una apariencia de realidad.

Cuando se inventa un juego, se crea, bastante generalmente, una cháchara para acompañarlo; esta cháchara es raras veces adoptada por los imitadores; cada uno compone una á su modo, en el lenguaje que le es propio, y tambien segun los espectadores á los cuales deba dirigirse.

Sin embargo, hay que observar algunas reglas para la composicion de la misma; la fábula que representa debe ser todo lo parecida posible, sin lo cual el prestigio que la acompaña pierde parte de su ilusion.

Es necesario que esté correcta y convenientemente espuesta; las faltas de lenguaje, las espresiones populares, las mistificaciones, los malos equívocos, las

(1) Esta palabra viene de un lenguaje que los escamoteadores antiguos habian adoptado á fin de poder hablar entre ellos de su arte sin temor de ser comprendidos de los profanos; este lenguaje, esta *jerga*, como ellos llamaban, les servia tambien para conocer los verdaderos adeptos de la mágia simulada.

escentricidades del lenguaje, deben evitarse en una buena reunion.

Se debe ser sóbrio de palabras, hablar con dulzura, distintamente y sobre todo evitar la monotonia.

Voy á dar, como ejemplo, una aplicacion de la cháchara, que probará todo el interés que esta fábula puede dar á un juego prestándole un nuevo prestigio.

Yo tenia en mis representaciones un pequeño cofre que, colocado en cierto sitio entre los espectadores, sometia á mi voluntad la influencia de una atraccion eléctrico-magnética.

Esta disposicion fisica, estando muy disimulada, anunciaba á mis espectadores que mi cofre podia á mi mandato convertirse en pesado ó ligero.

Daba la prueba, porque, segun yo lo deseaba, un niño lo levantaba sin ningun esfuerzo, ó bien el hombre mas robusto no podia moverlo de su sitio.

Para esto solo se trata de establecer ó interrumpir una corriente eléctrica, ignorada de los espectadores.

Cuando yo fui mandado á Argelia para dar funciones ante los árabes, este cofre, que yo me habia llevado, no podia producir un gran efecto sobre estas naturalezas primitivas. El árabe no hubiese visto, sin poderlo explicar, que una disposicion interior podia impedir que quitasen el cofre de su sitio.

Pensé en cambiar la cháchara, y, por medio de una nueva fábula, procuré dar á este juego una apariencia milagrosa.

Me avancé con el cofre en la mano hasta el medio

de un practicable (1) que comunicaba de la escena al patio; allí, dirigiéndome á los árabes, les dije:

«¡Despues de lo que acabais de verme hacer, deveis atribuirme un poder sobrenatural; teneis razon! Voy ahora á daros una prueba de este poder maravilloso, mostrándoos que puedo quitar toda su fuerza al hombre mas robusto y devolvérsela á mi voluntad. ¡Aquel que se crea bastante fuerte para sufrir esta prueba, que se acerque á mí!»

Este cuento, como se vé, cambiaba completamente el prestigio, dándole otra apariencia. Esto ya no era prestidigitacion, era mágia.

El resultado fué inmenso. Los árabes fueron sobrecogidos de tal admiracion que me supusieron un poder diabólico (2).

Una esperiencia despojada de su cháchara, pasa al estado de simple curiosidad. ¿Qué hubiese sido la adivinacion artificial de mi hijo sin la presentacion en escena de la *doble vista*? ¿Qué se hubiese hallado igualmente de extraordinario en la *suspension*, sin la aplicacion simulada del éter? etc.

Si la cháchara es la fabula con la cual se adorna una esperiencia, esta espresion se aplica igualmente á todo lo que se dice en una reunion, aun fuera de los juegos: el exordio, los intermedios, los chistes de buen género, son chácharas.

Morean Sainti, actor distinguido de la ópera cómi-

(1) El practicable es una tabla larga, las mas de las veces guarnecida de una alfombra, que va del escenario á las butacas.

(2) Ver las *confidences d' un prestidigitateur*, tomo segundo, pág. 226.

ca, era un aficionado muy hábil en prestidigitacion; poseia, sobre todo, el talento de hacer valer las cosas mas insignificantes por su lenguaje. Nadie mejor que él sabia conciliar los sufragios por exordios llenos de ingénio y á propósito.

Hé aquí, por ejemplo, algunas palabras dichas al principio de una reunion dada por él en una fiesta de beneficencia:

«Señoras y caballeros, dijo él, en esta fiesta, organizada para el alivio de los pobres, permitidme tomar por exordio de mi reunion, las tres virtudes teologales, la fé, la esperanza y la caridad.

LA FE, es la confianza ciega que reclamo de ustedes para el éxito de mis esperiencias.

LA ESPERANZA, puede traducirse por el deseo que tengo de hacerles pasar una agradable noche.

LA CARIDAD, cada uno debe comprenderla, está en el resultado que habremos obtenido si el producto de esta obra benéfica logra aliviar alguna miseria.»

Al fin de esta reunion, la limosna recogida por las señoras protectoras fué de las mas productivas.

Algunas veces, para divertir á la reunion, se introducen en la chéchara frases é incidentes bajo la forma de chistes. Estas, aunque estén preparadas de antemano, su aplicacion será siempre de un buen efecto.

Así, por ejemplo, admitamos, que habiendo rogado á una señora *pensar* una carta y nombrarla, haya indicado la sota de oros.

—¿La sota de oros? decis muy bien, señora, *ya lo sabia; esta tarde misma he apuntado en mi libro de memorias que pensaria usted esta carta* (bien entendido, no

se ha escrito nada). Os felicito, además, de tal pensamiento; hé aquí la razón: *La sota de oros, cuando viene á la imaginacion en una numerosa reunion, es, segun la señorita Lenormand, la célebre cartomancia, el anuncio de un acontecimiento favorable.*

Cualquiera que sea la carta que se haya pensado, debe siempre arreglarse de modo para hallar algo favorable ó chistoso que decir con este objeto.

Si se piden monedas á los espectadores, se puede, en el mismo orden de ideas, decir tambien: «Estén ustedes tranquilos, señores, sobre la suerte de sus monedas, yo las devuelvo casi siempre. Y despues no perderán nada en prestármelas, porque *cuando las devolveré, se multiplicarán en sus bolsillos.*»

En una reunion inteligente, un prestidigitador no debe temer dejar entrever algo de su erudicion, con la condicion de ser siempre divertido.

Hé aquí algunos ejemplos que podrán hacer comprender el sentido en el cual debe hacerse esto.

Sucedé á menudo que para las necesidades de una experiencia, se ruega á un espectador que designe un número.

Supongamos que haya indicado el número 4.

«Magníficamente, caballero, decís, está muy bien elegido; 4, es un hecho reconocido de que es el número por excelencia. El número 4 estaba en gran veneracion entre los pitágoras, como siendo el cabo de la perfeccion.

En casi todas las lenguas, el nombre de Dios está escrito en cuatro letras: *Deus* en latin, *Theos* (1) en

(1) La th en griego es una sola letra.



griego (Oeos), *Ilah* (1) en árabe, *Temt* en lengua celta, *Aydi* en turco, *Siré* en Persa, *Aded* en asirio, *Gott* en aleman, *Dieu* en francés, *Dios* en español, etc.

¡Qué éxito no debe esperarse de tal número!

¿Escójase otro número, 1 por ejemplo? Dicese desde luego que es favorable, es de rigor, y se añade en apoyo de esta asercion:

«El número 1 es el principio de individualidad. No puede ser dividido, es el punto matemático, es el principio de la existencia, es la salida de la nada.

La unidad, principio generativo, es á los ojos de los filósofos el carácter sublime de la divinidad.

La cifra 1 es la primera y la última de la escala numérica; es tambien el primero de los números impares.

Es el único número que multiplicado por sí mismo no puede variar: dicese: dos por dos, cuatro; pero uno por uno no hace mas que uno.»

Sobre todos los números puede decirse algo, pero el número que mas se presta á las interpretaciones mágicas, es el número 9. Hé aquí lo que se puede decir con este objeto:

«Nueve es el primer número que el hombre ha contado en su existencia, porque ha estado nueve meses para ver la luz.

El número 9 es el mayor y el último de los números representados por una sola cifra.

Dos propiedades han hecho célebre el número 9, y son todavía la admiracion de los que no penetran el misterio. (Tómase una pizarra y clarion para hacerse comprender mejor):

(1) Allah por contraccion por Al-Ilah, el Dios. (1)

Primera propiedad: 9, multiplicado por una cifra cualquiera de 1 á 9, dá por producto dos cifras. ¡Pues bien! estas dos cifras adicionadas juntas, dan siempre el número 9.

Pongamos como prueba sobre esta pizarra algunos múltiplos del número 9:

18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81.

Inscribiendo cada una de estas cifras, decís: «2 por 9=18, 3 por 9=27, 4 por 9=36», (y así hasta la última).

Ahora si, así como acabo de decirlo, adicionamos las dos cifras de estos múltiplos, hallaremos en todos el número 9. Así en 18, 1 y 8=9, en 27, 2 y 7=9, en 36, 3 y 6=9, etc.

Antes de borrar estos números, voy, señores, á hacerles notar una curiosa particularidad en su disposición:

Las primeras cifras de estos números siguen una progresion ascendente de 1 á 8; mientras que los segundos siguen la progresion inversa de 8 á 1, ó la misma progresion ascendente empezando por el fin.

Nótese, que despues del 45, si volvemos atrás y se leen los cuatro primeros números retrogradando, se tendrán los cuatro números últimos de la serie hasta 81. Así: en 45, leyendo este número al revés, se tendrá 54; en 36, 63; en 27, 72; en 18, 81, que son las cuatro cifras que vienen despues del 45.»

Estos pequeños intermedios semi científicos, son muy favorables al artista que sabe colocarlos y decirlos con ingénio y sin abusar. Esto no impide continuar la esperiencia y de volver á tomar así el curso:

«Perdone usted, caballero, volvamos á nuestra experiencia; usted ha elegido, pues, el número 9.»

Quiero, para terminar este capítulo, hablar de un género de cháchara muy divertido que se puede permitir algunas veces entre amigos, pero del cual aconsejo no hacer uso en el teatro. Es la jerga.

Comte sobresalia en este género de chocarrería; su figura, llena de bondad, inspiraba á los espectadores tal confianza, que despues de la jerga mas absurda y menos inteligible, los espectadores, lejos de suponer una mistificacion, acusaban mas pronto su propia inteligencia ó sus oidos de no haber pillado el sentido del discurso del orador.

Yo he visto á menudo este fisico, despues de una experiencia á cuyo desenlace tenia necesidad de estar *acalorado*, acercarse á los espectadores y hacerles en tono doctoral una jerga del género siguiente:

«Ya lo ven ustedes, señores; los principios sobre los cuales descansa la experiencia que les acabo de presentar, no tienen otra relacion con las ciencias ocultas y herméticas, tanto cuanto los sentidos se hallan sobrepasados por la espresion de un sentimiento tan característico como espontáneo. La impresion que preside á toda influencia errónea, es en alguna manera modificada por la resonancia de los sonidos y por la agitacion de las moléculas, cuyos cráteres de la inteligencia se hallan subrepticamente rodeados; y si me es permitido hacer una comparacion que debe pesar á mas de un sentido, diré que la luz directa, emanada del sol, es para nuestros ojos lo que el prisma de la reflexion es para el plan biconvexo de la doble refraccion de los chismes sociales.»

Pero era necesario un fin á este estilo remontado, y el prestidigitador contaba con él para recibir los aplausos que su juego no habia podido provocar. Tomando entonces un aire gracioso, y poniendo, por mejor decir, un poco de miel en su voz: «Esta digresion científica, continuaba, puede que sea de un orden muy elevado para muchos de ustedes, pero era necesaria para mi esperiencia. Pido perdon á estas señoras de haber un instante abandonado mi papel de prestidigitador por el de físico. Además, puedo asegurar á mis espectadores que todos mis votos *prolomi fatarone n'a casi patar* á agradaros y que mis juegos de *mi caseman* sobre la *sénémache* á *tote semivo* hacerme siempre digno de vuestros sufragios.»

Esta última série de palabras, no perteneciendo á ninguna lengua, pronunciadas á media voz, hace creer que es un cumplimiento del cual no se ha podido entender mas que las últimas palabras, pero al cual se debe la recompensa de un aplauso.

Repito, terminando, que no doy mas que este ejemplo de jerga, como una chocarrería buena únicamente en una reunion amistosa.

Ahora que el lector está ya enterado de la significacion de la palabra cháchara y de sus diversas acepciones, voy á dar un ejemplo de su aplicacion en muchos juegos donde se desenvolverán algunos de los principios que anteceden.

ARTÍCULO NOVENO.

JUEGOS CON MONEDAS.

I.

La moneda fundida.

Fundir una moneda de cinco francos en la mano y á la llama de una bugía; hacerla pasar á esta bugía, retirar-la fundida y devolverla á su estado primitivo (1).

«Ciertos metales, decís, no se funden mas que á una temperatura muy elevada; la plata está en el número de estos; necesita próximamente mil grados centigrados de calor para fundirse.

Sin embargo, cuando este metal está primeramente sometido á ciertas fricciones magnéticas, el calor solo de la llama de una bugía es suficiente para hacerla entrar en fusion.

Si ustedes quieren, señores, prestarme una moneda de cinco francos, voy á someterla á esta experiencia.

No teman ustedes, además, por la seguridad de su

(1) Entiéndase bien, que tanto para este juego como para los que siguen, no se trata de realidades, sino de ilusiones.

metal; debo decirles que cuando me confían alguna moneda, yo la devuelvo casi siempre.»

Se debe uno proveer de un candelero conteniendo una bugía encendida, que se tendrá cuidado de haber colocado sobre un velador ó en su defecto sobre una silla.

Cuando se ha recibido de un espectador la moneda de cinco francos, se deposita al lado del candelero, después se frotan vivamente las manos una con otra, y se dice:

«Estas fricciones de mis manos tienen por objeto desenvolver el magnetismo necesario para la operación..... (mirando en seguida vuestra mano izquierda), ¡muy bien! ya veo desenvolverse abundantemente la electricidad..... creo que lo lograremos..... ¿veamos?»

Tómase la moneda con la mano derecha; llévese hácia la mano izquierda como para depositarla; pero en el trayecto, empálmese esta moneda en la mano derecha, según el principio indicado, capítulo I, página 52.

Fíngese colocar la moneda en la mano izquierda, la cual se cierra, como si recibiese algo.

En esta situación, muévanse los dedos de esta mano, bajo pretexto de magnetizar la moneda de cinco francos. Tómese al mismo tiempo el candelero con la mano derecha, lo que quita toda idea de que hayais conservado la moneda.

«Ahora, decís, creo ya suficientemente impregnada de magnetismo la moneda, para fundirla fácilmente..... Veamos.»

Colócase la mano izquierda siempre cerrada sobre

la llama de la bugía y se remueven un poco los dedos como para apretar la moneda y forzarla á salir. (Fig. 10.)

«Efectivamente, héla aquí que se funde, y el metal entra en la bugía..... ¿no lo veis?»

Abrese la mano izquierda y se enseña que no está la moneda.

«Todo esto lo hemos logrado muy bien; pero les confieso francamente, señores, que me hallaria muy turbado para devolver la moneda, si, despues de haberla fundido, no pudiese tambien volverla á su estado primitivo.

«Miren ustedes este pequeño punto blanco y brillante en la mecha de la bugía (el público no ve nada, pero lo cree). ¡Pues bien! este punto luminoso es la estremidad de la moneda fundida por donde voy á tomarla para sacarla en el estado en que se encontraba.»

Pellizcase la llama de la bugía y se finge tomar algo.

«¡Aquí está! ¿No la ven ustedes? (Enseñanse las puntas de los dedos juntos). ¿No? ¡Pues bien! Voy á tomarla en esta mano para que puedan verla mejor.»

Déjase el candelero sobre la mesa, y con los dedos de la mano derecha, en la cual está oculta la moneda, se finge todavía tomar la pretendida moneda fundida, que se dice tener en la punta de los dedos de la mano izquierda; pero como en este movimiento la moneda empalmada está sobre el hueco de la mano izquierda, se deja caer sutilmente cuando se quita el pretendido metal fundido. Véase para esta operacion la figura 11, en el juego siguiente. Solamente en

lugar de quitar una moneda, como en esta figura, se retire aparentemente.

De la mano derecha, hallándose libre, se puede sin afectacion dejar ver el interior, enseñando en la punta de los dedos la pretendida moneda fundida, lo que quita toda idea de moneda conservada.

«De este modo, decís, todo el mundo, según creo, podrá apereibir el metal que me está quemando los dedos; así, pues, voy á tratar ahora de devolver la moneda á su primitiva forma.»

La mano izquierda, al momento de recibir la moneda, no se ha cerrado, pero se ha levantado lo bastante para que los espectadores no puedan ver lo que contiene. Colócanse entonces las puntas de los dedos de la mano derecha en la mano izquierda, diciendo:

«Pongo esta materia en fusion en el hueco de mi mano, y por un frotamiento particular de la punta de mis dedos, voy á refermar el metal y darle su forma primitiva.»

En este instante se tiene el dedo sobre la moneda que está oculta en la mano y se frota durante algunos instantes; despues se dá vuelta á la mano, y el dedo del medio, que se ha conservado sobre la moneda, la sostiene en equilibrio. A la punta de este dedo es donde se presenta diciendo:

«Héla aquí, téngala usted, caballero; todavía está caliente; procure usted no quemarse.»

Este juego de ligereza es de muy buen efecto, y dá principio muy bien á una série de juegos con monedas. La descripción puede que sea un poco larga, pero en este género de esplicaciones, no es posible dar menos detalles.

II.

**Las monedas de cinco francos
viajeras.**

Hacer que una ó muchas monedas de cinco francos se trasporten invisiblemente de una mano á otra, y que pasan en seguida á través de una mesa para caer en un vaso que se tiene debajo.

«Voy, señores, á presentarles un juego, que justificará, segun creo, el nombre de prestidigitacion dado al arte del escamoteo. Este nombre está formado de dos palabras latinas, cuya reunion significa agilidad de los dedos. Van ustedes á ver hasta qué grado de presteza se puede llegar en el cumplimiento de un hecho bastante complicado en su naturaleza.

Les ruego á ustedes que se dignen prestarme una moneda de cinco francos (1).

Ahora, señores, que me han prestado ustedes esta moneda, ¿quieren ustedes prestarme todavía..... toda su atencion?...

Ustedes no ignoran, señoras y caballeros, que

(1) Siempre se deben pedir los objetos que se necesitan; así se evita que sospechen alguna preparacion y, por otro lado, los espectadores, de los cuales recibis los objetos, toman mas interés en la esperiencia cuanto que piensan contribuir indirectamente á su ejecucion.

cuando un objeto se trasporta con una velocidad extrema, es imposible apercibirlo. Tal es, por ejemplo, la bala lanzada por un arma de fuego, la cual viaja con una velocidad media de 1200 metros por segundo.

Con semejante prontitud es con la que voy á hacer pasar esta moneda de mi mano derecha á la izquierda.»

Enseñase sin afectacion el interior de la mano izquierda para que vean que no hay nada dentro (1): despues se toma la moneda en la punta de los dedos de esta mano, diciendo:

«Hé aquí la moneda; la tomo con la mano derecha, alejo mis manos..... lanzo la moneda con fuerza hácia la mano izquierda, y le digo..... *pasa*..... (ábrese la mano izquierda y enséñase la moneda.) He aquí que ha pasado.»

Cada una de estas anunciaciones vá acompañada de un hecho de escamoteo, el cual voy á describir tomando la experiencia desde el principio;

1.º Mientras que os entregan la moneda de cinco francos que habeis pedido á los espectadores, tomáis secretamente de vuestro bolsillito (2) otra moneda y la colocais en el empalme de la mano derecha (figura 3).

2.º Cuando habeis tomado con la punta de los dedos de la mano izquierda la moneda que os han confiado, acercais la mano derecha hácia esta mano para quitar esta moneda.

(1) No debe nunca decirse: ya ven ustedes que aquí no hay nada, porque se puede hacer sospechar que vais á hacer pasar algo; vale mas que el espectador haga constar por si mismo el hecho.

(2) Ver el artículo bolsillitos, página 70.

3.º En este momento, la moneda empalmada, hallándose un poco encima de la palma de la mano izquierda, la dejais secretamente caer, mientras que con los dos dedos de la mano derecha quitais la moneda que está visible (fig. 11).

De modo que aunque se ha quitado la moneda de la mano izquierda, queda otra que está invisible al espectador, atendido que la mano queda á medio cerrar.

4.º En estas condiciones, el fingimiento del pase de la moneda de una mano á otra es de los mas fáciles.

Al instante en que pronunciais la palabra *¡pasa!* abris rápidamente la mano izquierda y enseñais la moneda que habeis introducido secretamente; abris al mismo tiempo la mano derecha, en la cual retenéis oculta la moneda que acabais de empalmar.

Este pase bien egecutado es de una completa ilusion; pero si se quiere hacerlo mas brillante, se hace marcar la moneda prestada, se cambia por la que se tiene empalmada por el procedimiento descrito en la página 65; se hace pasar á la mano izquierda como se ha dicho anteriormente, y cuando se enseña se dá á reconocer.

«Aunque no haya para ustedes, señores, continuais, ninguna duda sobre la realidad de la esperiencia, voy á hacer mayor su conviccion. Volveré á empezar el juego, haciéndoles oír el ruido de la moneda viajera á fin de que puedan conocer el momento de su llegada. Pero para esto necesitaré una segunda moneda de cinco francos.

(El público debe creer que no se ha gastado mas

que una moneda en el juego anterior, porque la segunda se ha vuelto á meter en el bolsillito.)

Cuando está ya hecho el empréstito, colócanse las dos monedas sobre la mesa. «Aquí, señores, la experiencia será mas fácil de comprender. Voy á colocar una moneda en cada mano, y, en el momento que la moneda lanzada por la mano izquierda llegará á la derecha, dará sobre la otra moneda y estarán ustedes advertidos, por este ruido, del momento en que habrá pasado.

¡Escuchen ustedes bien! Coloco esta moneda en la mano izquierda; luego esta otra en la derecha, y digo ¡*pasa!* ya ven ustedes que ha llegado.....» Enséñanse las dos monedas juntas.

Explicacion: 1.º Fingiendo colocar la moneda en la mano izquierda, empalmadla (página 52).

2.º Teniendo una moneda en el empalme de la mano derecha, tómesese la segunda moneda de la punta de los dedos de esta misma mano.

3.º Ténganse los brazos separados uno de otro, y en el momento en que decís: ¡*pasa!* Se golpean las monedas, cerrando vivamente la mano derecha, en la cual estaba oculta la primera moneda.

4.º Abrense en seguida las dos manos para hacer ver el resultado de la experiencia.

Hasta aquí la cháchara persuade ó no persuade, pero á golpe seguro debe intrigar el juego. Vamos á darle todavía mas interés por medio de una série de astucias que sazonarán la repetición de este juego:

«Voy, decís, á repetir la experiencia é ir mas lentamente en mi demostracion.»

Colócase realmente, esta vez, la moneda en la mano

izquierda, imitando siempre el movimiento que se ha empleado para no introducirla, es decir, para empalmarla (1); tómesese como anteriormente la segunda moneda en la punta de los dedos de la mano derecha; separad los brazos y preparaos á lanzar hácia la otra mano la moneda que está en la izquierda, así como acabais de hacerlo.

Como os deteneis un poco en este momento mirando á los espectadores con un aire ligeramente estafador, no hay duda de que si hay una ó varias personas que piensen que os habeis guardado la moneda en la mano derecha, os harán alguna observacion ú os lo harán comprender por alguna sonrisa de incredulidad.

Seria de muy mal efecto abrir la mano para enseñar al público que está en un error; veria fácilmente en este hecho una mistificacion organizada. Muéstrese, al contrario, no comprender la interrupcion, y se les hace ver que se han engañado, haciéndolo constar de una manera indirecta, del modo siguiente:

«¡Pero ahora que pienso! decís; ordinariamente doblo mis mangas para hacer este juego y habia olvidado hacerlo.»

Esta observacion os dá el pretesto, al doblar la manga, de volver á dejar las monedas sobre la mesa y enseñar que están donde habeis anunciado.

(1) Ciertos artistas afectan en este fingimiento una desmaña que provoca las sospechas. Es una falta; ¿por qué, por qué dar la idea á los que no la tienen de la posibilidad de un empalme? No se hace en realidad este fingimiento mas que en el caso de los que conozcan un poco el juego puedan concebir algunas dudas. A estos únicamente es á los que se dirige la falsa demostracion.

Los espectadores que hayan comunicado á sus compañeros sus sospechas, así como los que han hecho observaciones para poner al prestidigitador en falta, deben estar desagradablemente sorprendidos al ver que se han engañado; tambien debeis procurar guardaros de un segundo ataque.

Volveis á empezar el pase anterior colocando todavía realmente la moneda en la mano izquierda, y separais los brazos como para hacer pasar la moneda á la mano derecha.

No habiéndose colocado ostensiblemente la moneda en la mano izquierda, el espectador puede todavía dudar de que esté. En este caso, si se os hace alguna objecion: «Dios mio, caballero, decís con un tono de bondad mezclado de buen humor, os ruego que si conocéis este juego, seais bastante generoso para dejar á los demás el placer de la ilusion. Sin embargo, me sabe mal deciros que os habeis engañado en vuestra apreciacion, porque la moneda está en la mano donde he dicho que la colocaba. (Enseñase). Ya sabe usted, caballero, que soy incapaz de engañarle.»

Si no os dicen nada depositais las monedas sobre la mesa.

«Caballeros, decís, voy á terminar por un pase que les convencerá del todo. Ya les he hablado de la estrema velocidad con que las monedas pasan de una mano á otra; ¡pues bien! esta velocidad es tal, que cuando se le imprime á una moneda, se la puede hacer atravesar una mesa sin hacer de modo alguno ninguna abertura.

Este fenómeno se esplica así: El agujero está hecho en la mesa por la moneda con tanta prontitud, que tan pronto como se hace, se vuelve á cerrar por la contrac-

cion molecular de la madera. ¡Veamos! Ensayemos esta experiencia.

Tomo una moneda en cada mano; llevo la mano izquierda debajo de la mesa, mientras que la derecha queda encima; despues, á mi mandato, las monedas van á reunirse. ¡Escuchad! ¡Pasa! Héla aquí, que ya ha llegado.»

Diciendo la palabra *¡pasa!* ábrese la mano derecha reteniendo la moneda en el empalme, mientras que se golpea la moneda que está en la mano izquierda con otra que se acaba de tomar al pasar la mano debajo de la mesa.

Esta moneda ha sido anticipadamente pegada sobre el borde de la mesa, del lado opuesto de los espectadores. Empléase cera para pegar esta moneda.

Además la moneda es muy fácil de pegar en este sitio aun á la vista de los espectadores; es igualmente tambien muy fácil de tomar en razon de lo que sobresale, por ser los bordes de la mesa mas estrechos que la moneda.

«Yo puedo, continuais, hacer este juego con dos monedas y aun con cuatro, si el estado de la atmósfera no lo impidiese; pero entonces, deben ustedes comprender, que el pase es mucho mas difícil, y que no puedo vencer esta dificultad sino imprimiendo á las monedas mayor velocidad todavía.»

Pidense otras dos monedas.

«¡Veamos! antes de hacerlas pasar á través de la mesa, ensayemos su viaje al aire libre.»

Tómanse dos monedas que se finjen colocar en la mano izquierda, pero que se retienen en el empalme de la mano derecha, así como en el pase anterior.

«Coloco, decís, estas dos monedas en la mano izquierda.»

Tomando en seguida las otras dos monedas con la punta de los dedos de la mano derecha, separando los brazos, y haciendo sonar las monedas una contra otra, cerrando la mano, decís... ¡*pasa!*

«¡Bravo! esclamais entonces, echando las cuatro monedas sobre la mesa, ¡lo hemos logrado perfectamente!

Voy á ensayar ahora el hacer pasar las cuatro monedas á través de la mesa.»

Tómase un vaso de cristal que se ha colocado sobre la mesa.

Tómanse las cuatro monedas en la mano derecha y se colocan realmente en la mano izquierda, empleando el mismo movimiento que habeis practicado para no colocarlas, pero todo esto sin afectacion (1).

«¡Ah! decís, dejando las monedas de la mano izquierda sobre la mesa y tomando el vaso con esta mano, olvidaba enseñarles este vaso del cual debo servirme.» La transparencia del cristal permite ver que no hay nada dentro; volveis á dejar el vaso sobre la mesa, teniendo cuidado de tenerlo inclinado, la abertura vuelta hácia la mano izquierda.

Es prudente, despues de haber empleado tan á me-

(1) Repito que eviteis todo lo posible hacer sospechar. En los artificios que empleeis, debe impedirse, como en el caso presente, porque si el público al cual abris una vía de suposicion se vé engañado por un fingimiento, puede tomar su revancha en un caso oportuno é imprevisto.



nudo el empalme, cambiar el escamoteo del cual se ha servido ya á fin de no disputar nuevas sospechas.

Es pues con el *torniquete* (página 57) como se termina la esperiencia. Este artificio presenta la ventaja de poder escamotear fácilmente cuatro monedas á la vez.

«Hé aquí las cuatro monedas, decís, presentándolas como en la figura 4.^a Las tomo con la mano derecha á fin de tener mas fuerza (se hace el movimiento indicado por el torniquete) y las tengo suspendidas sobre la mesa.

Ahora con la otra mano paso este vaso debajo de la mesa, á fin de recibir las monedas que voy á echar; pero no haré este pase maravilloso hasta tanto que ustedes estén muy atentos para verlas pasar.....»

Párase algunos segundos.

«Creo que es ya el momento favorable. Todo el mundo escucha y mira. ¡Veamos! *¡pasa!*»

En este momento, la mano derecha, que parece contener las monedas, se abre bajo una aparente contracción nerviosa. Oyense al mismo tiempo caer las monedas en el vaso, lo cual produce un efecto muy maravilloso.

Explicacion:

Habiendo ya hecho el pase del *torniquete*, las cuatro monedas han caido en el hueco de la mano izquierda, así como se ha explicado en el párrafo que trata de este artificio.

Las dos manos se separan entonces una de otra. La mano izquierda, conteniendo las monedas, bájase lentamente á medio abrir y vuelta de modo que los espectadores no puedan ver lo que contiene, mientras

que la otra mano se eleva un poco ahuecada por su contenido ficticio.

He aconsejado mas arriba tener el vaso inclinado, porque sin esta precaucion, las cuatro monedas que se han debido hacer correr un poco hácia la estremidad de los dedos de la mano izquierda, estarian espuestas por un contacto muy brusco á chocar con el cristal y descubrirían su escondrijo, mientras que teniendo los dedos estirados, pueden tomar el vaso y permitir que las monedas se coloquen lentamente contra sus paredes interiores.

En esta disposicion, llévase el vaso debajo de la mesa, y á la palabra *¡pasa!* soltando un poco el dedo del medio y el anular de la mano izquierda, se dejan caer en el fondo del vaso.

III.

La lluvia de oro.

Hacer salir varias monedas de diferentes objetos á la vista de los espectadores.

«¡Señores, para qué arriesgar la vida en ir á paises lejanos en busca de metales preciosos, cuando es necesario tan poco trabajo para procurárselos cerca de uno mismo?

Van ustedes á juzgarlo cuando me hayan visto y oído; sigan ustedes bien primeramente la esposicion que voy á hacerles.

En los átomos azulados de los cuales se compone el aire que respiramos, se encuentran partículas metálicas de toda la plata que está en circulacion en toda la superficie del globo.

Este fenómeno se explica así:

El frote cotidiano de los dedos sobre las innumerables monedas que están en circulacion, produce una usura incesante cuyas partes son tan finas y tan ténuas, que mas ligeras que el aire, se mantienen en suspenso.

La afinidad química, perdonen ustedes, señoras, estas palabras científicas, indispensables para mi explicacion, la afinidad química de estas moléculas las hace reunirse para su recomposicion; pero la forma primitiva de estos preciosos átomos no puede reconstituirse sino por medio de un procedimiento del cual yo solo poseo el secreto, y del que voy, si ustedes quieren, á hacer una productiva aplicacion.»

Entrando en escena, se tiene una moneda de cinco francos en el empalme entre el pulgar y el nacimiento del índice por el procedimiento del escamoteo á la italiana (figura 7).

Además habeis colocado anticipadamente en el bolsillito de la izquierda siete monedas de cinco francos.

«¿Quieren ustedes, señores, decís, confiarme un sombrero?»

Cuando os lo entregan, aceptadle con la mano derecha, figura 12, y cuando al volveros, vuestro cuerpo oculta la mano izquierda, tómanse las siete monedas de cinco francos que habeis debido disponer de modo de poder cogerlas sutilmente. Tomais en seguida el

sombrero con esta mano de modo á poder aplicar las monedas sobre el sudador, figura 12.

«La esperiencia, como comprenderán ustedes, señores, es muy difícil, porque hay en el aire tres metales diferentes emanando de las monedas de oro, plata y cobre; es necesario que yo tome separadamente cada uno de estos tres metales y aparte los otros, bastante para no hacer una liga ilegal. Esta dificultad no me detendrá, y voy á empezar á hacer monedas.

El cobre, en razon de su poco valor, no merece que nos ocupemos de él; cuanto á los otros dos metales, aunque el oro sea el mas precioso, voy á concretarme á la plata, que tiene la ventaja de presentar monedas mucho mayores y por consiguiente mas visibles de lejos.

Miren ustedes, señores, ¿no aperciben ustedes esta moneda de cinco francos que está á punto de quemarse en la llama de esta bugia? ¡Cojámosla!»

Diciendo estas palabras, se acerca la mano á la bugia, y en este momento se hace correr la moneda á la punta de los dedos.

«Héla aquí, decís, ¡oh! cómo quema; la meto en este sombrero.»

En el instante en que meteis la mano derecha en el sombrero como para depositar la moneda, la retenéis en esta mano por el empalme á la italiana (página 61), pero al mismo tiempo soltais una de las siete que sostenéis con la mano izquierda dentro del sombrero.

Si estos dos movimientos están bien hechos, la ilusion es completa, y todos deben creer que es la moneda de la mano derecha la que acaba de caer en el sombrero.

Aproximádoos en seguida á una señora: «Perdone usted, señora, decís, ¿me permite usted tomar esa moneda que veo en su pañuelo?»

Fíngese retirar una moneda de cinco francos de uno de los pliegues del pañuelo, mientras que en realidad se hace aparecer la que está oculta en la mano, así como se acaba de hacer en la bugía.

Fingiéndolo todavía dejar esta moneda en el sombrero, la colocáis como anteriormente en el empalmaje, y soltais una de las monedas de la mano izquierda.

Hácese lo mismo para las otras cinco monedas que se fingen hallar en el cuello de una levita, en la cabeza de un niño, en un abanico, en un manto, en el aire, etc.....

Cuando han caído las siete monedas en el sombrero, se finge hallar una última en un sitio cualquiera, pero esta vez, es la moneda de la mano derecha la que introducís realmente en el sombrero.

A fin de aumentar todavía la ilusión producida por la caída de las anteriores monedas, déjase caer esta ostensiblemente, colocándola un poco encima del sombrero.

Sacúdense el sombrero para hacer sonar las ocho monedas, después de lo cual se toman para contarlas en la mano izquierda.

«Ya ven ustedes, señoras, decís, que son verdaderas monedas (se dan á reconocer algunas). ¿No es verdad que son muy sólidas? Pues bien, van ustedes á hallarse muy sorprendidas cuando les diga que esta solidez no es más que aparente. Si usted lo desea, va usted misma á reducir estas monedas á polvos impalpables así como estaban anteriormente. ¿Quiere usted

recibir las y tener sus dos manos reunidas á fin de no perder nada?»

Tiéndense las ocho monedas entre los dedos de la mano izquierda y se finge tomarlas con la derecha, según el procedimiento del *torniquete*.

Al inclinarse hácia la señora y hacer el ademán como para entregarle las monedas de la mano derecha, la mano izquierda, hallándose cerca del bolsillito, las deja allí, y decís:

«¿Quiere usted, señora, cerrar rápidamente sus manos, apretar las monedas y frotarlas así? (indícase el ademán.)»

Cuando la señora abre las manos, se comprende que deben estar vacías.

«Ya ve usted, señora; el prestigio se ha efectuado tan bien en sus manos como en las mias, lo cual prueba que usted posee una gran dosis de lo que nosotros llamamos en ciencia hermética *el principio de transmutación*.»

Este lindo juego, que se halla completo así, sirve de preámbulo á un juego de teatro que yo he titulado la lluvia de oro. Hé aquí cómo se continua este juego: una copa de cristal cubierta con un pañuelo se llena instantáneamente de monedas de oro. Además, el sombrero que ha servido para las monedas de cinco francos se halla repleto de una enorme cantidad de billetes de banco. Estos billetes son lo que se llama *engaña ojos*. En lugar de las palabras QUINIENTOS FRANCOS, se lee en el mismo carácter QUINIENTOS HECHOS, etc. De lejos es para equivocarse.

Esta parte del juego, necesitando los auxiliares de la escena, no puedo insertarlo aquí; lo describiré en

el 2.º tomo, que tratará de los juegos de teatro. Sin embargo, puedo decir que, gracias á una disposicion mecánica organizada en un velador, las monedas suben por debajo del pañuelo para caer en la copa. Los billetes de banco reunidos en forma de bola están colocados detrás de la mesa, y de allí se toman sutilmente para introducirlos en el sombrero.

IV.

Multiplicacion de las monedas de oro.

Hacer aumentar á gusto de un espectador un número de monedas de oro que tiene cerradas entre sus manos.— Curioso incidente.— Chistoso desenlace.

Al salir á escena para hacer este juego, se tiene en la mano un pequeño plato de plata ó de cristal, sobre el cual hay una porcion de fichas doradas imitando monedas de veinte francos (1).

Agitanse estas monedas haciéndolas saltar un poco á fin de indicar por el sonido lo que se tiene sobre el plato, y se dice:

«El juego que voy á presentar, señores, les dará una idea de todo mi respeto por el bien ajeno, de otro modo dicho, de toda mi probidad, porque despues de la

(1) Medida de precaucion por temor de verse perder entre las manos de ciertos espectadores verdaderas monedas de oro.

facilidad con la cual voy á hacer viajar estas monedas, podrán ustedes juzgar, que me seria muy fácil hacer salir, sin saberlo ustedes, todo el dinero de sus bolsillos.

He pensado que el juego presentado así podria no ser del gusto de todos, y me ha parecido mejor ejecutarlo de modo que queden satisfechos.

Hé aquí en este plato algunas monedas de veinte francos: ¿Cuál es la persona que quiere consentir en que las haga pasar á su bolsillo? En tal caso esta persona que me lo indique levantando la mano.»

Esta proposicion, que no está aquí sino bajo forma de chiste, es siempre seguida de una adhesion general. No es raro ver levantarse casi tantas manos quanto espectadores hay.

«¡Oh! decís vos, bien se vé que mi proposicion es seductiva, porque apercibo muchos adherentes. ¡Vamos! decididamente el poeta se ha engañado: el oro no es una quimera (1).

Pero, señores, permítanme decirles, que por brujo que sea, ó que parezca serlo, me es imposible hacer pasar, á la vez, estas monedas á los bolsillos de todas las personas que lo pidan.

Como yo no tengo ninguna preferencia, ó por mejor decir, como yo tengo preferencias para todos mis espectadores, me voy á ver obligado, para salir de este compromiso, á cambiar la disposicion del juego.

Además, lo haré mas atractivo todavía, porque el

(1) Supongo que por extraordinario nadie levante la mano: esto no impedirá el dirigir esta misma frase al público hablando á la sala. Hablar á la sala, en término de eseamoteo, es hablar dirigiéndose á uno ó muchos espectadores imaginarios.

prestigio tendrá lugar ostensiblemente. Todo el mundo podrá ver pasar un cierto número de monedas de mi mano á una de las manos de mis espectadores.»

Dirigiéndoos entonces á una persona cuya figura indique un carácter complaciente y fácil, le decís: «¿Quiere usted, caballero, tomar un puñado de monedas de este plato?.....»

Terminado esto, vaciais el resto de las monedas sobre la mesa.

«Veo, por las que me quedan, sea dicho esto, caballero, sin reprocharos, que habeis tomado una cantidad regular..... Veamos ahora cuántas tiene usted. Tenga usted la bondad de contarlas una á una sobre este plato y en alta voz para que todos puedan tomar parte en la experiencia.»

Diciendo esto os acercáis á él y le presentais el plato que teneis con el pulgar é índice de la mano derecha.

Será bueno decir que debajo de este plato hay ocultas nueve monedas que teneis en la mano. Estas monedas son tanto mas disimuladas cuanto que los tres últimos dedos que las retienen están ocultos por el plato (1).

Mientras que el caballero cuenta las monedas una á una, vos repetís juntamente con él los números que anuncia, á fin de que no haya error, y cuando ha llegado ya al fin, supongamos, al número veinte:

«Bien, decís vos, ¿quiere usted recibir estas veinte monedas en su mano?»

(1) Si se hace uso de un plato de cristal, este debe ser tallado y ornado de dibujos complicados, de modo que no se puedan ver los detalles de la mano que lo sostiene.

Diciendo estas palabras, vaciais en vuestra mano derecha las veinte monedas, las cuales se reunen á las otras nueve que teniais ocultas y colocais el todo en la mano del espectador. Nueve monedas de mas entre veinte son inapreciables, no hay, pues, nada que temer respecto á esto.

Además, á fin de quitar al espectador toda facilidad de contar de nuevo, se le ruega que tenga por un momento en su mano libre el plato que le entregais. Le recomendais igualmente que tenga esta mano un poco elevada para que todos sean testigos de la experiencia.

Alejándoos entonces, tomais de vuestra mesa un puñado de monedas y contais en alta voz diez en vuestra mano izquierda, despues dejais el resto sobre la mesa.

«Hé aquí, decís, diez monedas de oro; ¿quiere usted permitirme que las haga pasar á su mano juntamente con las que tiene?»

El espectador no deja nunca de consentir.

«Perdone usted, caballero, lo habia olvidado, ¿cuántas monedas tiene usted?»

—Veinte, responde el espectador.

—Veinte, decís, y diez que os voy á mandar, ¿cuántas harán?»

—Treinta.

—Bareme no contaria mejor. Dignese usted, caballero, excusar todos estos detalles que son necesarios para la exactitud del hecho maravilloso del cual vais á ser testigo. Os ruego dirijais hácia mí la mano en que teneis las veinte monedas.... ¡muy bien!.... ¿No teneis miedo, no es verdad, caballero?..... Es que

creía haber apercibido un pequeño temblor en vuestra mano. Veo que me he engañado. Debo, sin embargo, advertiros que vais á sentir una ligera conmocion eléctrica; no os asustéis; esto no es doloroso.»

Tómanse las diez monedas entre el pulgar y el índice de la mano izquierda, la cual teneis levantada, despues fingís tomarlas en la mano derecha por el procedimiento del *torniquete* (figura 4.^a), mientras que caen en el hueco de la mano izquierda.

Esta mano se baja lentamente, á medio cerrar, á lo largo del muslo, mientras que la mano derecha se eleva y se tiene un poco ahuecada, como si contuviese las monedas.

«¿Quiere usted, caballero, avanzar un poco la mano hácia mí para acortar la distancia?»

Diciendo esto, adelantais vuestra mano derecha como para indicar al espectador lo que debe de hacer.

Este *tiempo* (1), atrayendo la atencion de los espectadores, permite á la mano izquierda, que se ha hecho un poco hácia atrás, dejar las monedas en el *bolsi-llito*. Este depósito ha sido protegido por los faldones de la levita.

Una vez la mano izquierda libre, se presenta abierta sin afectacion.

«¡Muy bien! así decís al espectador; ¡veamos! Os colocais en posicion de mandar las monedas, y decís: ¡*Pasal*! ¿Ha sentido usted la sacudida, no es verdad, caballero?»

Cualquiera que sea la contestacion del espectador,

(1) Un tiempo es un hecho que debe motivar la ejecucion de un pase de escamoteo.

añadís: «Ya estaba yo seguro; no podía dejar de suceder otra cosa. Entonces, las monedas han llegado; dignese usted asegurarse de ello contándolas sobre el plato.»

Mientras que las cuenta, tómesese secretamente una moneda, la cual tenéis oculta en vuestra mano derecha, y os acercáis al caballero, cuando está ya próximo á terminar de contar.

Bien entendido, no se encuentran mas que veintinueve monedas, puesto que no habeis añadido mas que nueve; mostrais hallaros turbado.

«Es muy extraño, decís.... ¿Estais seguro, caballero, de no haberos engañado?»

A la respuesta afirmativa: «Probablemente, añadís, que la moneda ha caido en el trayecto.»

«¡Perdon, señorita! decís entonces á una vecina del espectador, tomándole su pañuelo ó su abanico, el cual sacudís sobre el plato; ¿no habrá caido por aquí la moneda?»

Suéltase entonces la moneda, que parece salir del pañuelo, y que cae sobre las otras monedas, lo cual produce siempre muy buen efecto (1).

Sucede bastante á menudo que la persona encargada de contar las monedas, en lugar de hallar una de menos, así como debe suceder por la disposicion del juego, sucede, pues, digo, que esta persona, sea por error, sea por temor de hacerlos salir mal el juego, dice que el número que habeis anunciado está exacto.

(1) En defecto de pañuelo ó abanico, se toma el sombrero de un espectador para hacer salir la moneda.

Lejos de echar á perder este error el efecto de la experiencia, puede realzarlo considerablemente.

Habeis dicho, caballero, que está exacto el número treinta. No podia dejar de ser así. ¡Pues bien! voy á hacer mas todavía..... cierre usted bien sus *treinta monedas* en la mano.....

Ahora, sin acercarme á usted, tomo de vuestra mano una moneda y de aqui la hago pasar al pañuelo de la señora.

«Permitid, señora, que la tome..... h éla aquí.»

Este escamoteo tiene su origen: se ha ocultado en la mano derecha la moneda, que no se ha podido utilizar á causa de la falsa exactitud del número. Fíngese de lejos tomar esta moneda y atraerla á la mano izquierda; despues se echa, siempre en apariencia, sobre el pañuelo en cuestion, y al tomar este pañuelo con la mano derecha, es cuando se introduce la moneda para hacerla caer en el plato. Recuéntase nuevamente, y no hay duda de que se hallará una moneda de menos.

V.

Filtracion mágica de monedas de cinco francos.

Dos monedas de cinco francos envueltas cada una en un pañuelo se confían á dos espectadores alejados uno de otro. El operador, retirando una de las monedas á través del pañuelo, la hace pasar juntamente con la otra sin acercarse al pañuelo que la contiene.

Este juego es muy lindo; su ejecucion no es de una grande dificultad y su efecto es admirable. No tiene mas que un defecto, que es muy dificil de explicar una manipulacion que es en cierto modo la llave de este prestigio.

Procuremos hacer nuestra explicacion todo lo clara posible. La inteligencia del lector hará lo restante.

1.º Pídanse dos pañuelos un poco grandes (1) y dos monedas de cinco francos, lo cual dejais sobre un velador.

2.º Tómese una de estas monedas, teniéndola verticalmente en la punta de los dedos de la mano izquierda, y cúbrase con un pañuelo, de modo que sus cuatro puntas cuelguen igualmente.

(1) Dos pañuelos bufanda son mejores. Si no se hallan estos objetos entre los espectadores, no hay ningun inconveniente en proveerlos uno mismo.

«Coloco, decís entonces, esta moneda en medio de este pañuelo, y para que no haya duda, voy á enseñarla.»

Atencion, lector: aquí está la manipulacion. Empiezo:

1.º Para enseñar esta moneda, volved la mano derecha con la palma hácia arriba, y á través del pañuelo, coged la moneda entre el índice y el medio. (Figura 13.)

2.º Los dedos de la mano izquierda abandonan la moneda y descienden debajo del pañuelo algunos centímetros.

3.º La mano derecha, teniendo siempre la moneda, vuelve de derecha á izquierda, suelta el pañuelo alrededor del dedo del medio y viene así á presentar la moneda á la mano izquierda; esta la coje á través del pañuelo en el sitio donde en la figura se apercibe la marca de su pulgar.

4.º Una vez cogida la moneda, retirad el dedo del medio de la mano derecha del pliegue en el cual se encuentra envuelto, y con esta mano, levantando una de las puntas del citado pañuelo, enseñad que está dentro la moneda. (Figura 14.)

Para esta demostracion es necesaria cierta ligereza, porque la moneda está fuera del pañuelo como en la figura 14.

Mientras que la mano izquierda tiene la moneda, vuélvase esta de manera á dejar caer todas las puntas del pañuelo.

Si habeis operado bien, la moneda, en lugar de estar en medio del pañuelo, está á un lado, oculta por un pliegue, como acabamos de decir.

5.º Este pliegue está á vuestro lado y no pueden verlo los espectadores. Además, para disimularlo mejor, torcedlo un poco y rogad á alguno que sostenga el pañuelo así dispuesto.

Antes de ocuparos del segundo pañuelo, tomad secretamente de vuestro bolsillito una moneda de cinco francos, que tendréis en la mano derecha, en el empalme.

1.º Tómese con esta misma mano la segunda moneda de cinco francos que ha quedado sobre la mesa, é introducidla en el otro pañuelo.

2.º Protegido por el pañuelo, añadid la moneda del empalme á la otra moneda.

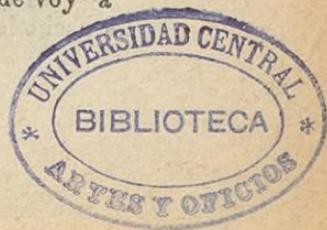
3.º Tómense con la mano izquierda, á través del pañuelo, las dos monedas reunidas y déjase colgar el citado pañuelo.

4.º Cogiendo en seguida con la mano izquierda el pañuelo por debajo, soltais una de las dos monedas que teneis en la mano izquierda. Esta moneda está sostenida en el pañuelo por la mano derecha.

5.º Rogad á alguno que se digne tener horizontalmente el pañuelo, cogiéndolo por los mismos puntos en que vos lo teneis. Esta persona siente muy bien, á través del pañuelo, la moneda que tiene en la mano izquierda, pero no sospecha la presencia de la que está libre, cerca de la mano derecha.

Acercándoos á la primera persona, le decís:

«¿Cree usted ahora, caballero, que me sea posible hacer salir la moneda que teneis tan bien encerrada en ese pañuelo y mandarla juntamente con la otra que tiene la señora? Pues bien, eso es lo que voy á procurar hacer.»



Cójase la moneda á través del pañuelo, que se ha hecho tener un poco mas abajo, y para enseñarla no teneis mas que hacerla salir del pliegue que la encerraba.

«Hé aquí la moneda, decís, presentándola; voy ahora á cumplir mi promesa, haciéndola pasar al pañuelo que la señora tiene entre sus manos. Para esto, únicamente rogaré que os conformeis en un todo á mi recomendacion:

Al instante en que yo eche esta moneda hácia usted, suelte la moneda que tiene en la mano izquierda, mientras que apretais el pañuelo en la mano izquierda, en el mismo punto que lo teneis.

¿Está bien comprendido?.... ¡Probemos!»

Fíngese colocar la moneda en la mano izquierda; guárdase en el empalme; despues, abriendo la mano izquierda en la direccion del pañuelo, se dice: *¡Pasa!*

La señora, conformándose á las instrucciones que le habeis dado, suelta la moneda de la mano izquierda, y por este hecho, el pañuelo, al bajarse, permite á las dos monedas reunirse y anunciar por el ruido que hacen, que la moneda que se ha fingido mandar ha llegado á su destino.

Este juego, repito, es de un efecto muy maravilloso.

VI.

La moneda docta.

Hé aquí un juego que, desde fines del siglo pasado, ha hecho las delicias del público. Son muy pocos los

prestidigitadores que no lo hayan egecutado en sus funciones.

He creído no poderme dispensar de hablar de él; sin embargo, procuraré hacerlo con toda la brevedad posible, porque este juego debe ser conocido de la mayor parte de mis lectores.

Se dá á reconocer al público una copa de cristal, de la cual se debe hacer uso en la esperiencia.

Terminado este exámen, colócase la copa sobre un libro que hay en la mesa. Esta interposicion, decis que es para evitar toda sospecha de comunicacion con la mesa.

Pídense una moneda de cinco francos, se hace marcar y se mete en la copa.

Al mandato del físico la moneda se pone á bailar al compás de la música, y contesta si ó no á todas las preguntas que se le dirigen: Sí, salta la moneda en la copa una vez; no, está inmóvil.

Esplicacion del juego.

La moneda está fijada á la estremidad de una hebra de seda negra por medio de un poco de cera virgen; un compadre colocado detrás de un biombo, en una sala contigua ó entre los bastidores de un teatro, tira el hilo, hace bailar la moneda y la hace hablar segun lo necesita el juego.

Para evitar que el compadre no eche el vaso al tirar del hilo, este está pasado por un pequeño gancho formado con un alfiler y clavado sobre la cubierta del libro.

Se sale á escena teniendo en la mano el libro, en el cual está fijada la seda y cuya estremidad ha quedado entre bastidores. La cera debe haberse coloca-

do sobre el libro de modo que se pueda coger fácilmente.

Antes de meter la moneda en el vaso, se le aplica la cera, á la cual está fijada la estremidad del hilo, despues de lo cual el éxito del juego está en manos del compadre (1).

Terminado el juego quitase la cera con la uña y se devuelve la moneda.

Se hace tambien bailar la moneda sirviéndose de un vaso agujereado. Una punta de acero que sale de la mesa por medio de un hilo tirado por el compadre, pasa á través del vaso y mueve la moneda.

Se comprenderá todo el partido que puede sacarse de esta organizacion: la moneda, pudiendo, en cierto modo, hablar, se convierte en un agente misterioso, produciendo prestigios y adivinaciones de los cuales el prestidigitador parece no ser mas que el intérprete (2). Se le hace decir, por ejemplo, á la moneda, la carta que una persona ha elegido secretamente, el número de monedas que hay en un portamonedas, la hora que señala un reloj, etc... El escamoteador, por medio de la *carta forzada* ó de la *doble vista*, de lo cual

(1) Digo compadre para que me comprendan mejor mis lectores, pero en término de prestidigitacion debe llamarse *criado*. El compadre es un espectador ocioso que presta al prestidigitador un objeto que este le ha entregado antes de la funcion. El criado es una ayuda invisible, facilitando la ejecucion de los juegos presentados por el prestidigitador. Mas tarde volveremos á hablar de este criado.

(2) ¿Las mesas parlantes no ofrecen una gran analogia con este juego?

hablaremos mas adelante, indica á su criado el número de golpes que tiene que dar (1).

VII.

Los dos sombreros.

Habiendo colocado dos monedas de cinco francos en un sombrero, hacerlas pasar invisiblemente á otro sombrero.

1.º Pidense dos sombreros y dos monedas de cinco francos;

2.º Colócanse los sombreros sobre una mesa, á 10 centímetros próximamente uno de otro, y hácese marcar las dos monedas;

3.º Una vez marcadas las monedas, tómanse con la mano derecha, y fingiendo colocarlas en la mano izquierda, guárdanse en el *empalme* (fig. 3).

4.º Con esta misma mano derecha donde están ocultas las monedas, tómese el sombrero de la derecha, teniéndolo de modo que las monedas estén apoyadas sobre la guarnicion interior del mismo (figura 12), y dándole vuelta, enseñáis que no hay nada dentro.

(1) Antiguamente los prestidigitadores no daban de hacer nunca con esta moneda un chiste de muy mal gusto. Le hacian designar la persona mas enamorada de la reunion, y tenian mucho cuidado en hacerla indicar á un espectador mas ó menos desgraciado por la naturaleza; llegaban hasta el extremo de hacerle tambien indicar el número de pasiones que este caballero habia sabido inspirar.

Hoy dia no se permiten semejantes libertades con el público.

5.º La mano izquierda ha quedado cerrada como si contuviese las dos monedas; colocadla pues encima del sombrero de la izquierda, introduciéndola un poco. Despues de haber dicho: «Coloco estas dos monedas en este sombrero» (el de la izquierda), abris la mano izquierda, que levantaiis al momento para enseñar que está vacía.

Al mismo tiempo que se abre esta mano, dejais caer en el sombrero de la derecha las dos monedas retenidas por la mano derecha sobre la pared interior del sombrero.

Estos dos movimientos simultáneos corroboran la ilusion de acústica, y es imposible, teniendo en cuenta la distancia, que el espectador no crea que las monedas han caido en el sombrero de la izquierda.

La continuacion del juego es de lo mas fácil; anúnciase que van á hacerse salir las dos monedas del sombrero de la izquierda para hacerlas pasar al de la derecha. Aléjanse los dos sombreros uno de otro, simulan una influencia de la varita, pronúncianse algunas palabras cabalísticas, y ya está hecho el juego.

VIII.

La moneda de oro en un panec il lo.

Hallar una moneda de oro en un panecillo acabado de salir de la panadería.

Supongo que se asiste á un convite de amigos á los cuales se les quiera hacer una agradable burla.

Cuando se ha sentado en mesa y se desdobra la

servilleta, entonces, que todo el mundo puede prestaros atencion, tomáis vuestro panecillo, y tanteándole decís:

«Es admirable; este panecillo me parece que es mas pesado de lo que debe ser.»

Le dais vuelta en todos sentidos, lo que sirve para hacer notar indirectamente que no tiene ninguna abertura.

«¡Veamos pues! ¿Contendría algo para mí?» Se rompe y se halla en el centro una moneda de veinte francos.

Permitidme, caballero, decís al dueño de la casa, de felicitaros sobre vuestro ingenioso procedimiento para dirigirme este regalo; os doy las gracias,» etc....

Hé aquí cómo se ejecuta este juego:

Mientras que se dán vueltas al panecillo para hacerle ver, se tiene una moneda de oro en la mano derecha, y cuando se prepara á romperle se hace correr hasta la punta de los dedos esta moneda, la cual se encuentra entonces debajo del panecillo.

Teniendo este panecillo por las estremidades, primeramente se dobla, levantando un poco las estremidades hácia arriba. Este pliegue hace en el centro de pan, y á la parte de abajo, una abertura bastante ancha, en la cual se introduce sutilmente la moneda de oro, empujándola con los dedos.

Compréndese fácilmente, que dando vueltas al pan del lado opuesto, y rompiéndole del todo, puede verse la moneda dentro de él.

Se puede, en lugar de una moneda de veinte francos, introducir una de cinco; pero es un poco mas difícil.

Antiguamente los escamoteadores tenían la cos-

tumbre, ántes de dar sus funciones en alguna ciudad, hacer algunos juegos en casa de los vendedores para estimular la curiosidad de los habitantes. El juego que acabo de describir, era á menudo empleado por ellos en casa de los panaderos ó pasteleros. Despues de haber sacado esta moneda de un panecillo ó un pastel, fingian meterla en el bolsillo, pero la guardaban en la mano y podian así con la misma moneda hacer hallar en los pasteles tantas como querian.

Me es imposible describir aquí todos los juegos que se hacen con monedas. Los que he descrito los he escogido entre los mejores, y estos servirán de ejemplo á los aficionados para componerlos segun su gusto, recurriendo siempre á los principios que se hallan al frente de este capítulo.

Para terminar la cuestion de las monedas, hé aquí sobre este objeto algunos detalles que no merecen mas que una esposicion sumaria:

He visto monedas de cera plateada que se introducian en un vaso caliente; estas monedas, que tenian la apariencia de verdaderas, se fundian y desaparecian por un agujero practicado debajo del vaso.

Se hacen monedas de chocolate plateado, que el operador sustituye por otra y la cual se come.

Las he visto de cobre y plata, tal como de cinco céntimos y dos francos, limadas á la mitad de su espesor y soldadas una sobre otra. El valor de la moneda cambiaba, segun del lado que estaba vuelta.

Yo mismo he arreglado una moneda de cinco francos para contener una moneda de veinte. Esta moneda de oro salia por una abertura practcada en el canto de la moneda de cinco francos.

Hay tambien la moneda que rueda sobre la hoja de un sable: detrás de la moneda hay pegada con cera una pequeña polea, cuya moldura es de la misma forma que el cortante del sable. El juego se explica él solo.

Sin embargo, no abandonaremos completamente los juegos que se ejecutan con las monedas; volveremos á hablar de ellos en la descripción de los juegos de teatro, y formarán todavía un capítulo bastante interesante.

CAPITULO SEGUNDO.

Juegos de cartas.

De todos los prestigios producidos por la ligereza de las manos, los juegos de cartas son, sin contradicción, los mas divertidos y los que mas gustan generalmente.

Tienen la ventaja de no exigir, la mayor parte de ellos, ningun preparativo y poderse ejecutar de improviso.

Una baraja se encuentra en todas partes, y se puede, con solo este instrumento y una cierta dosis de ligereza, hacer pasar agradables momentos.

Estos prestigiosos ejercicios serán el objeto de este capítulo.

Los juegos de cartas pueden dividirse en dos categorías muy distintas, á saber: los juegos de combinaciones y los de ligereza.

Los juegos de cartas, basados en combinaciones, por sorprendentes que sean, tienen el inconveniente de ser conocidos de muchas personas, por la razón de que se encuentran descritos en muchos libros y la ejecución es de las más fáciles. Un prestidigitador debe evitar el usarlos, si no quiere tener el disgusto de verlos esplicados, y aun más, ejecutados por las personas menos ejercitadas en los prestigios de la magia.

Los juegos de ligereza, al contrario, ofrecen al operador grandes ventajas, entre las cuales puede citar las siguientes:

- 1.^a No son conocidas más que de un corto número de adeptos;
- 2.^a Pueden variarse hasta lo infinito;
- 3.^a Los recursos que presentan permiten salir airoso de cualquier inconveniente, ocasionado, bien por falta de experiencia ó por la mala voluntad de un espectador.

De estos últimos juegos es únicamente de los que trataré en este capítulo, y para los otros únicamente citaré los libros que tratan especialmente de ellos.

Todos los juegos de cartas pueden hacerse en un salón, pero muchos de entre ellos no podrían presentarse con éxito en el teatro; en una sala de espectáculo, gran número de espectadores están colocados demasiado lejos para distinguir la naturaleza de las cartas que se les presentan, y no pueden en su consecuencia gozar de la ilusión. Al prestidigitador, pues, le toca escoger entre estos juegos aquellos cuyos efectos sean proporcionados á la estension de la sala donde dé sus funciones.

AVISO IMPORTANTE.

Es indispensable, para comprender bien las esplicaciones que voy á dar, tanto sobre los principios de prestidigitacion, como sobre los juegos que les son aplicables, el seguirlos con una baraja en la mano. Sin esta precaucion, las personas que no tengan una gran práctica en estas manipulaciones, se arriesgan á perderse en los numerosos detalles de ejecucion y desalentarse antes de poder hacer algo.

Principios diversos que sirven para la
ejecucion de los juegos de cartas.

Estos principios son de tres clases, á saber:

- 1.º Los principios generales.
- 2.º Los principios particulares.
- 3.º Los principios brillantes.

Los principios generales se aplican á todos los juegos de cartas para los cuales hay que emplear la ligereza.

Los principios particulares no sirven mas que para ciertos juegos.

Los principios brillantes, que pueden muy bien llamarse florecientes, no tienen otro objeto que hacer sobresalir la destreza de dedos del operador.

Principios generales para la ejecucion de los juegos de cartas.

*El salto de baraja.— La mezcla falsa.— La carta for-
zada.— El enfile.— El robo.— La carta à la vista.*

ARTICULO PRIMERO.

El salto de baraja.

El salto de baraja es el mas importante de los artificios empleados en la ejecucion de los juegos de cartas; debo, pues, ocuparme de este ejercicio primeramente.

Los principios podrán parecer dificiles, pero con algunos esfuerzos perseverantes pronto se verán los progresos. Una hora, durante unos quince dias, es tiempo mas que suficiente para adquirir cierta habilidad en esta manipulacion.

Por otra parte, no hay que retroceder ante este trabajo: sin el salto de baraja no hay prestidigitacion posible.

Hé aquí cómo se practica el salto de baraja:

PREPARACION. 1.º Téngase la baraja en la mano izquierda, y divídase con el dedo pequeño en dos partes próximamente iguales, como en la figura 15.

2.º Cúbrase la baraja con la mano derecha, y cójense las estremidades del paquete inferior entre el pulgar y el medio de esta mano. (Fig. 16.)

Salto de baraja. Ayudado del dedo pequeño y del medio de la mano izquierda, arrástrese el paquete superior para hacerle pasar diestramente y sin ruido debajo del paquete inferior.

He aquí cómo debe hacerse este movimiento:

En el instante en que los dedos de la mano izquierda cogen el paquete superior, los de la mano derecha empujan el paquete inferior hácia el nacimiento del pulgar, haciéndole hacer, en este punto, un movimiento de charnela que dá la facilidad al paquete superior para pasar debajo.

Quitando la mano derecha, que sirve para ocultar la operacion, se ve la posicion que deben ocupar las cartas en el momento en que los paquetes cambian de posicion, y se comprende cómo el paquete que estaba debajo pasa arriba, (Fig. 17.)

Cuando el paquete superior ha llegado á colocarse de llano en la palma de la mano, el paquete inferior debe volver sobre este de manera que no forme mas que un paquete. (Fig. 17.)

Estos diferentes movimientos deben egecutarse con tanta prontitud que no formen mas que uno solo: un ejercicio frecuente los hará hacer en menos de un segundo.

Para dar un solo ejemplo de la utilidad del salto, supongo que despues de haber hecho sacar una carta y haberla vuelto á introducir en la baraja, deseais hallarla fácilmente; hé aquí lo que hareis:

Una vez sacada la carta de la baraja, sepárese esta

en dos paquetes, que teneis un poco alejados uno de otro. (Fig. 18.)

Haced colocar la carta sobre el paquete de la mano izquierda y cubridla al momento con el paquete de la mano derecha.

Pero al mismo tiempo, teneis cuidado de introducir furtivamente el dedo pequeño debajo del paquete superior, lo que dividiendo invisiblemente la baraja en dos partes, le dá el aspecto de la figura 15.

Si ahora haceis el salto de baraja conformándoos á la instruccion anterior, la carta escogida se hallará sobre la baraja.

Mas adelante veremos cómo, por medio de una mezcla falsa, parece confundirse esta carta con las otras, mientras que no se pierde de vista.

Observacion. Es necesario no hacer el salto de baraja al momento de haber hecho colocar la carta; debe esperarse para esto que las sospechas, que no pueden dejar de haber en este momento, se disipen, á menos que no hayais logrado poder hacer esta operacion de una manera invisible.

El uso y la observacion enseñarán las sutilezas que deben emplearse para que el salto de baraja se disimule todo lo posible; toda explicacion que se hiciese ahora con este objeto podria complicar la demostracion que antecede: será suficiente decir que este movimiento, por hábilmente egecutado que sea, debe ocultarse por el dorso de la mano derecha y confundirse con una manipulacion motivada por la conversacion.

Mas lejos se hallará la manera de hacer el salto de baraja con una sola mano.

ARTÍCULO SEGUNDO.

Las mezclas falsas.

La mezcla falsa es un artificio que tiende á alejar las sospechas que los espectadores puedan concebir sobre las disposiciones tomadas para la egecucion de un juego de cartas.

Hay cinco mezclas principales de las cuales cada una tiene su particular utilidad, estas son:

- 1.^a La mezcla á la francesa;
- 2.^a La mezcla á la italiana;
- 3.^a La mezcla parcial;
- 4.^a La mezcla clasificadora;
- 5.^a El abanico.

I.

La mezcla á la francesa.

Quando en un juego se hace pasar una carta sobre la baraja y se desea no perderla de vista, se emplea la mezcla á la francesa. Hé aquí cómo se egecuta:

1.^o Teniendo la baraja en la mano izquierda, tó-mese primeramente con la mano derecha la carta que deseais conservar.

2.^o Haced pasar sucesivamente sobre esta carta

cuatro ó cinco cartas, despues otras cuatro ó cinco y así sucesivamente hasta que toda la baraja esté en la mano derecha; pero á cada vez que se hace esta superposicion de pequeños paquetes sobre la carta reservada, se finge introducir un paquete debajo, lo que se simula por el frote de un paquete sobre otro.

3.º Vuélvese á tomar la baraja con la mano izquierda, y se hacen pasar, una segunda vez, las cartas á la mano derecha por la misma mezcla, la cual se hace entonces colocando verdaderamente sobre la primera carta cuatro ó cinco y otras tantas debajo, hasta el fin. Cuando se ha terminado esta mezcla, la carta de reserva se hallará la primera.

Esta mezcla falsa puede emplearse para conservar muchas cartas: no se necesita para esto mas que reunir estas cartas en un paquete, y hacer con ellas lo mismo que se ha hecho para una sola.

II.

La mezcla á la italiana.

Esta mezcla es de las mas sencillas y mas fáciles de egecutar.

Dividase la baraja en dos partes, que se tienen en cada mano esparcidas en forma de abanico; despues se introducen las cartas unas dentro de otras y se mezcla verdaderamente; sin embargo, se tiene cuidado de que la primera carta de la baraja quede siempre en su sitio. Para esto es necesario introducirlas siempre debajo y nunca sobre esta carta. (Fig. 19.)

La figura 19 enseña esta maniobra; la carta de arriba es la carta reservada.

Lo que acaba de explicarse para la conservacion de una carta, puede, así como en el ejemplo anterior, servir para conservar varias; se hace de modo que estas cartas no se separen con la mezcla.

III.

La mezcla parcial.

Cuando se tienen que conservar un cierto número de cartas, una docena, por ejemplo, sería peligroso para el éxito del juego esponerse á emplear una de las anteriores mezclas; entonces se sirve de la mezcla parcial cuya egecucion ofrece tanta naturalidad como seguridad. Hé aquí cómo se practica:

Se hacen pasar, por medio del salto, debajo de la baraja, las doce cartas que se tienen que conservar, teniendo cuidado de tener el dedo pequeño entre este paquete y el de arriba. Mézclanse entonces las veinte y ocho cartas superiores, y cuando se llega al paquete reservado se deja sobre la baraja, lo que parece continuacion de la mezcla.

IV.

La mezcla clasificadora.

Esta maniobra consiste en simular una mezcla clasificando las cartas en un orden necesario á la experiencia.



Supongamos, por ejemplo, que con objeto de probar lo peligroso que es el jugar con personas cuya probidad no es totalmente reconocida, se quiere enseñar con qué facilidad se puede engañar en el juego; entonces es necesario recurrir á la mezcla clasificadora para arreglar las cartas á la vista misma de los espectadores; hé aquí cómo se toman:

Hojeando las cartas con una indiferencia aparente, se hace pasar debajo de la baraja una sexta mayor, cuyo rey ocupa la parte de arriba.

Hecho esto, nada mas fácil que colocar las cartas de manera que caigan á la parte del operador.

Para esto, simulando una mezcla, se hacen pasar sucesivamente sobre la baraja:

- 1.º Cuatro cartas de debajo (buenas);
- 2.º Tres del centro (malas);
- 3.º Dos de de bajo (buenas);
- 4.º Dos del centro (malas).

Terminada esta manipulacion, se dá á cortar y se hace el salto por uno de los medios indicados; se distribuye y se halla que se tienen cinco triunfos mayores en la mano y el rey vuelto.

La mezcla clasificadora puede tambien egecutarse de otro modo: Se quiere, por ejemplo, hacer pasar una carta á un número cualquiera á contar de la primera: divídese la baraja en dos partes como en la mezcla á la italiana, y mezclando las cartas unas con otras, se hacen pasar sucesivamente sobre la carta reservada el número de cartas que se deseen.

V.

El abanico.

El abanico es una mezcla muy útil para conservar todas las cartas en el mismo orden en que estaban organizadas. Es necesario para esto:

1.º Esparcir la baraja en forma de abanico y hacer dos partes, que se tienen en ambas manos.

2.º Por medio de los dedos de la mano derecha, que se hacen mover, se hacen pasar las cartas de esta mano debajo del paquete de la mano izquierda, lo que produce el efecto de mezclar las cartas unas con otras.

Las cartas no se hallan así mezcladas, pero están en la posición que ocuparían si la baraja se hubiese cortado; importa pues volver á empezar esta operación para que los dos paquetes vuelvan al sitio que ocupaban primitivamente.

Para producir una ilusión completa, es necesario, al hacer esta mezcla, tener las cartas verticalmente. La supercheria está así mas bien disfrazada.

Se puede, como ejemplo, volver á la figura 19, con la única diferencia que el paquete de la mano derecha, en lugar de mezclarse con el otro, pasa debajo.

Si me he estendido tanto sobre las mezclas falsas, es porque cada una de las que acabo de describir tiene su utilidad particular, y que todas ellas son indispensables en prestidigitación. Las mezclas falsas son, por lo demás, muy numerosas en escamoteo. Cada presti-

digitador posee á lo menos un procedimiento que le es particular. Estas modificaciones, estando todas sacadas de los principios que acabo de describir, es superfluo entrar en mas largos detalles sobre este objeto.

ARTICULO TERCERO.

La carta forzada.

Un prestidigitador, al presentar una baraja, debe poder hacer tomar la carta que él quiera, y esta sin que el espectador pueda evitarlo; esto es lo que se llama la carta forzada.

Sin duda la operacion presenta alguna dificultad y exige sobre todo una gran sutileza de ingenio y dedos; pero cuando se está suficientemente ejercitado en esta maniobra, se puede estar seguro de lograrlo completamente.

Si fuese de otro modo, el prestidigitador se encontraría muy á menudo turbado; ¿no es necesario que en cierto número de juegos, haga tomar forzosamente una cierta cantidad de cartas? Si una de las personas á las cuales se dirige pudiese, á su gusto, impedir las influencias que pone en práctica, no saldría el juego. En honor de la prestidigitacion, esto no debe ser. El mago no puede esponerse así á perder su prestigio.

Voy á probar el hacer la descripcion de este importante ejercicio.

Ya he dicho que la ejecucion de la carta forzada exigia una gran sutileza de manos y de ingenio; esto se comprenderá diciendo que no es suficiente ir á

presentar con seguridad una carta á un espectador para que la tome; es necesario que este esté convencido de que escoge él mismo la carta entre todas y que esté seguro de que ha obrado de su propia voluntad.

La habilidad que se despliega en esta circunstancia puede compararse á la que se usa en los pases de la esgrima: se lee en los ojos de su adversario, se adivina su incertidumbre, su determinacion, en fin, todos sus pensamientos, y de un juego de manos, se hace uno dueño de su voluntad de accion.

Pasemos á la demostracion práctica de esta teoria.

PREPARACION DE LA CARTA FORZADA.—

1.º Despues de haber colocado sobre la baraja la carta que se desea hacer tomar, se hace pasar por medio del salto al centro, teniendo cuidado de conservar el dedo pequeño entre los dos paquetes, como en la figura 15 (1).

En esta disposicion, y antes de separar las cartas, acercaos á uno de los espectadores, y decidle:

—Caballero, *¿quiere usted hacerme el favor de tomar (2) una carta de esta baraja?*

El espectador se apresta á satisfaceros, fija sus ojos en la baraja, y viéndola apenas abierta, avanza su mano incierta y se para como para rogaros de que le faciliteis los medios.

(1) Téngase entendido que esta preparacion no debe hacerse á la vista del público, á menos que no se esté bastante ágil para ejecutarla sin ser apercebido.

(2) Tomar y no escoger, como se dice á menudo. Esta última palabra indica una libertad de accion que es necesario evitar.

Una vez conocida esta determinacion, abrid la baraja ligeramente en abanico, dejando un poco mas de espacio sobre la carta que quereis forzar que sobre las otras. (Fig. 20.)

Este espacio debe ser, á golpe seguro, un reclamo para el espectador, y no hay duda de que su pensamiento ha seguido á sus ojos.

Sin embargo, seria de muy mal efecto presentar esta carta al momento, y se correría así el riesgo de despertar sospechas; tambien cuando el espectador acerca la mano hácia la baraja, debeis primeramente hacer pasar rápidamente ante sus dedos una docena de cartas como para ofrecérselas, y en el momento en que su pulgar é índice se abren para tomar una carta cualquiera, haceis de modo que la carta forzada se halle en posicion de cogerse; despues, para evitar toda determinacion contraria, al momento que coja la carta retirais lentamente la baraja hácia vos.

CARTA FORZADA CON UNA MANO.—Los hábiles hacen sacar á veces una carta con una sola mano; para esto presentan la baraja abierta en forma de abanico, á intervalos iguales, dejando un poco mas de espacio en la carta que se desea hacer tomar. Es raro que el espectador no se fije en este vacío. En este caso, así como en el ejemplo anterior, se deben apretar fuertemente todas las cartas de la baraja, excepto la que se quiere forzar. El espectador, sin darse cuenta de la intencion del prestidigitador, sintiendo una resistencia, se deja ir á tomar la carta forzada, que saca mas fácilmente.

CARTA FORZADA EN BARAJA LIBRE.—La influencia del espacio para la eleccion de una carta es

tal, que si esparcís la baraja sobre una mesa de un modo igual, dejando, sin embargo, un poco mas de separacion sobre la carta que se ha de forzar que sobre las otras, é invitais á un espectador á tomar una, no hay casi duda de que tomará la que mas particularmente llama su atencion.

OBSERVACION.—No os dirijais nunca á personas tímidas ó á aquellas en que la edad hace las determinaciones inciertas: si presentais la baraja á una joven-cita, por ejemplo, suplicándola que tome una carta, vuestra espectadora enrojece, se turba, avanza una mano incierta, trata de tomar la carta de arriba, muchas veces la de abajo, y cuando hojeando las cartas haceis llegar ante sus dedos la carta forzada, no se atreve á tomarla por temor de no echaros á perder el juego, y muchas veces se para sin haber fijado su eleccion.

Mas vale en este caso mala voluntad que buen querer.

Por lo demás, ¿saldria mal un juego por no haber logrado hacer tomar la carta forzada? ¡No! El prestidigitador lucha con ventaja contra este percance. Una persona, por ejemplo, toma una carta diferente de la que debe tomar; haceis colocar esta carta en el centro de la baraja, empleais el salto para hacerla pasar arriba, y la mirais por medio del principio la *carta vista*, pág. 143.

«Ya vé usted, señora, decís entonces con un tono semi-alegre, si tengo conciencia. Tengo que prevenir-la que cuando usted ha metido la carta en la baraja, se la ha ocultado usted bastante y la he visto (nómbrese); podria no decirlo, pero mi conciencia no lo

permite; no quiero aprovecharme de una sorpresa.» Repítese, entonces, la carta forzada con la misma persona ó con otra.

Este pequeño incidente, lejos de hacer daño al juego, le dá, al contrario, muy á menudo un atractivo que no hubiese tenido sin esto.

Téngase entendido que en esta circunstancia es necesario conformarse al principio número 5 de la página 42, que recomienda no advertir al espectador del juego que se va á hacer.

ARTICULO CUARTO.

Cambiar de carta.

I.

Procedimiento moderno.

No conozco nada tan sorprendente como el efecto de una carta bien cambiada.

El prestidigitador tiene entre sus dedos una carta; de pronto esta se cambia en otra.

Hé aquí cómo se ejecuta esta hábil operacion:

1.º Tómesese entre el pulgar é índice de la mano derecha una carta, que se enseña á los espectadores y que llamaremos número 2, ó sean dos puntos.

2.º Téngase, durante este tiempo, el resto de la baraja en la mano izquierda, teniendo cuidado de hacer salir la carta que debe cambiarse con la que teneis

en la mano derecha; esta carta será el número 1, ó sea un punto.

3.º Hablando, acercad lentamente la mano derecha á la izquierda y depositad la carta número 2 sobre la número 1, como en la figura 21.

4.º Coged vivamente las dos cartas á la vez entre el pulgar é índice de la mano derecha é imprimidles un movimiento inverso de deslice, es decir, que se hace avanzar sobre la baraja el número 2, mientras que se retira el número 1, como en la figura 22.

La mano derecha, dejando entonces sobre la baraja la carta número 2, arrastra la número 1, y se aleja con ella de la citada baraja.

Este movimiento debe ejecutarse de una sola vez y con la rapidez del relámpago.

Los prestidigitadores, en el momento que sustituyen la carta, en lugar de alejar la mano derecha de la baraja, retroceden la mano izquierda separándola de la derecha, lo que disimula completamente la operación.

Este cambio, bien ejecutado, es imperceptible, aun en los ojos mas atentos. En una palabra, se hace invisiblemente.

II.

Segunda manera de cambiar la carta.

Antiguo procedimiento.

Este procedimiento es mucho menos sutil que el anterior, pero en revancha es mucho mas fácil de eje-

cutar; puede que por esta razón lo hayan adoptado la mayor parte de los prestidigitadores.

La manipulación de este cambio es complicada y necesita una cierta gesticulación para ocultarla. Es bueno ejercitarse en este principio, que puede ser útil en ciertas circunstancias, como, por ejemplo, cuando se tiene necesidad de cambiar muchas cartas por una sola; sustitución que no puede ejecutarse por el método anterior.

Hé aquí cómo se opera:

1.º Tómese en la mano derecha, entre el índice y el medio, la carta que se quiere cambiar y que llamaremos número 1.

2.º Teniendo la baraja en la mano izquierda, entre el pulgar é índice, y conservando los otros tres dedos de esta mano estirados, dejad entre el medio y el índice un intervalo en forma de tenaza, pronto á coger la carta como en la figura 23.

Se vé en esta imagen que la carta que se ha de sustituir, que está sobre la baraja y que llamaremos número 2, está un poco avanzada hácia la mano derecha.

3.º En un movimiento motivado todo lo posible por la conversacion, cójase con presteza con el pulgar é índice de la mano derecha la carta número 2, y al mismo tiempo colóquese la número 1 entre el índice y medio de la mano izquierda sobre el paquete de cartas.

Terminada esta trasposición, las cartas deben hallarse como en la figura 24.

Después de esto, la carta número 1, á fin de que no sea aperebida, debe colocarse sobre las otras, como en la figura 23.

NOTA. Ya he dicho que por este método se podían cambiar muchas cartas por una; nada hay tan fácil. Las cartas que se han de cambiar, estando entre los dedos de la mano derecha, se sustituyen como en el principio anterior.

ARTICULO QUINTO.

El escamoteo.

I.

Primer procedimiento.

Para ejecutar el escamoteo, se tiene, primeramente, en la mano izquierda la carta que se ha de quitar, colocada diagonalmente sobre las otras y un poco avanzada hácia la derecha, como en la figura 25.

Colocando la mano derecha sobre esta carta, se ampara de ella, cogiéndola entre las últimas falanges de los cuatro dedos superiores y el nacimiento del pulgar, llamado tenar. Facilitase la aplicacion de la carta en este sitio, empujándola con el dedo del medio de la mano izquierda.

En este caso, la carta se halla encorvada como en la fig. 26.

La mano, encerrando así una carta, no tendria una posicion natural; así, pues, cuando la ocasion lo permite, ocúltese esta mala posicion, cogiendo la varita ó cualquier otro objeto que obligue á cerrar la mano.

Se puede, despues de haber empalmado la carta,

presentar con esta misma mano la baraja á cualquiera rogándole que la mezcle. Este movimiento es muy atrevido, pero puede evitar sospechas.

Se comprenderá fácilmente que por el mismo principio se pueden escamotear muchas cartas.

Puede ser que el lector halle maravilloso que se puedan tener ocultas en la mano un cierto número de cartas sin que se vean; pero lo que deberá sorprenderle mas, es que un prestidigitador diestro pueda, con esta misma mano en que están ocultas las cartas, alzar, tomar un candelero, presentar la baraja á alzar, y manipular sin ninguna incomodidad.

II.

Segundo procedimiento.

Este procedimiento tiene la ventaja sobre el anterior, de que la mano que quita la carta no tiene necesidad de doblarse, y que puede disimularse mas fácilmente, sea gesticulando, sea dejando caer naturalmente el brazo derecho á lo largo del cuerpo.

Hé aquí la descripción:

1.º Estando las cartas en la posición indicada por la figura 25 del artículo anterior, se quita la carta, cogiéndola entre el pulgar y el dedo pequeño de la mano derecha, como en la figura 27.

III.

Tercer procedimiento.

Para este escamoteo, la carta que se ha de quitar debe estar debajo de la baraja, separada de las otras cartas por el dedo pequeño de la mano izquierda, como en la posición indicada para hacer el salto. (Figura 15.)

Tomando la baraja por las estremidades, entre el dedo del medio y el pulgar de la mano derecha, se la separa de la carta de debajo, avanzándola hacia la mano, como en la figura 28.

La carta que se trata de guardar, está así como se vé en la figura anterior, bastante hacia atrás de las otras para tenerla oculta en la mano izquierda; así, pues, cuando se toma la baraja por la parte superior para presentarla á mezclar, no hay mas que apretar ligeramente el pulgar sobre la estremidad de la carta para ocultarla completamente á las miradas, y dejar colgar el brazo.

Si este escamoteo está bien ejecutado, es de una perfecta naturalidad.

Entre los principios de escamoteo que acaban de describirse, ninguno puede indicarse como el mejor; cada uno tiene su mérito particular. Al prestidigitador toca escoger entre estos artificios aquel que pueda favorecer mas su operación.

Esta variedad de principios ofrece, además, la ventaja de desorientar la perspicacia de los espectadores cambiando el modo de operar.

ARTICULO SEXTO.

El depósito.

Una vez en posesion de las cartas que se han quitado, el prestidigitador debe, en un momento dado, depositarlas sobre las otras cartas.

Esta operacion es la mas sencilla de todas las que tengo que describir:

Si, supongo, habeis quitado cartas en el momento que dais á mezclar, recibis la baraja en la mano izquierda y dejais encima las cartas quitadas, llevando la mano derecha como para volverla á tomar.

Si la baraja ha quedado sobre la mesa, la operacion es mucho mas fácil, porque se hace recogiendo la baraja, ó únicamente empujándola con la misma mano en que se tienen las cartas quitadas. En este caso, atrayendo la baraja hácia uno, se colocan sobre este paquete las que se tienen en reserva, teniendo cuidado de ocultar esta operacion con la mano.

En el depósito hecho á la continuacion del tercer método de escamoteo descrito en el párrafo último, es la baraja la que naturalmente va á unirse á la carta quitada cuando se vuelve á tomar con la mano derecha para colocarlas en la mano izquierda.

Al principio del depósito puede añadirse el principio de introduccion (1).

Sucede á menudo que, en una sesion, por una ú otra causa, es necesario introducir una carta en el bolsillo de una persona ó en cualquiera otra parte de su vestido. Es necesario en esta accion mucha naturalidad, y manifestar mas bien tomar que meter.

Mas adelante se hallará en el juego de los *cuatro ases* una chistosa aplicacion de este principio.

ARTÍCULO SÉPTIMO.

La carta vista.

A menudo es necesario conocer una carta tomada al azar y ante los mismos espectadores.

¿Se quiere, por ejemplo, conocer una carta para forzarla?

Si se trata tambien de ver furtivamente una carta que se hace tomar á la suerte y volver á colocar en la baraja, se emplea el procedimiento de mirar la carta.

Hé aquí cómo se practica:

Colócase el dedo pequeño debajo de la carta que se desea conocer; despues, con una presteza extrema, se

(1) Los Griegos practicaban muy hábilmente los *depósitos* en el *Lansquenet*, el *Baccarat* y la *veintiuna*, para introducir en la baraja cartas dispuestas para hacerles ganar.

abre la baraja por el sitio donde se halla esta carta, y de un abrir y cerrar de ojos se mira.

Este movimiento, rápido como el relámpago, no puede apercibirlo el público, porque se hace manipulando y porque el dorso de las cartas está vuelto hácia los espectadores.

Principios particulares para la ejecucion de ciertos juegos de cartas.

La carta pensada.— La baraja vuelta.— La carta larga ó ancha.— El puente.— Las cartas marcadas.— El rosario.

ARTÍCULO PRIMERO.

La carta pensada.

La ejecucion de la carta pensada exige no solamente una gran ligereza, sino mucha delicadeza, y sobre todo una gran observacion; podrá juzgarse por la demostracion siguiente:

1.º Búsquese sutilmente en la baraja una carta que pueda ser fácilmente conocida, la sota de oros (1), por ejemplo, y colóquese debajo de la baraja;

(1) Ciertos prestidigitadores escogen para esta operacion el as de oros; es un perjuicio: esta carta de primer orden, puede despertar algunas ideas de influencia.

2.º Hágase pasar esta carta al centro de la baraja, por medio del salto, teniendo cuidado de conservar el dedo pequeño debajo como en la fig. 15.

3.º Acercaos á un espectador, y presentándole la baraja apenas abierta, rogadle que fije secretamente su eleccion (1) sobre una carta.

4.º Bajo pretesto de enseñarle las cartas, hacedlas pasar todas, unas despues de otras, ante sus ojos, corriéndolas de la mano izquierda á la derecha. Esta operacion debe hacerse (fig. 29) con bastante rapidez para que el espectador vea confusamente el color sin distinguir la forma, y de modo que la que enseñais se halle inmediatamente cubierta por la que le sigue.

5.º Una vez llegado á la sota de oros, de la cual conoceis el sitio, gracias á vuestro dedo pequeño, haced sobre esta carta una detencion imperceptible, despues continuais haciendo pasar el resto de las cartas á la mano derecha, operando lo mas vivamente posible. (Véase para la posicion de las cartas la figura 29.)

La mirada del operador sigue por detrás de las cartas que presenta el movimiento de los ojos del espectador; le es, pues, posible darse cuenta del efecto que produce en sus tentativas de influencia.

OBSERVACIONES. Si el espectador conserva una mirada incierta hasta la llegada de la sota de oros, y en este instante, sus ojos, despues de haberse fijado

(1) Esta expresion de *fijar secretamente su atencion sobre una carta*, es sinónima de la de *pensar una carta*, pero es preferible en este caso, porque parece inducir al espectador á consultar mas bien la baraja que su pensamiento para fijar su eleccion.



en esta carta, abandonan el resto de la baraja, á golpe seguro ha pensado la sota de oros.

Pero si su atencion, su incertidumbre ó su indiferencia se conservan hasta la última carta, es que no ha hecho ninguna eleccion; entonces es probable que busque en su imaginacion una carta que podrá no ser la que le habeis presentado, á ments que el recuerdo de esta imágen, la única que ha percibido distintamente, no se presente á su imaginacion.

NOTA. Es necesario tener cuidado de ocultar con la mano izquierda la última carta de la baraja que podría atraer la mirada del espectador y perjudicar á la sota de oros.

Esta operacion, hecha con ligereza é inteligencia, se logra casi siempre, y se pueden sacar maravillosos efectos.

Decir que una operacion se logra casi siempre, es decir tambien que puede salir mal algunas veces; pero como en prestidigitacion un juego debe siempre hacerse, ó al menos parecer hacerlo, hay para este artificio subterfugios que, en caso de no salir bien con el éxito, hacen el juego tan sorprendente como si la carta pensada hubiese tenido un gran éxito. Esta explicacion, no pudiéndose hacer sino en la esposicion de un juego, trataré de él en el capítulo de los juegos de cartas, y en el artículo de la carta pensada.

Hay todavía otros procedimientos para forzar el pensamiento, pero como no son particularmente aplicables á los juegos de cartas, y por otra parte sirven para componer juegos de diferente naturaleza, me propongo hacer un capítulo especial.

ARTÍCULO SEGUNDO.

La baraja trastornada.

Algunas veces hay necesidad, para ciertos juegos, de organizar la baraja de manera que, dividida en dos partes próximamente iguales, las figuras estén vueltas las unas hácia las otras. El reverso de las cartas se presenta así por ambos lados de la baraja.

Esta disposicion se obtiene haciendo el salto de baraja; es decir, que en el momento en que, en esta operacion, el paquete superior pasa debajo del otro, se le vuelve de manera que las figuras de ambos paquetes se miren y estén sobrepuestas.

Esta preparacion se hace generalmente para reemplazar el salto de baraja y operar una sustitucion. Supongamos que se haya colocado sobre el paquete de abajo las cartas que se quieren hacer aparecer en un momento dado: se coloca la baraja en la mano izquierda sobre la estremidad de los dedos, y accionando se cierra la mano; lo que haciendo dar vuelta á la baraja, coloca debajo las cartas de arriba, y recíprocamente.

ARTÍCULO TERCERO.

La carta corrida.

Correr la carta es hacer creer que se toma la última carta de la baraja mientras que se coje la penúltima.

Hé aquí cómo se ejecuta esta sustitucion:

1.º Téngase la baraja con la mano izquierda por los lados, y hágase ver á los espectadores la carta de debajo, que supondremos ser el as de copas.

2.º Dése vuelta á la baraja, las figuras hácia abajo, y pásese el dedo del medio de la mano derecha debajo de la misma como para tomar la carta que acabais de enseñar. (Fig. 30.)

3.º Con este dedo ligeramente humedecido, empújese hácia atrás esta última carta y sáquese la carta siguiente; la figura 30 representa la posicion de las manos y de las cartas, tales como se verian si se bajase durante la operacion.

Algunos prestidigitadores, en lugar de servirse del dedo del medio de la mano derecha para correr hácia atrás la última carta, emplean los dedos grandes de la mano izquierda, que se encuentran precisamente debajo de la carta en este momento.

Observacion. Esta sustitucion que se ha inventado para reemplazar la de la carta cambiada, le es muy inferior bajo el punto de vista de la naturalidad y ele-

gancia. Sin embargo, tiene la ventaja sobre esta de no ofrecer ninguna dificultad de ejecucion.

La carta cerrida no se dá aquí sino para no omitir nada de lo que se emplea en prestidigitacion. Por otra parte, todo el mundo no puede ser diestro, y ciertos aficionados podrán servirse de él esperando alcanzar mayor habilidad.

ARTICULO CUARTO.

La carta ancha.

El título de este artículo indica casi suficientemente la naturaleza del artificio que voy á describir.

Es una carta mas ancha que las que se usan; introducida en una baraja, indica por sus partes salientes el sitio por donde el prestidigitador debe cortar. De otro modo dicho, es una marca que sirve para dividir la baraja en un sitio dispuesto para la egecucion de un juego.

En lugar de una carta ancha, se puede tambien colocar una carta larga. Hay tambien casos en que se emplean ambos procedimientos.

La carta ancha se emplea tambien en ciertos casos para forzar al espectador á cortar segun la voluntad del prestidigitador.

Pueden colocarse las cartas á bisel en el rango de las cartas anchas, puesto que llenan el mismo objeto. Supongamos que todas las cartas sean mas estrechas unos dos milímetros de una de sus estremidades que

de la otra, se comprenderá que si se vuelve una ó varias de estas cartas, sobresaldrán de las otras y podrán servir de señales para retirarlas de la baraja.

ARTICULO QUINTO.

El puente.

El puente se hace con objeto de suplir la carta ancha. El efecto es exactamente el mismo: los dedos, en lugar de influir, en la baraja, por las partes salientes de una carta mas ancha que las demás, lo son por un intervalo practicado de intento en el centro de la misma.

Hé aquí cómo se prepara el puente:

1.º Teniendo la baraja con la mano izquierda, por el centro, imprimidle una forma arqueada, doblándola con la mano derecha sobre el índice de la mano izquierda.

2.º Cójase en seguida la mitad superior de la baraja solamente, y doblándola sobre el pulgar de la mano derecha, que se encuentra debajo en este momento, dadle una forma curva en sentido inverso al del paquete inferior.

3.º Preparado esto, haced pasar por la mezcla falsa (el abanico, pág. 131) el paquete superior debajo del otro, como para mezclar la baraja.

Las partes curvas se encuentran entonces, y es, así como acabo de decirlo, el hueco producido por estos dos arcos lo que fuerza el corte mas bien por este punto que por cualquier otro.

ARTICULO SEXTO.

Las cartas marcadas.

¿Podrá creerse que un punto colocado sobre cada una de las cartas de una baraja pueda hacerlas reconocer todas?; sin embargo, nada es tan fácil.

Supongamos un dibujo formado de puntos ú otras figuras como son, ordinariamente, esta clase de dibujos.

Estos son los dibujos que se utilizan para disimular la marca de que se trata:

El primer punto de la punta de la izquierda, por ejemplo, representará oros, el segundo bajando copas, el tercero espadas, el cuarto bastos.

Si, ahora, á uno de estos puntos que están naturalmente colocados sobre el dibujo de la carta se añade otro punto, marcará de un mismo golpe, segun el lugar en que se habrá colocado, la naturaleza y color de la carta.

Este punto, estando colocado en el punto culminante del dibujo, representará un as; volviendo á la derecha, un rey; el tercer punto un caballo, el cuarto una sota, y así sucesivamente.

Se puede igualmente, con un solo punto apenas perceptible, indicar sobre cartas blancas todas las cartas, con la condicion de colocarlo en diverso sitio para que la vista pueda apreciar la diferencia.

Fig. 30 repetida.

	As	Rey	caballo	sota	siete	seis	cinco	cuatro	tres	dos
Oros.....										
copas.....										
espadas....										
bastos.....										

Hé aquí el procedimiento:

Es necesario suponer, por estimacion, la carta dividida en diez partes en el sentido de su ancho y en cuatro de estas mismas partes sobre la parte larga á partir del canto superior á la izquierda. Las primeras de

estas divisiones indicarán el valor de las cartas, las otras su color, la marca se coloca en el punto de interseccion necesario para designarla, así como se ve en la figura 30 repetida.

A primer golpe de vista puede que parezca bastante difícil poder conocer la division, á la cual pertenece un punto aislado sobre el dorso de una carta. Sin embargo, por poca atencion que se ponga, podrá juzgarse que el punto que yo he colocado por ejemplo sobre la carta representada por la figura 30 repetida, no puede pertenecer ni á la segunda, ni á la cuarta division vertical, pero sí á la tercera, y por una apreciacion analoga se verá que este mismo punto se encuentra frente de la segunda division horizontal.

Representará pues un caballo de espadas.

Téngase bien entendido que es necesario que esta marca esté igualmente reproducida en el mismo sitio del lado opuesto de la carta á fin de que pueda verse cuando la carta esté vuelta.

No puedo hablar de este género de cartas marcadas sin pensar en el prestidigitador que me lo ha confiado. Este hombre, llamado Lacaze (1), sabia, con su mirada penetrante, descubrir á un metro de distancia, sobre cartas de dibujos complicados, un punto que apenas se podia distinguir de cerca aun sabiendo donde estaba. Entre sus manos este principio, del cual hacia una hábil aplicacion, se convertia en un prestigio maravilloso.

(1) El prestidigitador Lacaze hizo construir en 1847, en los campos Eliseos, frente al circo, un bonito teatro para dar sus reuniones. En este teatrillo es donde nacieron los bufos parisienses.

ARTICULO SEPTIMO.

El rosario.

El rosario es un orden de cartas arregladas segun ciertas palabras de una frase que se retiene de memoria. De otro modo dicho, es un procedimiento de mnemónica para acordarse de cierta disposicion de las cartas.

Los rosarios mas fáciles de retener son los que presentan á la imaginacion una frase ó un pensamiento.

Hé aquí el que yo habia compuesto para mi uso:

Le Roi dix-huit ne valait pas ses dames (1).

Lo que significa el rey, diez, ocho, nueve, caballo, as, siete, reina.

Estas ocho cartas están clasificadas en un orden tal como: oros, copas, espadas y bastos. Pero al finalizar, despues del rey, en lugar de colocar el palo que sigue, se ha de hacer de modo que el rey y la reina han de ser del mismo palo, y esto se comprende: se ha empezado por el rey de oros y se ha finalizado por la reina de bastos; es necesario un segundo rey de oros, para poder seguir el orden de los palos, y como no hay mas que uno en la baraja, se emplea el procedimiento que acabo de indicar. El ejemplo siguiente hará comprender mejor este arreglo.

(1) Esta clasificacion se comprenderá que debe hacerse con una baraja francesa.

Disposicion de un rosario de treinta y dos cartas:

1 Rey de oros	17 rey de espadas
2 diez de copas	18 diez de bastos
3 ocho de espadas	19 ocho de oros
4 nueve de bastos	20 nueve de copas
5 sota de oros	21 sota de espadas
6 as de copas	22 as de bastos
7 siete de espadas	23 siete de oros
8 reina de bastos	24 reina de copas
9 rey de bastos	25 rey de copas
10 diez de oros	26 diez de espadas
11 ocho de copas	27 ocho de bastos
12 nueve de espadas	28 nueve de oros
13 sota de bastos	29 sota de copas
14 as de oros	30 as de espadas
15 siete de copas	31 siete de bastos
16 reina de espadas	32 reina de oros.

Nota. Es necesario notar que en esta clase de disposiciones, el corte, por mas que se repita, no cambia el orden de las cartas.

Principios brillantes.

El salto de baraja con una mano.—El cambio con una sola mano.—El chasquido de las cartas.—Las cartas echadas á distancia.—El relámpago.—Las cartas recogidas.—Las cartas revueltas.

ARTICULO PRIMERO.

El salto de baraja con una sola mano.

El salto de baraja con una sola mano se usa raras veces en la egecucion de los juegos de cartas, y no tiene generalmente otro objeto que dar á conocer la destreza de los dedos. Por esta razon es por la cual lo he colocado en el capitulo de los principios brillantes.

Hay un gran número de métodos para ejecutar el salto con una mano; he escogido tres de los mas usados y de los mejores; y he dejado los otros por la razon de que la descripcion de este ejercicio seria muy larga y temo estenderme demasiado en un objeto cuyo resultado no es mas que de una utilidad secundaria.

I.

Salto de baraja con una mano.

Antiguo procedimiento.

1.º Teniendo la baraja en la mano izquierda, divídase en dos partes por medio del pulgar y los dos dedos del medio. Véase la figura 31.

2.º Haced pasar debajo del paquete inferior el índice y el dedo pequeño, á fin de poder coger este paquete entre estos dos dedos y los otros dos; la mano derecha está siempre arriba.

3.º En esta posición, estando el paquete superior mantenido por el pulgar, quitese el paquete inferior con los otros cuatro dedos, que se abren como en la figura 32.

4.º Déjase caer el paquete superior en el hueco de la mano y cúbrase con el paquete inferior, teniendo cuidado de retirar el pulgar hácia atrás para facilitar esta sustitución.

5.º Haced volver sobre la baraja el índice y el dedo pequeño y cogedla en vuestra mano para igualarla.

Nota. Este salto de baraja, aunque descrito con todos los detalles de prestidigitación y practicado por un gran número de prestidigitadores, no deja de ser imperfecto; ofrece sobre todo los inconvenientes si-

guientes: es impracticable para las personas que tengan los dedos cortos; vicia las cartas doblándolas y presenta una manipulacion ruidosa.

II.

El salto de baraja con una mano.

Nuevo procedimiento.

Este método tiene sobre el anterior grandes ventajas: es elegante, se ejecuta sin ruido y casi invisiblemente, y permite además el ver la carta de debajo sin que el público lo sospeche.

Este ejercicio no es otro sino el salto de baraja con las dos manos practicado con una sola mano.

Hé aquí cómo se ejecuta:

1.º Así como en el salto con ambas manos, tén-gase la baraja en la mano izquierda y sepárese en dos partes con el dedo pequeño, como en la figura 15; pero en lugar de tener los tres dedos sobre las cartas, como en esta imágen, colóquese el índice hácia la estremidad superior de la baraja, como en la fig. 33.

2.º Ayudado del dedo pequeño, dése vuelta sutilmente al paquete superior sobre el medio y el anular, mientras que en el mismo instante, fig. 34, tomáis el extremo del paquete inferior entre el pulgar y el nacimiento del índice para hacerlo levantar y separarlo así de la parte opuesta.

3.º En esta posicion, no teneis mas que cerrar el

dedo del medio y el anular para hacer pasar el paquete superior debajo del inferior.

No es necesario decir que una vez colocado el paquete superior debajo del otro, se igualan las cartas de modo que se presente la baraja como en la fig. 33.

Observacion. Esta operacion es muy dificil sin duda, pero por impracticable que parezca al principio, las manos acaban por acostumbrarse á esta delicada manipulacion, y despues de cierto tiempo de estudio se logra ser maestro.

Así como he dicho anteriormente, este salto es exactamente el mismo que con las dos manos; presenta entonces la ventaja de hacer este último mas fácil de ejecutar, cuando en lugar de una mano se emplean las dos.

III.

Salto de baraja con una sola mano en la punta de los dedos.

1.º Tómesese la baraja con la mano derecha entre el pulgar y el índice, hácia la parte superior de las cartas, como en la fig. 35.

El dedo del medio y el pequeño están, así como se vé en la figura citada, doblados hácia atrás de la baraja, mientras que el anular queda estendido presto á entrar en funcion. Sobre él recae en gran parte la operacion.

En efecto, tan pronto como se han presentado las cartas al público como en la figura anterior, se empieza la manipulacion siguiente:

1.º Introducid sutilmente el anular en medio de las cartas para dividir las en dos partes casi iguales.

2.º Atraed súbitamente el paquete inferior sobre el dedo del medio y auricular que están por detrás.

3.º Una vez cogido este paquete entre estos tres últimos dedos como con unas tenazas, separad un poco el paquete de delante para que el índice que lo tiene no incomode el desarrollo de las cartas de detrás, y, al mismo instante, operad con los dos paquetes dos movimientos en sentido inverso: uno á derecha y otro á izquierda.

Para hacer comprender mejor este movimiento, vamos á representarlo en la fig. 36.

El paquete de delante está, como se ve, sostenido por el pulgar y el índice, el de detrás cogido entre el anular y los otros dos dedos, el medio y auricular.

4.º Reúnanse vivamente los dos paquetes en uno solo, introduciendo el paquete de delante entre los dos dedos de detrás y el otro paquete. (Fig. 37.)

5.º Hecho esto, separad el índice y el pulgar y colocadlo en su primera posición. (Fig. 35.)

Observacion. ¿Se creará que estos movimientos, tan diversos y tan complicados en apariencia, deben solo formar uno solo y pueden hacerse invisiblemente?

Pero es necesario decir tambien que este salto de baraja, por bien ejecutado que esté, será siempre visible si no está disfrazado por un movimiento de los mas naturales. Despues de haber enseñado la carta de delante, como en la fig. 35, se coloca la baraja sea en la mano izquierda, sea sobre la mesa, y en este trayecto se opera el salto; este transporte de baraja hace invisible la manipulacion.



ARTÍCULO SEGUNDO.

Cambiar la carta con una sola mano.

Este principio es de una grande elegancia de presentacion; se le debe considerar mas bien como un lujo que como un objeto de utilidad. Por hábilmente que se practique, es imposible disimular la manipulacion. Por esta causa es por la que los prestidigitadores, lejos de hacer un misterio, afectan al contrario hacer ver su brillante ejecucion:

1.° Téngase la baraja en la mano izquierda, el pulgar á través de la baraja y los otros dedos medio abiertos, como en la fig. 38.

2.° Empújese con el pulgar, hácia afuera de la baraja, la carta de encima hasta que se encuentre sostenida por el medio.

3.° En su movimiento de regreso, el pulgar se apoya sobre la segunda carta para hacerla retroceder y separarla de la primera;

4.° Esta segunda carta, retrocediendo, hace un movimiento de báscula, se levanta un poco y presenta una abertura en la cual se introduce la primera carta, ayudado del dedo del medio, como en la fig. 39.

Observacion. Aunque sea de mal tono humedecer los dedos con la boca, sin embargo será necesario recurrir á ello para la ejecucion de este principio, á menos que no se tengan los dedos naturalmente húme-

dos. En tal caso, es necesario hacerlo sin que lo perciba el público.

Cuando se trata de un juego, en lugar de este elegante cambio, es preferible emplear el cambio con ambas manos, tan natural y tan fácil, que hemos descrito en la página 137.

ARTÍCULO TERCERO.

El chasquido de las cartas.

Esta operacion tiene por objeto producir con las cartas un pequeño ruido que debe acompañar ciertos juegos de cartas, y de dar á las ilusiones una apariencia de realidad. Se trata, por ejemplo, de simular el pase de una carta de un sitio á otro, se opera el chasquido al mismo tiempo que se pronuncia la palabra sacramental ¡*pasa!*

Hé aquí cómo se logra producir este chasquido: (Figura 40.)

1.º Tened las cartas en la mano izquierda, el pulgar á través de la baraja.

2.º Colocad el indice un poco doblado debajo de la baraja, de la estremidad del medio, apoyando sobre las cartas; hacedlas sucesivamente encorvar hácia el interior de la mano. Las cartas, desdoblándose por su elasticidad, producirán una especie de chasquido prolongado. (Véase la fig. 40.)

Se trata de producir este ruido sobre una sola carta.

Se tiene esta carta con la mano derecha entre el pulgar y el índice; despues, apoyando sobre este dedo los otros tres dedos de esta misma mano, los soltais sucesivamente para caer sobre la carta y producir por un triple golpe el chasquido en cuestion.

ARTICULO CUARTO.

Las cartas echadas á distancia.

Nada dá una mas alta idea de la ligereza de un prestidigitador, que estas cartas, tan ligeras sin embargo, mandadas en un teatro á toda su distancia y echadas con la rapidez de una flecha.

Esta operacion tiene un juego de manos bastante dificil de explicar; se busca algunas veces mucho tiempo, y, cuando se tiene, se admira uno de que una cosa tan sencilla presente tantas dificultades. Ensayemos, sin embargo, el aplicar esta manipulacion: (Fig. 41.)

1.º Tómese la carta que se quiere echar, cogiéndola hácia el centro de su ancho y al cuarto de su largo próximamente, entre el índice y el medio de la mano derecha. (Fig. 41.)

2.º Encorvando en seguida la muñeca acercándola al pecho de la parte derecha, desdoblád vigorosamente el brazo, soltando la carta en la direccion que querais enviarla. Pero antes de soltar esta carta, le imprimís, retrocediendo un poco la mano hácia atrás, un movimiento de rotacion que le es necesario para viajar y sin el cual caería á vuestros piés.

Por medio de este ejercicio, se hace todavía un pequeño juego de un efecto encantador: se anuncia que las cartas así arrojadas al espacio son bastante obedientes para volver á su sitio cuando se las llama, y dais un ejemplo.

Para obtener este resultado, es necesario empezar como anteriormente; pero en lugar de enviar la carta á una gran distancia, se echa solamente á un metro ó dos de uno mismo, imprimiéndole con la mano un movimiento de retroceso que se podría comparar con el que se le dá á un aro para hacerle retroceder cuando ha llegado al término de su impulsión.

Para facilitar este retroceso, se lanza la carta diagonalmente y en un ángulo próximamente de cuarenta y cinco grados. En este caso, cuando la carta llega al fin de su curso, su plano inclinado, dando vuelta sobre sí misma, desliza sobre el aire y contribuye así á hacerla volver á su punto de partida.

Para completar este juego de ligereza, se coje al volver la carta entre los dedos.

Yo he visto este juego muy hábilmente ejecutado por un prestidigitador húngaro llamado Well.

Es tanto mas importante estar diestro en el envío de las cartas á distancia, por cuanto en las reuniones de prestidigitacion se encuentra á menudo el empleo de este ejercicio para hacer pasar diestramente al espectador diversos presentes con que se les gratifica bajo la forma de periódicos, álbums, tarjetas, etcétera (1).

(1) Me acuerdo que estando dando una funcion en el teatro de Estrasburgo, mandé por encima de la ara-

ARTICULO QUINTO.

El relámpago.

Este ejercicio es, sin contradiccion, el mas brillante de todos los adornos que se ejecutan con una baraja.

Se trata de hacer pasar todas las cartas de una mano á otra, haciéndoles franquear una á una la distancia que separa las dos manos. Cuanto mayor es la distancia, mas grande es la dificultad.

Hé aquí cómo se opera: (Fig. 42.)

1.º Téngase la baraja por sus dos estremidades entre el pulgar y los dos grandes dedos de la mano derecha, y curvadla, doblándola hácia el interior de la mano. Cogida así, la baraja tiende á escaparse de los dedos.

2.º Colócase la mano izquierda á una cierta distancia de la derecha, y continuando apretando la baraja, las cartas se escapan y van sucesivamente á colocarse en la mano izquierda.

La figura 42 completará suficientemente la explicacion que acabo de dar.

Observacion. Cuanto mas gruesas son las cartas,

ña, á los espectadores de las galerías de la tertulia, uno de los pequeños álbuns que habia sacado de mi *Cuerno de la abundancia*. Fui calurosamente aplaudido por este atrevimiento.

mas fuerza de impulsión les dá su resistencia, y por consiguiente mayor es la distancia que se les hace franquear.

Los prestidigitadores, á los cuales les es familiar este ejercicio, logran hacer franquear así á las cartas cuarenta y cincuenta centímetros. Pero una pequeña trampa puede aumentar mucho la apariencia de esta proyección: es hacer describir á los dos brazos, durante la acción, un círculo, terminando con el pase de las cartas á la mano derecha.

Puede hacerse de una manera encantadora la imitación de este juego de destreza; solamente se necesita una baraja preparada, lo que á mis ojos es un inconveniente. Aunque así sea, hé aquí cómo se prepara y ejecuta este juego:

PREPARACION DE LA BARAJA. Reúnense las cuarenta y ocho cartas de una baraja, pegándolas por sus estremidades, de tal modo, que la primera esté unida á la segunda por arriba, la segunda con la tercera por debajo, la tercera con la cuarta por arriba, y así sucesivamente hasta la última.

EJECUCION DEL JUEGO. Estando la baraja colocada en la mano izquierda, si reteneis la carta de debajo mientras que la mano derecha quita perpendicularmente la de arriba, esta última arrastrará todas las demás bajo la forma de una cadena en zic-zac de cerca de un metro de larga. Al momento y sin soltar nada, dejais las cartas las unas sobre las otras y se reunirán como anteriormente, en paquete.

Estos dos movimientos, ejecutados con una estrema vivacidad, no permiten al espectador apreciar la naturaleza del artificio que, en este caso, se coloca en-

tre la ligereza, atendido á que representa exactamente el *relámpago*, del cual se acaba de tratar.

OBSERVACION. La union de las cartas en sus estremidades debe estar sólidamente hecha. La parte encolada á cada extremo puede tener próximamente un centímetro de ancha. Las cartas gruesas son mejores que las delgadas.

ARTICULO SEXTO.

Las cartas vueltas.

Colócase una baraja sobre la mesa; se esparce en una cierta longitud; se pasa un dedo debajo de la última carta, se vuelve esta carta y toda la baraja se vuelve tambien.

Hé aquí cómo se ejecuta este ejercicio:

1.º Habiendo colocado la baraja sobre la mesa, á vuestra derecha, espárzase todo lo rápidamente posible, apretando encima y empujándola hácia la izquierda.

2.º Pasad el índice de la mano derecha debajo de la última carta y volvedla siguiendo con el dedo la direccion de la baraja. Hecho este movimiento, se volverán las otras cartas.

OBSERVACION. Es importante para el logro de este ejercicio:

1.º Que la mesa sobre la cual se opera, esté cubierta con un tapete, á fin de presentar á las cartas mas estabilidad para la adherencia.

2.º Que las cartas estén arregladas en su longitud de tal modo, que la primera esté cubierta próximamente unas dos terceras partes por la segunda, y así sucesivamente las demás. Cuando mas cubiertas estén las cartas, mas seguro es el efecto; pero tambien es menos admirable.

Si el orden de las cartas no se desarregla, esta evolucion puede volverse á hacer del lado opuesto.

Empléase este ejercicio con éxito en la circunstancia siguiente: cuando se esparce la baraja en la mesa para enseñar al público que no tiene ninguna preparacion, se dispone en el orden arriba indicado, y volviéndola dos veces se dice: «Ya ven ustedes que esta baraja no está preparada por este lado..... ni por este.»

Este adorno, diestramente ejecutado, es de un gran efecto.

ARTICULO SÉPTIMO.

Las cartas recogidas.

Así como en el ejercicio anterior, se coloca la baraja sobre la mesa hácia la derecha, y apoyando encima la mano, se esparce dirigiendo el movimiento hácia la izquierda.

Pasando en seguida la mano derecha debajo de la primera carta, se desliza vivamente sobre las otras, siguiendo el círculo trazado por la baraja. Las cartas, por este hecho, se reunen todas en la mano y se recogen así de un solo golpe.

El esparcimiento de estas cartas difiere del anterior, en que las primeras se esparcen en su longitud y las segundas en su latitud.

ARTICULO OCTAVO.

Sustitucion de las barajas.

Sucede algunas veces que el prestidigitador tiene necesidad de cambiar una baraja con otra. Hé aquí cómo se opera esta sustitucion.

En este caso debe tener al dorso del pantalon un bolsillo llamado *astuto*, donde esté de antemano colocada la baraja que debe cambiar por la que tiene en la mano (1).

En el momento dado, cuando cautiva la atencion del público con sus palabras, lleva la mano sobre la cadera como para dar un momento de descanso á sus manipulaciones, dejando caer furtivamente la baraja en un bolsillo llamado profundo (fig. 8.^a), y tomando la otra baraja en el *astuto*, despues de lo cual coloca su mano sobre la cadera, como estaba primitivamente.

Estos dos movimientos, que en el hecho no forman mas que uno, son tanto mas invisibles quanto que generalmente se ejecutan á favor de algunas evoluciones motivadas por la conversacion.

(1) Véase la pág. 212 de las *Tricheries des Grecs*, del mismo autor.

Se trata de cambiar una baraja colocada sobre una mesa; hé aquí lo que es necesario hacer:

1.º Téngase la baraja preparada en la mano derecha, así como se ha explicado en el artículo empalmaje (fig. 27.)

2.º Tómesese con la mano izquierda la baraja, que está sobre la mesa como para examinarla, y cúbrase con la otra baraja, colocando las manos una sobre otra.

Así ocultas las dos barajas, solo forman una.

3.º Hágase pasar arriba, por medio del salto, la baraja de debajo, y quítese por los principios descritos. (Pág. 139.)

4.º Vuélvase á dejar sin afectacion sobre la mesa la baraja que acabais de sustituir en la mano izquierda, y desembarazaos de la otra metiéndola en el *profundo*.

Creo haber dado todos los principios propios para facilitar la ejecucion de los juegos de cartas, por complicados que sean; los que me quedan que explicar, como no son mas que de una utilidad secundaria, me contentaré con indicar los nombres y mandar para los detalles á mi obra sobre las *Tricheries des Grecs*, donde estos artificios están descubiertos con sus menores detalles; estos son:

Le passe-coupe.—*La horcajadura.*—*La carta tuilée.*—*La caja en la manga.*—*La cola de milan.*—*Las cartas adherentes ó resbaladizas.*—*Las cartas tenidas.*—*Las cartas fuera de escuadra.*—*Las cartas picadas.*—*Las cartas morfilées.*—*Las cartas onduladas.*—*Las cartas pintadas, etc.*

ARTICULO NOVENO.

Juegos de cartas.

(La perspicacia del taeto.)

Hacer escoger secretamente una carta; mezclarla con las demás; meter la baraja en el bolsillo de un espectador y sacar la carta escogida al número que designen.

Este juego, aunque muy sencillo en su manipulación, produce un efecto muy agradable. Hé aquí cómo se ejecuta:

1.° Preséntase la baraja á un espectador, rogándole que tome una carta á su gusto.

2.° Tan pronto como os haya devuelto la baraja, divídase en dos partes, hágase introducir la carta en el centro de la misma, y *mírese* (pág. 143).

3.° *Hágase el salto de baraja* para que la carta pase sobre la baraja.

4.° Empléese una mezcla falsa y termínese dejando la carta debajo. Sin embargo, puede colocarse la segunda de modo que se pueda hacer ver que la carta escogida no está arriba ni debajo.

5.° Ruéguese á un espectador que os permita depositar la baraja en uno de sus bolsillos, el cual habrá vaciado de antemano.

Habiendo depositado verticalmente la baraja en este

sitio, fácil es saber de qué lado se encuentra el dorso de las cartas.

6.º Cuando á vuestra demanda hayan ya designado el número al cual debeis hacer salir la carta, os es muy fácil tomar cartas de la baraja hasta el número designado, terminando por la carta colocada la primera ó la segunda de debajo.

La esplicacion técnica que acabo de dar presta á este juego un color de sencillez que puede, algunas veces, serle desfavorable. Muchas personas ignoran que los juegos son lo que se les hace ser, y que á menudo el mas sencillo prestigio puede tomar una gran importancia por la presentacion en escena y por la charla, así como lo he probado ya en el prólogo de las monedas. Voy á dar un nuevo ejemplo de esta transformacion de un juego, presentándole aquí como debe realmente ejecutarse.

Presentacion en escena del juego anterior.

—

«Señoras y caballeros, voy á empezar mi reunion de prestidigitacion por una experiencia á la cual la ligereza le es completamente estraña (1). Se trata simplemente de enseñarles el grado de sensibilidad, de discernimiento, de inteligencia que puede adquirir el tacto.

Los sentidos, como ustedes saben, son facultades

(1) Principios generales, 9.º

diversas por medio de las cuales el ingenio se pone en relacion directa con el mundo exterior.

Nosotros poseemos cinco sentidos: la vista, el oido, el olfato, el tacto y el gusto.

En el orden natural, cada uno de estos sentidos solo goza de una facultad. Pero cuando las prácticas de la magia están en juego, es otra cosa, los cinco sentidos reunen entonces su decepcion en uno solo de ellos, el tacto, por ejemplo, puede ver, sentir, gustar, oir y tocar por la punta de los dedos.

Les ruego, señores, que no se rian; nada hay tan sério como lo que les acabo de decir, y espero que dentro de un momento mirarán ustedes como cierto el extraño hecho del cual acabo de hacerles la esposicion.

Hé aquí una baraja envuelta con su cubierta, la cual he purificado de antemano del contacto de las manos de la fabricacion. Quítole la cubierta con cuidado y le ruego, señora, que tome usted de ella la carta que quiera.

Dígnese usted, por un momento, colocar esa carta entre sus manos á fin de impregnarla, de algun modo, del sentimiento de vuestro tacto; despues colóquela usted en el centro de la baraja.

A fin de evitar toda idea de escamoteo, voy á mezclar las cartas, despues de lo cual, por cumplir en conciencia, les enseño que la carta escogida no está arriba ni debajo, y que por consiguiente debe ocupar entre las otras el lugar que la suerte le ha designado.

¿Uno de ustedes, caballeros, quieren vaciar uno de sus bolsillos y permitirme depositar la baraja?

Ahora que las cartas están en la oscuridad mas profunda, voy, ayudado de la quintuple percepcion de

la cual les he hablado hace un momento, á distinguir con la punta de mis dedos la carta escogida por la señora.

Pero para complicar la esperiencia, no sacaré esta carta sino al número que usted guste designar.... ¿Qué número elige usted?

Ocho, supongamos que responden.

¿Ocho? ¡Muy bien! Es necesario entonces que siete veces seguidas evite tomar la carta de la señora para hacerla salir la octava solamente.

¡Veamos! Hé aquí ya una. (Sácase la última de la baraja, que se procura muy bien el no enseñar, puesto que el público la ha visto ya.)

Ahora voy á sacar otra... ¡Ay! ¿pero cuál es pues esta carta que me ha pinchado tanto?... Toma, ya no me admiro, es el nueve de espadas (1) (se saca y se enseña que es la carta que se ha anunciado. Despues se sacan cinco cartas mas sin enseñarlas.)

Busquemos ahora la carta de la señora.... Ya creo que la tengo.... Antes de sacarla voy á leerla con mi dedo pequeño, que es el mas sabio de todos sus camaradas.... ¡Bien!.... no es una carta baja.... no es, ni oros, ni espadas, ni bastos..., es el rey.... de.... (Se saca vuelta para que no puedan verla.

¿Quiere usted, señora, acabar de nombrar usted misma su carta antes de enseñarla, y veremos si mi dedo pequeño no se ha equivocado en sus apreciaciones?

— El rey de copas.

(1) Esta carta que estaba la segunda debajo de la baraja, la habeis visto sutilmente cuando habeis enseñado la primera y última carta.

Ya ve usted, señora, que es efectivamente el rey de copas.

Dígnese usted, caballero, retirar el resto de la baraja de su bolsillo, á fin de asegurarnos que la experiencia se ha ejecutado tal como la he anunciado.»

II.

Mané, Thecél, Pharés.

Hacer salir tres cartas de entre las manos de una persona para hacerlas pasar á las de otra y esto sin acercarse.

Hé aquí un juego que recomiendo particularmente á los prestidigitadores como presentando una maravillosa ilusion. Las modificaciones que yo he introducido hacen los efectos enteramente nuevos.

1.º Antes de empezar este juego, tened cuidado de ocultar en vuestra mano por el principio del empalme (fig. 27) tres cartas cuyo dibujo y color sean iguales á la baraja de la cual vais á servirlos.

2.º Depositad sobre la mesa una baraja que esté todavía con la cubierta de papel de la fábrica; ruégase á un espectador que se acerque hácia vós y le decís:

¿Quiere usted, caballero, abrir esa baraja y ver si el mercader nos la ha dado conforme?... ¿Cuántas halla usted?... ¿Cuarenta y ocho?... ¡Bien!... Ahora deje usted esa baraja sobre la mesa... y córtela en dos partes aproximadamente iguales... ¡Está muy bien!... Le ruego á usted que escoja uno de estos dos

paquetes..... ¿Este?... magníficamente.... (sepárase el otro con la mano izquierda.)

Tome usted, si gusta, el paquete que ha elegido y cuente usted una á una sobre la mesa las cartas que contiene.... ¿Cuántas hay?... ¿veinte y dos? Es un número muy favorable (1) para la esperiencia.... Ahora le ruego que tome esas cartas entre sus manos.»

3.º Diciendo esto, depositais sobre estas cartas las tres que teneis empalmadas, haciendo con la mano un movimiento de deslize hácia la persona como para acercar hácia ella este paquete de cartas y alejarlo de vos.

4.º Tómase el otro paquete y cuéntanse en alta voz todas las cartas, dejándolas caer una á una sobre la mesa.

«Veintiseis, decís terminando: ¡está bien!

Veintiseis que hay aquí y veintidos que el caballero tiene entre sus manos, hacen cuarenta y ocho.»

Recójase el paquete que ha quedado sobre la mesa, y dirigiéndoos hácia una persona de la reunion, quitad tres cartas por el empalme y decid:

«¿Tendria usted la bondad, señora, de tener estas veintiseis cartas por un momento entre sus manos? (2).

Al volver á la mesa, desembarázase de las tres cartas, dejándolas caer sea sobre la *servante* (pág. 69), sea en el *profundo*. (Pág. 70.)

(1) El número escogido, cualquiera que sea, siempre debe ser favorable. Esta observacion solo se hace para ocupar la atencion de los espectadores.

(2) Se dice veintiseis cartas, pero no hay mas que veintitres en el paquete.

Voy, continuais, á ensayar una operacion, no diré diabólica, porque no quiero asustar á nadie, pero que se sale completamente del órden de los hechos naturales.

Todos ustedes, señores, conocen esas tres palabras mágicas que Baltasar vió escritas en letras de fuego sobre la pared durante su famoso festin. ¡Pues bien! Esas palabras son las que me servirán para practicar mi obra cabalística.

Voy á pronunciarlas, dando para cada una de ellas un golpe sobre la mesa, y á cada palabra saldrá una carta de las manos de la señora, para unirse á las otras veintidos que el caballero tiene entre sus manos. Pero debo manifestarles que para el logro de nuestra experiencia, es necesario que la mitad al menos de los espectadores repitan conmigo, mentalmente, bien entendido, las tres palabras mágicas:

Principio: Mané... Thécel... Pharés... decís, dando tres golpes con la varita sobre la mesa.

Lo que prueba que la experiencia se ha logrado perfectamente, es que he visto producirse unos movimientos imperceptibles entre sus manos, á la partida y llegada de las cartas viajeras.

Ante todo, hagamos constar un hecho: de las cuarenta y ocho cartas habian veintiseis entre las manos de la señora y veintidos entre las del caballero. ¿Es esto? Si no me engaño.

Dignese ahora, caballero, contar una á una sobre la mesa las cartas que usted tiene... ¿cuántas hay ahora?

—Veinticinco...

—¡Eso debe ser!... Tenia usted veintidos, han pasado tres, lo cual hace veinticinco.



— ¿Y á usted, señora, cuántas le quedan?

— Veintitres.

— No podia suceder otra cosa: usted tenia veintiseis: han salido tres de sus manos; le deben quedar veintitres. »

NOTA. La verificacion del número de cartas probando que los dos paquetes forman la baraja completa, quita toda idea de escamoteo é introduccion de cartas. Para evitar que no se aperciban al mirar la baraja de que hay cartas iguales, anunciad en seguida otro juego.

III.

Las cartas á la manga.

Hacer sacar una carta de la baraja, y despues de haberla mezclado con las demás, hacerla pasar al kaleco al número que escojan, haciendo pasar todas las cartas por la manga de la levita.

- 1.º Preséntese una baraja á un espectador rogándole que escoja una carta.
- 2.º Hágase colocar nuevamente en el centro de la baraja, y haciendo el salto se hace pasar la carta elegida sobre la misma.
- 3.º Empléese una mezcla falsa y déjese la carta en el mismo sitio en que se ha colocado, haciendo creer que no se sabe dónde está.
- 4.º Quitanse de la baraja una docena de cartas próximamente y consérvanse en la mano.

5.º Dirigiéndose entonces á la persona que ha elegido la carta, le decís: «Tome usted, caballero, voy á enseñarle un singular juego de destreza (se hacen *crugir* las cartas). ¿Ha oído usted bien este pequeño crugido de la baraja? ¡Pues bien! la sacudida y el ruido que produce determinan á las cartas á abandonar la baraja una á una y á pasar por mi manga para llegar aquí.» (Introdúcese la mano en el interior del chaleco cerca de la manga de la levita como para indicar el punto, y se depositan las cartas que se tenían empalmadas).

El público no sospecha nada de este depósito, porque el escamoteo se ha hecho algunos momentos antes, y la mano derecha, desde aquel momento, no se ha acercado á la baraja.

«Ahora dígnese usted prestar atención, y verá pasar las cartas.»

6.º Dése con la mano derecha una capirotazo (1) sobre la baraja que tenéis en la mano izquierda y que el público cree completa.

7.º Háganse crugir las cartas en la mano izquierda, y enseñando la mano derecha abierta para probar que no habeis quitado nada, la introducís en el chaleco.

8.º Tómese la carta de debajo y no la que está sobre el paquete, y retirándola, decís:

«¡Hé aquí que ya ha llegado, esto no es difícil!»

9.º Déjase esta carta sobre la baraja.

«Ahora, continuais, voy á hacer la experiencia mas

(1) Este capirotazo no tiene otro objeto que atraer la atención del público y quitarle la idea que pueda tener de que las cartas están ya depositadas en el chaleco.

extraordinaria, haciendo pasar muchas cartas del mismo modo, y la de usted, caballero, pasará al número que quiera usted designarle.

—¿A qué número desea usted que pase?»

—La sexta, supongamos, que dicen.

—«¡Bien!»

10. Ejecútanse cinco veces los tres movimientos que acabo de indicar, y á la sexta vez, en lugar de tomar la carta de debajo del paquete, como anteriormente, se toma la primera de arriba, y sacándola sin volverla, decís:

—Y seis. ¿Quiere usted nombrar su carta?»

11. Vuélvese para hacer ver que es efectivamente la carta indicada.

12. Aprovechese la sorpresa que acaba de causar la aparición de esta carta para quitar seis ó siete cartas que se guardan en el empalme.

«Aunque se hubiese elegido otro número, decís, hubiese sido absolutamente lo mismo, pues puedo hacer pasar todas las cartas del mismo modo que acabo de efectuarlo. Sin embargo, como usted ve, el camino es muy estrecho y se puede temer el ver zozobrar las cartas en la manga. Pero dando un golpe seco y vivo como este (se hacen crugir las cartas), está uno seguro de salir bien.»

13. Metiendo la mano en el chaleco para tomar una carta, introdúcense las que se tienen escamoteadas.

14. Sáquense sucesivamente tres ó cuatro cartas como anteriormente, y á cada vez se dejan sobre la baraja; despues, parando de sacar cartas, decís:

«Entre las personas que me miran, no hay una so-

la, así lo creo, que no se explique este juego. Suponen, sin duda, que he colocado de antemano en mi manga una baraja igual á esta, y que no tengo mas que sacar las cartas una despues de otra.

¡Pues bien! es un error, y voy á probarlo. Para hacer esto, en lugar de dejar en la baraja las cartas que saldrán de mi manga, las dejaré sobre esta mesa. De este modo, cuando estén sobre ella las cuarenta y ocho cartas, ya no deberé tener ninguna en mi mano. Es necesario tambien que llegue un momento en que ustedes vean partir estas últimas cartas. ¡Miren bien!

Hé aquí en mi mano la baraja completa. (No hay mas que una mitad, el resto está en el chaleco, pero á cierta distancia es imposible apreciar la cantidad). Empiezo.»

15. Se hacen salir tres ó cuatro cartas; párase y se dice: «Pero yo creo que seria muy largo hacer pasar las cuarenta y ocho cartas una á una; voy á mandar muchas á la vez para acabar mas pronto.

(Al paño). ¡Cuántas quiere usted? ¡Tres? Aquí están. (Déjanse siempre sobre la mesa), ¿y usted, señora, un paquete? ¡Es bastante asi como este? (Sácanse tres ó cuatro cartas).»

16. Las cartas quitadas en dos veces deben ya estar casi agotadas; es necesario recurrir al escamoteo para continuar retirando cartas, sea una á una, sea por paquetes.

17. En fin, cuando ya no quedan mas que tres en la mano izquierda, se dice: «Todas las cartas han pasado, escepto tres que hay aquí (enseñanse); ¡pues bien! estas van á tomar el mismo camino que las

otras; ¡miren ustedes bien!» Escamotéanse estas tres cartas y se introducen como las otras en el chaleco para sacarlas al momento.

Observacion. Confieso que este último escamoteo es difícil de ejecutar de una manera invisible, sobre todo cuando todas las miradas están fijas en vos.

Hé aquí un pequeño artificio que, unido á la destreza de manos, viene á facilitar esta atrevida operacion. Haciendo el escamoteo, levántese vivamente la mano izquierda, teniendo los dedos á medio cerrar como si las cartas estuviesen todavía, y sobre todo que vuestros ojos sigan esta mano con una grande atencion (1).

Durante este tiempo la mano encubridora entra en el chaleco para depositar las tres cartas que se sacan en seguida.

Esta esperiencia era uno de mis juegos favoritos, y lo hacia de modo que producía, sea en el teatro, sea en intimidad, una grande ilusion.

Me acuerdo que un dia en el teatro *Saint-James* en Lóndres, donde yo daba representaciones, la reina, que asistia á mi reunion, me rogó que volviese á hacer de nuevo una esperiencia que deseaba ver por segunda vez; el juego necesitaba algunas preparaciones. Era necesario ganar tiempo para que pudiese prepararse este trabajo entre bastidores mientras yo estaba en escena.

(1) En prestidigitacion, la mirada del operador tiene tal influencia de direccion sobre la del público, que es casi seguro ver dirigirse todas las miradas sobre el objeto al cual presta el mismo una atencion marcada.

Entonces hice como intermedio el juego que antecede de *las cartas á la manga* y fuí bastante feliz para recibir una augusta aprobacion.

IV.

Las cartas grandes y pequeñas.

CONTINUACION DEL JUEGO ANTERIOR.

Con la primera baraja que se presente hacer engrandecer desmesuradamente las cartas; despues disminuirlas de tamaño, y despues de haberlas reducido á las mas pequeñas proporciones, hacerlas desaparecer completamente.

Este juego es encantador, pero en razon de su poca duracion, lo he añadido al juego anterior, al cual viene á añadir un encanto mas.

«Muchos de ustedes, señores, decís, deben pensar que hay una grande dificultad en hacer pasar así estas cartas por mi manga. Esta operacion seria en efecto muy difícil de practicar, por no decir imposible, si yo no hubiese hallado el medio de reducir estas cartas á proporciones muy pequeñas.

Voy, si lo desean, á enseñarles cómo se opera esta reduccion.

Ante todo, y como preámbulo, debo decirles que las cartas de las cuales me sirvo para esta esperiencia contienen una cantidad bastante considerable de

cautchuc (1), lo cual me permite aumentar ó disminuir el volúmen, estirándolas ó apretándolas de cierto modo, lo cual es todo el secreto del prestigio.

Hé aquí, además, mi modo de operar:

Esta baraja, observen ustedes que es de tamaño natural. (Espárcese en la mano izquierda en forma de abanico).

Se trata de hacer mas grande (ciérrase la baraja como se hace con un abanico), sacais un poco la baraja como esto. (Después de haber sacado la baraja en el sentido de su latitud como para alargarla, se vuelve á colocar en la mano izquierda y se esparce de nuevo en abanico, figura 43, teniendo cuidado de hacer salir un poco mas las cartas de la mano.) Héla aquí un poco mayor.

Se quiere un poco mas grande aun, no hay mas que hacer esto (recógense las cartas como anteriormente, y esparciéndolas en abanico sácense todo lo posible de la baraja, lo que les dá una apariencia mucho mas grande, así como lo representa la figura 43.)

¿Desean ahora que se hagan mas pequeñas? el medio es muy sencillo: un golpecito así, y está hecho el juego. (Ciérranse las cartas; se dá un golpe en la parte superior con la mano derecha, como para hundirlas; y se abren en abanico, teniéndolas un poco mas ocultas por los dedos de la mano izquierda.)

¿Las quieren todavía mas pequeñas? esto no es tan difícil. (Ciérrase la baraja, se esparce, pero mas oculta todavía por los dedos de la mano.)

(1) La charla exige esta fábula; las cartas son cartas ordinarias.

En fin, se dice, se puede por el mismo medio reducir las tan pequeñas, pero tan pequeñas que apenas se vean.» (Diciendo esto se han cerrado y esparcido, y esta vez se tienen de tal modo, que el público, no viendo más que la estremidad de las cartas, las toma por cartas muy pequeñas). Véase la figura 44.

Observacion. Es muy importante colocar sobre la baraja un as, para que las partes de la carta que están visibles no puedan, por el tamaño del dibujo, descubrir la supercheria. Las otras cartas están ocultas unas por otras.

Teniendo así reducida la baraja, dése todavía un golpe con la mano derecha como para hundirlas; después la empalméis.

Ciérrese, entonces, la mano izquierda para hacer creer que retenéis la baraja. (Fig. 45.)

Con la mano derecha donde está la baraja en el empalme, tómese el plato, y colocando la mano izquierda encima, simulais la acción de dejar los átomos de cartas (fig. 45), diciendo, para volver á empezar, la narracion donde la habíamos dejado.

«Y ahora, héla aquí tan pequeña, que se ha reducido á polvo impalpable é invisible.»

Observacion. Es necesario que el plato que se toma, esté colocado sobre un tripode, á fin de que en el caso de que el público sospechase del empalme, no pudiese suponer que la mano, al acercarse á la mesa, habia dejado la baraja. Tomando el plato con la mano derecha se disimula completamente el empalme.

Se debe, en este juego, ejercitarse en abrir vivamente las cartas de un solo golpe, así como se haria con un abanico.

Esta experiencia, repito que es deliciosa. Era también uno de mis juegos favoritos, y lo hacía con bastante fortuna para que no dejase nada que desear bajo el punto de vista de la ilusión.

Estas manipulaciones no son fáciles, convengo en ello, pero el resultado que se obtiene de ellas anima á ejercitarse tanto mas cuanto que son necesarias para lograr bien el objeto.

Si se halla mucha dificultad en la ejecución de este juego, se puede hacer de otro modo; pero en este caso no se disminuyen las cartas mas que una vez y no se pueden aumentar de tamaño. Hé aquí cómo se practica este juego.

Dispónese una de esas barajas pequesnitas que no tienen mas que unos cuatro centímetros de largas, de modo que uno de sus ángulos, estando atravesado por un clavo remachado, las cartas puedan abrirse en forma de abanico sin temor de que se separen.

Esta baraja está, por otra parte, atada á un hilo de catchuc, el cual la introduce en la manga cuando la mano la abandona.

Cuando se quiere servirse de la baraja pequeña para hacer este juego, se saca de la manga y se coloca detrás de una baraja de cartas regulares.

Lo demás del juego se adivina fácilmente. Después de haber enseñado la baraja grande, se empalma, y en su lugar se enseña la pequeña, que se esparce en forma de abanico. Durante este tiempo desembarázase de la baraja grande, metiéndola en el profundo.

Puede evitarse la organizacion del catchuc dejando caer la baraja pequeña en el *servante*. En este caso es necesario volver á la mesa y el juego pierde su efecto.

V.

El espejo de las damas.

Habiéndose hecho escoger ocho cartas por diferentes personas, hacerlas meter en la baraja; mezclarlas bien, y despues de haber hecho ver que no están ni encima ni debajo, hacerlas venir todas sucesivamente á estos sitios por una sacudida dada á las cartas.

Este juego lo bautizó Comte con el nombre de *Espejo de las damas*; ¿por qué? lo ignoro, lo cual no impide conservar un título tan atractivo. El juego no es, además, indigno de su título, porque es de un efecto muy agradable; tiene la ventaja, por otra parte, de acogerse con igual éxito en el teatro que en un salen.

Hé aquí cómo se ejecuta:

- 1.º Presentad la baraja á una persona, rogándole que escoja dos cartas á su gusto y que las guarde secretamente entre sus manos; despues pasad la baraja sucesivamente á otras tres personas, rogándoles que hagan lo mismo.
- 2.º Cuando hayan sacado estas ocho cartas de la baraja, volved á la primera persona, y presentándosela abierta (fig. 18), suplicadle que meta estas dos cartas en el centro de la misma.
- 3.º Despues de lo cual, hágase el salto de baraja, á fin de que estas dos cartas pasen arriba.
- 4.º Empléase una mezcla falsa para hacer creer que las cartas están bien mezcladas.

5.º Hágase el salto de baraja de modo que las dos cartas vengan al centro sobre el paquete inferior.

6.º Abrid la baraja por este punto, como casualmente, y rogad á la segunda persona que deje allí sus dos cartas.

7.º Estas dos cartas se hallarán pues sobre las dos primeras. Haciendo entonces el salto de baraja como anteriormente, las cuatro cartas pasan sobre la baraja, lo cual os permite hacer la misma mezcla falsa que anteriormente.

8.º Emplead las mismas maniobras con respecto á las cartas de las otras dos personas, y acabais así por tener las ocho cartas sobre la baraja en el mismo orden en que se han colocado, orden del cual debeis acordaros.

9.º Si se está bastante diestro en el empalme, se escamotean estas ocho cartas.

10. Dirigiéndoos entonces á alguno que supongais poco familiarizado con los juegos de cartas, una jóven (1), por ejemplo, rogadle que mezcle bien la baraja, que ella cree completa, pero que en realidad no contiene mas que cuarenta cartas.

11. Al volver á tomar la baraja, se colocan las ocho cartas encima.

12. Se hace una mezcla falsa para hacer pasar una carta indiferente (2) sobre las ocho de arriba.

(1) Indico una jóven por exceso de precaucion. He presentado esta baraja á toda clase de personas y nunca me han hecho ninguna observacion.

(2) Una carta indiferente es una carta fuera de las preparadas para el juego.

Terminada así la preparación, pásase en seguida á la parte escénica.

«Recordemos, caballeros, decís, lo que acabamos de hacer: cuatro personas han escogido libremente cartas. Estas cartas se han reunido en la baraja y mezclado con particular cuidado. Deben ustedes estar persuadidos que solo la casualidad ha determinado el sitio que cada una de estas ocho cartas ocupa.

¡Pues bien! ahora voy á enseñarles cuán obedientes son estas cartas: apenas se hayan nombrado, gracias á cierto movimiento que voy á imprimirles, van todas á colocarse sucesivamente encima y debajo de la baraja.

Pero ante todo, debo enseñarles que ninguna de las cartas elegidas está todavía en estos sitios.»

Diciendo estas palabras:

1.º Vuélvase la baraja y enséñese la parte de debajo, teniéndola con la mano derecha por las estremidades en el sentido de su longitud.

2.º Déjese la baraja en la mano izquierda y tómese con la mano derecha la carta de encima para enseñarla (1).

3.º Mientras que enseñáis esta carta, empujáis un poco con el pulgar de la mano izquierda la carta que está sobre la baraja de manera á facilitar la introduccion del dedo pequeño entre esta y el resto de las cartas.

4.º La carta indiferente que se acaba de enseñar,

(1) Téngase presente que por medio de una mezcla falsa se ha hecho pasar una carta indiferente sobre las ocho cartas escogidas. Esta carta es la que se enseña.

habiéndola vuelto á dejar sobre la baraja, háganse pasar las dos debajo por medio del salto.

Por esta manipulacion debe comprenderse que la primera carta (la carta indiferente) se hallará la penúltima debajo de la baraja, y la otra (la primera de las ocho cartas) será ahora la última.

Estarán, pues, abajo y arriba las dos cartas que pertenecen á la última persona á la cual os habeis dirigido. Por esta persona es, pues, por la que debeis empezar.

«Puesto, decís, que ninguna de las cartas sacadas está arriba ni debajo, voy á hacerlas pasar todas, unas después de otras. Empecemos por las cartas de la señora.»

—¿Quiere usted, señora, tener la bondad de nombrar sus dos cartas?

—El rey de oros y el siete de bastos, supongamos que contesta.

—¡Bien! para hacer venir sus cartas, no tengo mas que hacer esto: hácese un pequeño movimiento de debajo á arriba como para agitar las cartas.»

Vuélvese al momento la baraja, que se ha tenido baja hasta entonces, se enseña la última carta y se dice: hé aquí el rey de oros que ha llegado.

«Ahora doy una segunda sacudida, que deberá traer sobre la baraja el siete de bastos.»

Colócase la baraja en la mano izquierda, y volviendo la primera carta, enséñase el siete de bastos.

Así como se ha hecho anteriormente, mientras que se enseña esta segunda carta, empújase un poco la que está sobre la baraja para ponerle el dedo pequeño debajo, y una vez colocado sobre esta carta, el siete

de bastos, hácense pasar las dos debajo por el salto.

Continúese así como acaba de esplicarse para enseñar á la segunda y á la tercera persona sus cartas.

Despues de haber enseñado sus cartas á la tercera persona, en lugar de hacer el salto de baraja con las dos cartas de arriba, como anteriormente, no se hace pasar debajo mas que una sola carta.

Despues, para terminar brillantemente la esperiencia, finjese olvidar la cuarta persona, y se dice:

«¡Hé aquí, señores, todas las cartas que han elegido?»

Al mismo tiempo se hace pasar debajo, por medio del salto, la carta de arriba, teniendo cuidado de volverla de modo á que tenga el dorso vuelto, es decir, que la figura esté sobre la figura de la otra carta.

Mójese tambien todo lo invisiblemente posible el pulgar é índice de la mano derecha, con los cuales cogéis la baraja por el centro (1).

La cuarta persona no deja de reclamaros el que nombreis igualmente sus cartas.

«Perdon, señora, yo creia que se habia ya acabado el juego, y francamente confieso que me habia olvidado de usted. Ahora me será difícil hallar sus car-

(1) Es de muy mal gusto humedecer los dedos con la boca ante el público; pero como esto es necesario que tenga lugar en varios casos, debe hacerse de una manera secreta. Hé aquí el mejor medio para esto: se coge un momento la barba con la mano derecha, así como se hace ordinariamente para hallar la solución de un problema, y en esta posición es fácil, por poco que se suba, satisfacer las exigencias del juego.

tas por el medio que acabo de emplear. Pero para que usted esté satisfecha, voy á recurrir á otro procedimiento. Voy á echar la baraja al aire y procurar coger sus cartas al vuelo.

Echase la baraja un poco por arriba de la cabeza, y cuando comienza á caer, se dá un golpe dentro con las dos cartas que han quedado adheridas á la punta de los dedos. De este modo se hacen esparcir las cartas.

En fin, abriendo los dedos, enseñais las dos cartas que habeis cogido en el aire y que se encuentran pegadas á las puntas de los dedos.

Observacion. Es necesario tener cuidado, cuando se dá un golpe en la baraja con las otras dos cartas, de apretar bien estas una contra la otra, de modo que no puedan despegarse de la punta de los dedos.

VI.

Las cartas simpáticas.

Habiendo colocado dos barajas sobre la mesa y habiendo tomado secretamente dos espectadores una carta de cada baraja, hacer que estas dos cartas sean exactamente las mismas, aunque el prestidigitador haya constantemente estado alejado de la mesa.

Ténganse dos barajas revestidas con la cubierta de la fábrica. Una de ellas está de antemano dispuesta

en rosario (1). Debe tambien tenerse un candelero sobre la mesa donde se ejecuta el juego.

«El juego que voy á presentar, decís, no es un juego de destreza; no debe su ejecucion sino á un curioso efecto de simpatía. Estoy completamente persuadido que lograremos el que salga bien este juego, gracias á la benevolencia con que todos ustedes han querido acoger ya mis esperiencias.»

«Hé aquí una baraja, compuesta, como de ordinario, de cuarenta y ocho cartas, diferentes unas de otras. Díguese usted examinarla y contarla.» (Enséñase, haciendo pasar sucesivamente y sin desarreglarlas, las cartas ante los ojos del público: esta es la baraja del rosario).

Ejecutad en seguida los pases siguientes:

1.º Esparcid de un solo golpe, en una hilera, sobre la mesa, esta baraja con las figuras hácia abajo, teniendo cuidado todavia de que no pueda cambiarse el órden.

2.º Suplíquese á cualquiera que vaya á sacar una carta de esta hilera, rogándole que la saque sencillamente de la baraja y que la coloque debajo del candelero, pero sin mirarla.

3.º Terminado esto, cójase la baraja á partir del hueco dejado en la hilera por la carta eliminada; colóquese en la mano izquierda y póngase el resto de la baraja encima.

4.º De este modo, la carta que precede á la que

(1) Para preparar esta baraja se despega la cubierta, esponiéndola al vapor de agua hirviendo; vuélvese á encolar despues de haber preparado la baraja.



tomaron se halla la última; no os es difícil mirarla. Conociendo esta carta, indica la que se ha colocado debajo del candelero. En efecto, si esta última carta es, supongamos, un siete de bastos, el orden del rosario, pág. 155, indica que la carta siguiente es el rey de copas.

5.º Déjese esta baraja sobre una esquina de la mesa; tómese la otra baraja y se rompe la cubierta.

6.º Acercaos al público; hacedle ver, así como lo habeis hecho anteriormente, que todas las cartas son diferentes. Esta verificación tiene por objeto echar una rápida mirada sobre las cartas, buscar el rey de copas, y despues de haberlo hallado, hacerlo pasar sobre la baraja y quitarlo.

7.º Tómese una bandeja, espárganse las cartas, las figuras hácia abajo, y dirigiéndoos á muchas personas, rogadles que tomen ó escojan sucesivamente un cierto número de cartas; cuantas mas personas haya que cooperen á esta eleccion, mas interesante es la experiencia. La bandeja la teneis en la misma mano en que se encuentra escamoteada la carta, de modo que esta está completamente oculta (1).

8.º Cuando veis que no quedan mas que cuatro ó cinco cartas, tómase la bandeja en la mano izquierda, y esparciendo el resto de las cartas con la mano derecha, colóquese entre ellas la carta escamoteada y continúese haciendo escoger.

9.º Aquí es donde es necesario desplegar un cierto

(1) Si no se tiene bandeja, se esparcen las cartas sobre la mesa y allí es donde va cada uno á escogerlas.

artificio para hacer tomar todas las cartas excepto el rey de copas, el cual solo vos conoceis. Esto no es difícil: primeramente, porque el público, habiendo podido escoger muy libremente hasta este momento, no puede tener ninguna idea de influencia, y que despues la carta que debe quedar la última, estando á vuestro lado, presentais sucesivamente la bandeja de modo que las manos no puedan cogerla. Esta operacion es de las mas sencillas. Es en cierto modo la carta forzada, cuyo resultado final es inverso.

10. Cuando no queda mas que el rey de oros sobre la bandeja, rogais á alguno que la sostenga por un momento y os alejais para hacer constar los hechos.

Recordemos, señeras, que se ha sacado una carta de una baraja todo lo secretamente posible; que esta carta se ha depositado con sumo cuidado debajo del candelero y que todos ignoramos la carta que es.

Hagamos constar igualmente que de una baraja colocada sobre esta bandeja, se han escogido libremente todas las cartas, excepto una, que nadie conoce tampoco.

¡Pues bien! por un efecto maravilloso de la simpatía, de la cual les he hablado hace un momento, la carta que está debajo del candelero va á hallarse en un todo igual á la que ha quedado sobre la bandeja.

No habiendo tomado yo parte alguna en la experiencia, no quiero acercarme á las cartas. Dignense ustedes, caballeros, examinar si el hecho es exacto.

El público retira la carta que está debajo del candelero, y despues de haber vuelto la que está sobre la bandeja, halla efectivamente dos reyes de copas.

VII.

Las cartas eléctricas.

Hacer tomar cuatro cartas, mezclarlas con las demás, y después de haberlas colocado en una caja pequeña, hacerlas salir al mandato de los espectadores.

Este juego, mas comunmente llamado *la pala*, data de fines del siglo último; es, pues, un veterano de los juegos de cartas. Aunque ha sido presentado numerosas veces por los prestidigitadores, no por eso deja de ser sorprendente. Es en algun modo una pequeña comedia que se representa entre los espectadores, la baraja y el operador; hállanse juegos de palabras é inocentes mistificaciones que era el acompañamiento obligado de los juegos antiguamente.

Esta esperiencia era el triunfo de Comte. Era necesario verlo, con su escitador eléctrico en la mano, como para hacer atribuir la salida de las cartas á la electricidad, diciendo sus chistes con una delicadeza de ingenio que le eran muy particulares. Este juego le valia siempre numerosos aplausos.

Tiénese por todo aparato una caja pequeña de metal ó cristal, pudiendo contener desahogadamente una baraja. Para que las cartas puedan salir de esta caja, la parte superior está abierta, y uno de los lados anchos vaciado de modo que se vea la baraja; un pequeño marco, muy estrecho, impide que las cartas cai-

gan de esta caja. Este pequeño aparato está fijado sobre un tapon, pudiéndose adaptar á una botella. Esta disposicion le dá la apariencia de una pala, de la cual tomó el nombre.

PREPARACION DEL JUEGO. Se sirve de cartas de una sola cabeza, porque es necesario que tengan arriba y abajo.

Tómanse cinco cartas: el siete de copas, la sota de bastos, dos reyes de oros y el caballo de copas.

El siete de copas y la sota de bastos tienen necesidad de recibir una preparacion particular que vamos á explicar: despégase la parte de abajo de la sota de bastos y se introduce una pequeña hoja de plomo para hacerla un poco mas pesada. Este escedente de peso debe servir mas tarde para hacerla bailar. Sobre el siete de copas se pega, con un poco de cera vírgen, otra copa recortada de modo que le dé la apariencia de un ocho.

DISPOSICION DE LAS CARTAS. Tómese una hebra larga de seda negra, á uno de los extremos de la cual se hace un nudo. Hágase con unas tigeras un pequeño corte á la parte de abajo de la sota de bastos y pásese la estremidad de la seda. El nudo vendrá á pararse en este corte.

1.º Teniendo la sota de bastos en la mano izquierda, súbase el hilo sobre el dorso de esta carta, dirigiéndole hácia arriba.

2.º Colócase una carta indiferente.

3.º Bájese el hilo sobre esta carta y colócase el rey de oros.

4.º Súbase el hilo y póngase encima una carta indiferente.

- 5.º Bájese el hilo sobre esta carta y póngase un rey de oros tambien, pero cabeza abajo.
- 6.º Hilo subido y carta indiferente.
- 7.º Hilo bajado y siete de copas preparado.
- 8.º Hilo subido y carta indiferente.
- 9.º Hilo bajado y sota de bastos.
10. Hilo subido, carta indiferente é hilo bajado.

Debe comprenderse el mecanismo de las intercalaciones de las cartas indiferentes. Estas sirven de punto de apoyo para hacer salir las cartas cuando se tira del hilo.

Este paquete, así preparado, se coloca sobre la mesa en un sitio disimulado.

El prestidigitador hace tomar forzosamente las cuatro cartas preparadas; las hace mezclar con las demás, y cuando coloca la baraja en la pala, añade al dorso de esta baraja el paquete preparado.

El resto del juego nada tiene que hacer: la estremidad del hilo está entre las manos de un criado, oculto detrás de una mampara, en una habitacion contigua ó entre los bastidores del teatro, donde lo oye todo, para hacer salir las cartas segun se necesite.

El prestidigitador no tiene mas que hacer desde este momento que de cómico.

Dirigiéndoos entonces á la persona que ha escogido la sota de bastos, le rogais que nombre su carta.

— Diez de bastos, os contesta.

— ¡Muy bien! decis, voy á mandarle que salga de la baraja. Veamos: ¡*Dix paires!* (1) La carta no sale;

(1) No he querido cambiar nada de esta escena. Doy las palabras por lo que valen.

pásase la varita ó un escitador eléctrico por encima de la baraja, pero tampoco sale.

¡Ah! ya comprendo, esta carta, no obedeciendo, es muy obediente. No es necesario quejarse mas que de la pobreza de nuestra lengua, que nos hace tan ricos en *quid pro quos*. Yo he dicho: ¡*Dix parais!* y la carta lo ha comprendido tal como lo pronunciaba. Ahora diré: Diez de bastos, aparece.»

El diez de bastos sale lentamente de la baraja; se saca completamente y se entrega al público.

Despues de haber hecho nombrar la carta siguiente, os colocais sin afectacion detrás de la botella y ordenais al siete de copas que salga de la baraja.

Es el ocho el que aparece.

Estando colocado de modo que no podeis ver esta carta, finjís ignorar este error.

Una vez ha salido la carta, la tomais y la presentais á los espectadores: «Ya ven ustedes, señores, decís, que nunca hay error; aquí está el siete de copas.»

Veinte personas, si no son mas, creen cogeros en falta y os dicen: «Es el ocho de copas.»

Bajando un poco la carta, quitais con los tres últimos dedos el punto que hay pegado, teniendo cuidado de no dejarlo caer y fingiendo un *quid pro quo*, decís:

«¿Cómo, señores, ustedes piden un ocho de copas? He oido, pues, mal; yo creia que el caballero me habia dicho que habia sacado el siete de copas.»

Sí, contestan; el caballero ha sacado efectivamente el siete de copas, pero usted ha hecho salir el ocho.

«¿El ocho? Señores», decís con un tono de sencillez levantando la carta que se ha convertido en un siete

y mirándola: «¿el ocho? Pero yo creo que ustedes se engañan.»

El público, viendo el siete de copas y no habiéndose apercebido de ningún escamoteo, no sabe qué decir, y acaba por reirse de su pretendido engaño.

Tiénese cuidado de hacer tomar la sota de oros á un caballero. Este, despues de la demanda, manda á la carta que salga. Pero por mas que diga: ¡salid! en todos los tonos, no se mueve.

Os mostrais desconcertado por este contratiempo, y decís: «¡Perdonad! caballero, ¿qué carta escogió usted?»

—La sota de oros, contesta.

—«¡Oh! entonces no me admiro si esta carta no sale. El tono tan marcial, permitidme os lo diga, con el cual le habeis mandado salir, sin duda, la ha incomodado. Voy á hablarle mas galantemente, y no dudo que se mostrará al momento. ¿Quiere usted, señorita, tener la bondad de salir?»

La carta sale al momento, pero cabeza abajo.

«¡Oh! ¡oh! decís sacando la carta; hé aquí un modo singular de presentarse en una reunion. Esto no es de admirar, añadís, nuestras interpelaciones algo bruscas, sin duda, le han hecho volver la cabeza.»

Vuélvese á introducir la carta cabeza abajo en la baraja, un poco hácia la parte de delante para no molestar la salida de las demás cartas.

«Vamos, señora, entre usted en la baraja; dígnese usted dar una vuelta y salir de un modo mas conveniente.»

La carta no deja de hacer todo esto, porque es la doble carta la que sale.

«¡Muy bien! ya ven ustedes que es mucha obediencia para una... carta.»

La cuarta persona, habiendo nombrado la sota de bastos, preséntase esta carta. Una vez que ha salido, vuelve á esconderse. Despues, bajo forma de saludo, entra todavía muchas veces. En fin, se la hace bailar á compás con la orquesta, y para terminar, se le manda salir bruscamente de la baraja (1).

OBSERVACION. He tenido que dar detalles sobre este juego, tanto como deferencia por uno de los juegos que ha hecho mayores servicios á la prestidigitacion, como para servir de introduccion á dos lindos juegos que derivan de él.

VIII.

El poder de la voluntad.

Habiendo tomado cuatro cartas libremente de la baraja, despues de reunidas y mezcladas, tomar toda la baraja en la mano, la cual se tiene un poco elevada, y hacer salir sucesivamente las cuatro cartas por el poder de la voluntad.

Este juego, que se podria llamar la pala en la mano, tiene la ventaja sobre la esperiencia anterior de

(1) No se habrá olvidado que se ha puesto en la parte de abajo de esta carta un pedazo de plomo que la atrae hacia abajo cuando cesa de tirarse el hilo. Por este doble procedimiento es por el cual el compadre la hace subir y bajar, y por consiguiente la hace saltar á compás de la música en la caja.

poderse ejecutar con cualquiera baraja, sin tener necesidad de preparacion ni de criado.

Así como en el juego anterior, se hacen tomar cuatro cartas, pero esta vez, en lugar de emplear la carta forzada, se dejan escoger libremente.

Vuélvense á hacer colocar estas cartas en el centro de la baraja y háganse pasar todas sucesivamente arriba.

Estando reunidas estas cuatro cartas, se hace una mezcla falsa para hacer creer que no se sabe dónde están.

«Voy, caballeros, decís, á enseñarles un efecto singular que se puede producir con las cartas.»

Tómase la baraja con la mano derecha, así como lo representa la fig. 16.

«Señores, puede que ustedes conozcan tambien ciertos efectos magnéticos producidos por el poder de la voluntad; hé aquí un ejemplo muy curioso: es suficiente formular firmemente el pensamiento de que salga una carta de la baraja para que al momento se vea aparecer.»

Entonces os dirigís á la persona cuya carta está la primera sobre la baraja: «¿Quiere usted, señora, tener la bondad de nombrar su carta?»

El rey de copas, contesta, por ejemplo.

«¡Ensayemos!» Aquí se hace un poco de mímica: se fruncen las cejas para simular una profunda meditacion, despues pronúncianse imperiosamente estas palabras; ¡rey de copas, sal!

Por la posicion de la mano, el índice y dedo del medio están detrás de las cartas (fig. 47), lo que no se distingue á alguna distancia, y si teneis estos dedos

un poco humedecidos, se puede empujar la carta que parece salir sola de la baraja. (Fig. 47.)

Cuando esta carta ha salido un poco, se toma con la mano izquierda y se saca del todo.

Procúrase hacer lo mismo para hacer salir las otras cartas; pero á fin de quitar toda idea de que puedan estar las cartas arregladas detrás de la baraja, se tiene cuidado de hacer una mezcla falsa cada vez.

Este juego, estando bien ejecutado, es de una ilusión completa. No es posible creer que las cartas no salen del centro de la baraja.

IX.

Las cartas magnetizadas.

Después de haber hecho escoger tres cartas y haberlas mezclado bien con las otras, colocar la baraja dentro de un vaso y hacer que estas tres cartas salgan al mandato á la vista mismo de los espectadores.

Este juego puede colocarse entre los juegos mas lindos que se pueden hacer en un salon (1).

Por toda preparacion, téngase un cabello de cuarenta centímetros próximamente de largo, provisto de una pequeña bola de cera virgen en cada estremidad. Una de las bolitas se fija sobre el último boton de la levita y el otro sobre el primero. Téngase además sobre

(1) Este juego fué inventado por el prestidigitador Alberti.

la mesa una copa de cristal y una tabla pequeña de madera de sesenta centímetros de larga por cincuenta de ancha, y procédase, así como sigue, para la ejecución del juego.

1.º Háganse tomar libremente tres cartas á tres personas diferentes.

2.º Háganse volver á colocar estas cartas en el centro de la baraja, y háganse pasar arriba por medio del salto, teniendo cuidado de acordaros del orden en que las habeis colocado.

3.º Empléese una mezcla falsa para hacer creer que estas cartas están esparcidas por la baraja.

4.º Escamotéense las tres cartas y entréguese á alguno el resto de la baraja para que la mezcle.

5.º Al volver á tomar la baraja, colóquense las tres cartas encima; y bajo pretexto de ir á tomar la copa que está sobre la mesa, se ruega á una persona que guarde la baraja.

6.º Al ir á tomar el vaso, despéguese la bolita del boton superior, y al llegar á la persona, le presentais la copa con la mano izquierda y la suplicais meta allí la baraja:

«7.º Perdona usted, caballero, decís, olvidaba darle á reconocer esta copa.» Esto sirve de pretexto para sacar la baraja de la copa, y cogiéndola por arriba, le pegais la bolita de cera sobre la estremidad de la primera carta de detrás.

8.º Mientras que examinan el vaso, dais vuelta á la baraja, despues de lo cual se vuelve á meter en la copa con las figuras vueltas hácia el público.

9.º La persona á la cual pertenece la primera carta, habiéndola nombrado á vuestra invitacion, levan-

tais ó alejais insensiblemente el vaso. El cabello, por este movimiento, corre sobre el borde de la copa y quita la carta, que parece salir de la baraja.

Durante este tiempo, teneis la mano derecha sobre la copa, á cierta distancia, y haceis el simulacro de magnetizarla.

10. Habiendo ya salido la carta bastante para que pueda verse, tómese entre el pulgar é índice como para enseñarla, lo cual sirve de pretesto para desapegar la bola de cera, y despues entregais esta carta á la persona para que la examine.

11. Sácase la baraja de la copa y dése á reconocer, para que se aseguren de que no hay ningun artificio que facilite la salida de las cartas. Esto os dá ocasion para pegar la bola de cera á la primera carta.

12. Hágase nombrar esta carta, y operando como anteriormente, se hace salir del vaso.

13. Operando por la tercera carta así como para las otras dos, la haceis igualmente aparecer. Pero cuando la sacais del vaso, enseñadla, sin quitar la bola de cera, y dejad el vaso á un lado.

14. La carta ha quedado adherida al cabello. La volveis á meter en el centro de la baraja, despues tomáis la tablita de madera y dejais sobre ella la baraja.

«Ya les he enseñado, decís, un efecto de magnetismo atractivo, ahora voy á emplear el mismo agente para producir un resultado diferente; es decir, que imponiendo mi voluntad á la carta del caballero, voy á hacerla quedar inmóvil mientras que las otras cartas caigan.»

Inclinase entonces la tablita de madera, y todas las cartas caen, escepto la que está fija al cabello.

En fin, quitais á la carta la bolita de cera y la echais hácia el público á fin de que la examinen.

Nota. A la luz, el cabello es invisible, aun de muy cerca.

X.

Las metamórfosis.

Habiendo escogido cuatro cartas de una baraja, hacer que una de estas cartas se metamorfosee sucesivamente en cada una de las otras tres.

Este juego no puede presentarse mas que en una numerosa reunion, porque es importante que las personas á las cuales se dirige uno, estén alejadas unas de otras, á fin de que no puedan hablarse.

En todos casos es un lindo juego. Hé aquí el medio de ejecutarlo:

1.º Haced tomar una carta libremente de la baraja.

2.º Haced que os entreguen esta carta; cambiadla por otra por el principio de cambiar la carta (página 136), y colocad esta nueva carta sobre vuestra mesa, con la figura hácia abajo.

Para todo el mundo, parece que sencillamente habeis dejado sobre la mesa la carta que acaban de escoger.

3.º Como consecuencia del cambio, la carta que escogieron y que supondremos ser la sota de oros, hallándose sobre la baraja, hacedla pasar por el salto al

centro y *forzadla* (página 132) á la segunda persona á la cual os dirigis.

4.º Tómese esta sota de manos de la persona, cámbiase por otra carta y déjese esta sobre la mesa al lado de la otra.

5.º Opérese así como acaba de decirse, con una tercera persona para hacerle tomar la sota de oros, la cual haceis igualmente que os la entregue y la depositais simplemente al lado de las otras dos cartas.

6.º Haced escoger libremente una carta á una cuarta persona, y como si estuviérais distraído, dejadle la carta en su poder.

7.º Tómense las tres cartas que están sobre la mesa, y arreglándolas en forma de abanico, preséntense á los espectadores, diciendo: Hé aquí las cartas que ustedes han elegido.

Las tres personas ven sus cartas, porque todas han sacado la sota de oros, pero cada una de ellas cree que las otras dos cartas las tomaron las otras dos personas.

8.º Dirigiéndoos á la cuarta persona, le preguntais si vé tambien su carta.

Os contestará que no puede verla, puesto que la guarda entre sus manos.

¡Perdone usted, caballero, decís, ha sido un olvido; dígnese usted ahora darme su carta.

9.º Mientras que decís esto, colocais las tres cartas sobre la baraja, la cual teneis en la mano izquierda, teniendo cuidado de que la sota de oros esté encima y un poco avanzada para la preparacion del cambio.

10.º Tómase la carta de la cuarta persona, que supondremos ser el ocho de bastos, enséñese al público

sin afectacion, y cámbiese por la sota de oros, la cual teneis un poco baja para que no pueda verse.

11. Estando este cambio bien hecho, nadie debe dudar de la carta que teneis en la mano; así pues acer-cándoos á la primera persona: «Hé aqui el ocho de bastos, que ha escogido el caballero. ¡Hallaria usted admirable que yo lo cambiase por la carta que usted tomó? Para esto no tengo mas que hacer esto (se hace *crugir* la carta y se enseña).

12. Ahora, continuais bajando la carta y diri-giéndoos hácia la segunda persona, por este sencillo movimiento (se hace *crugir* la carta), esta ya no es su carta, es la de la señora (enseñasele la carta).

13. Continúese así como anteriormente con la ter-cera persona, para probarle que la carta del uno ha to-mado el sitio de la otra; esto no es difícil porque siem-pre es la sota de oros la que enseñais.

14. Antes de llegar á la cuarta persona cambiais la sota de oros por el ocho de bastos (1), y enseñán-dolo á los espectadores, decís: «En fin, y para termi-nar, ya no es la carta de la señora, porque es la del caballero.»

Repito que este juego de cartas, estando bien eje-cutado, es uno de los mas sorprendentes que pueden hacerse.

Para desorientar á los espectadores de la idea de que hayan sacado tres veces la misma carta, puede ejecutarse el juego siguiente. En este caso os dirigís al público, diciendo:

(1) Todos los cambios que se han indicado en este juego, así como este, se hacen muy fácilmente, favoreci-dos por el incesante cambio de sitio del operador.

«Ustedes están deseosos de saber cómo se han metamorfoseado estas cartas. Voy á procurar hacerlo comprender operando esta trasmutacion todo lo visiblemente posible.»

XI.

Trasmutacion mágica.

Hacer cambiar visiblemente el as de copas en rey de bastos.

Tómese secretamente el as de copas y el rey de bastos; pónganse espalda con espalda y ténganse reunidos por los bordes entre el pulgar y anular.

La carta de delante, que es solo visible, no debe hacer sospechar en una doble carta.

El índice y el dedo del medio están detrás de las cartas, y uno de ellos (el índice) se acerca al pulgar de modo que se pueda, en un momento dado, pellizcar el borde de las cartas para hacerlas volver.

«Hé aquí, decís, enseñando la carta de delante, el as de copas. ¡Pues bien! vamos á ensayar el cambiarlo ante la vista de ustedes en otra carta.

¡Veamos! primeramente: ¿cuál es la figura que haria mas contraste con el as de bastos? El rey de bastos, por ejemplo, llenará muy bien esta condicion; ¡sea!

El rey de bastos está en este paquete; voy á hacerlo salir al momento para sustituirlo al as de copas, mientras que este volverá á la baraja; para esto no tengo que hacer mas que esto.»



Se hace con la mano izquierda con la baraja un crugido de cartas, mientras que la mano derecha vuelve vivamente las dos cartas para que el rey de bastos ocupe el lugar del as de copas, y recíprocamente.

Esta vuelta es de las mas fáciles de ejecutar.

Si cuando se tienen las dos cartas, el índice las empuja ligeramente á la punta de los dedos, hácia adelante y un poco en la direccion del pulgar, tan pronto como el anular las soltará, se cogerán por el índice y el pulgar y darán una vuelta.

Para evitar que los bordes de las cartas, entreabriéndose, no descubran el artificio, se apoyan las cartas sobre el reverso de la levita.

Terminado este pase, hé aquí cómo se desembaraça uno de la carta de debajo.

Se colocan las dos cartas sobre la baraja, que se tiene en la mano izquierda. La carta de debajo, estando en el mismo sentido que las otras, se une al resto de la baraja; el rey de bastos, que es solo visible, se toma solo y se entrega á los espectadores para que lo examinen.

XII.

La carta pensada.

Habiendo un espectador pensado una carta, hacer de modo que una carta escogida en la baraja por otra persona, sea precisamente la que pensaron secretamente.

Los juegos de pensamiento previsto ó adivinado, son lo que mas llama la atencion en una sociedad de

prestidigitación. En efecto, ¿cómo explicar, cuando no se conoce el artificio, que se pueda conocer lo que os ha parecido, y á menudo aun lo que queráis pensar?

Este género de juego es, sin embargo, infalible; podrá juzgarse por el que vamos á explicar.

1.º Acercaos á un espectador, y segun los principios indicados (pág. 144), hacedle pensar forzosamente una carta que supondremos ser el tres de bastos.

2.º Preséntese la baraja á otro espectador y hágasele tomar forzosamente (pág. 432) esta misma carta. Una vez tomada la carta, ruéguesele á la persona que no la mire, pero que la guarde un momento en su poder.

Entonces, dirigiéndoos á la primera persona, le decís:

—¿Caballero, quiere usted tener la bondad de nombrar la carta que usted ha pensado?

—El tres de bastos.

—¿Usted ha pensado libremente esa carta, no es verdad?

—Si señor.

—¿Y usted, caballero, decís al otro espectador, ha escogido igualmente con toda libertad la carta que usted tiene secretamente en su poder?

—Tengo la seguridad.

—Pues bien, señores, van ustedes á ser testigos de un hecho muy curioso que no sabré explicar, pero que se puede, á golpe seguro, atribuir á una influencia magnética.

—Perdone usted, caballero, ¿qué carta ha dicho usted que habia pensado? (1).

(1) Estos olvidos simulados son generalmente de un buen efecto; quitan toda idea de artificio.

—El tres de bastos.

En cuanto á vos, caballero, os seria imposible, lo mismo que á mí, el nombrar la carta que habeis escogido; pero volviéndola podremos conocerla. ¿Quiere usted enseñárnosla?

«Ya ven ustedes, señores, que es la misma carta que el caballero ha pensado secretamente.»

Ya que estamos adivinando el pensamiento, voy, lector, sin hacer un grande esfuerzo de imaginacion, á adivinar lo que pensais en este momento y contestar á una pregunta que os estais haciendo secretamente vos mismo.

¿Pero, os decís vos mismo, y si no hubiesen pensado el tres de bastos, ó aun mas, si habiéndolo pensado se nombrase otra carta para confundir al prestidigitador? ¿En este caso el juego no saldria bien?

—No, ciertamente que no saldria bien, pero se terminaria de otro modo.

Acordémonos que se encargó á la persona que tomó la carta que no la mirase. Si nombran el tres de bastos, el juego se hace como acabo de decir.

Pero si se nombra otra carta, el caballo de copas, por ejemplo, tomáis entonces la baraja, y dirigiéndoos á la persona que ha pensado la carta: «Voy, caballero, primeramente, le decís, á enseñarle que el caballo de copas no está en la baraja,» y se esparcen las cartas para enseñarlas.

Pero esta demostracion no es en realidad mas que para ver vos mismo todas las cartas, y mientras hojeais la baraja antes de enseñarla, buscáis vivamente el caballo de copas; tan pronto como lo halleis, lo hacéis pasar sobre la baraja.

En seguida haceis pasar todas las cartas ante los ojos de la persona, teniendo cuidado de no dejarle ver el caballo de copas, que es la última carta de la baraja.

«Ya ve usted, caballero, le decís, que su carta no está en la baraja... ¿Dónde está?... Hela aquí...» Tomais de las manos de la persona la carta que ha escogido, y sin que la vean la lleváis para enseñarla. Pero en el trayecto de la una á la otra persona, cambiáis (página 136) el tres de bastos por el caballo de copas, y presentando esta carta á vuestro adversario, le rogais que la nombre en voz alta (1).

«Hé aquí, señores, decís terminando, cómo una influencia magnética y simpática á la vez, ha hecho que el caballero haya precisamente escogido, sin verla, la carta que este otro caballero habia pensado secretamente.»

XIII.

Pensamiento previsto.

Depositar una carta sobre la mesa y anunciar que cualquiera que sea la carta que le plazca á un espectador pensar, esta carta será en un todo igual á la que se ha sacado de la baraja.

1.º Dirigíos á una persona alejada de vos y rogadle que piense una carta.

(1) Téngase presente que, así como se ha dicho al principio del juego, la carta escogida no la conoce nadie.

2.º Sobre el aviso que recibís de que la carta está pensada, decís:

«Ahora voy á probarle que he previsto su pensamiento (enseñándole la carta que está sobre la mesa); pero para evitar, caballero, que no supongan una inteligencia entre los dos, os ruego que nombreis primeramente la carta que habeis pensado.»

La sota de oros, contesta, por ejemplo.

«Como comprobacion de la esperiencia, continuais, voy á hacer ver á ustedes que la sota de oros no está en la baraja.»

Dirigiéndoos hácia la reunion y hojeando las cartas, se encuentra fácilmente la sota de oros y se hace pasar sobre la baraja; despues se continúan esparciendo las cartas ante los concurrentes, teniendo cuidado de no enseñar la última carta, que se tiene cubierta con dos ó tres como en el juego anterior.

4.º Terminado esto, quítese la sota de oros y tén-gase con la figura vuelta hácia el interior de vuestra mano.

5.º Colóquese (pág. 142) esta sobre la que reco-geis, haciéndolas correr ambas hácia el borde de la mesa como para tener mas facilidad en cogerlas.

Las dos cartas así recogidas deben hallarse dorso con dorso.

6.º Colóquense estas cartas en la mano izquierda; iguálense los bordes, y así dispuestas, volviéndolas á tomar con la mano derecha, enseñais la sota de oros, diciendo: «Usted ha pensado, segun ha dicho, la sota de oros; ya ve usted que no me he equivocado, porque hé aquí la sota de oros que habia colocado sobre la mesa.»

7.º Durante este tiempo se ha tomado el resto de la baraja en la mano izquierda, y cuando se enseña la carta pensada, se colocan las dos cartas sobre la baraja, lo que sirve para desembarazarse de la carta falsa que se une á las otras.

XIV.

El doble pensamiento previsto.

Hacer que una carta pensada por una persona se halle en la baraja al número que un espectador piense libremente. Chistoso desenlace.

Hé aquí un juego que recomiendo como uno de los mas sorprendentes que pueden hacerse:

1.º Así como en el juego anterior, hágase pensar (pág. 144) el tres de espadas supongamos.

2.º Por una mezcla falsa, hágase pasar esta carta la séptima, sobre la baraja, y déjese esta sobre la mesa.

3.º Dirigiéndoos entonces á un espectador, le decís: «¿Quiere usted, caballero, pensar un número entre uno y diez?»

Hay casi la certeza que escogerá el número siete. Las razones que fuerzan á pensar este número se explicarán mas adelante en un artículo especial sobre la influencia del pensamiento. Pero en el caso de que contra lo ordinario no pensasen este número, el juego por esto no saldria mal, así como vamos á explicarlo

ahora mismo; por el momento continuemos el juego como si se hubiese pensado el número siete.

—¿Quiere usted, señorita, nombrar la carta que ha pensado?

—El tres de espadas.

—¿Y usted, caballero, que número ha pensado?

—El siete.

—Sea usted bastante amable ahora, caballero, para tomar la baraja que está sobre la mesa y asegurarse que la carta que la señorita ha pensado se encuentra efectivamente al número que usted ha elegido libremente.

—Noten ustedes, señores, que yo no me he acercado á la baraja.

Este juego hecho así, provoca siempre justos aplausos.

Admitamos ahora circunstancias desfavorables para el buen éxito de este juego.

Supongamos que hayan pensado el tres de espadas (veremos ahora mismo el caso en que no pensasen esta carta); supongamos pues esta carta pensada, pero que por otra parte hayan pensado uno cualquiera de los números dos, tres, cuatro, cinco, seis y nueve. No pongo ni un uno ni un diez, porque la pregunta ha sido: *entre uno y diez, etc.*, y que si se escogiese uno de estos números, haríais notar la esclusión de los dos números por el sentido de la pregunta.

Escójanse uno de los números dos, tres, cuatro y cinco, nada hay mas fácil para hallar la carta; solamente en lugar de hacer contar las cartas por el espectador, tomáis la baraja en la mano izquierda y hacéis pasar por medio del salto debajo de la baraja, dos,

tres, cuatro ó cinco cartas, lo que hace que la carta pensada se halle al número designado.

Si es el número seis el que se ha pensado, un equívoco hace el juego tan completo como si se hubiese pensado el número siete. En efecto, ruéguese al espectador que tome la baraja, que cuente seis cartas sobre la misma y que vea la carta que viene después.

En cuanto á los números ocho y nueve, cuenta uno mismo las cartas, y cuando se ha llegado á la carta pensada, es decir, á la séptima, se corre esta una vez para el número ocho y dos para el nueve; es decir, que en lugar de sacar la séptima de la baraja se deja esta y se toma la siguiente.

Supongamos ahora, cosa mas grave, que en lugar de pensar el tres de espadas, hayan pensado otra carta, el ocho de bastos, por ejemplo.

Tan pronto como han nombrado la carta, haceis designar el número, y así como se ha dicho anteriormente, contaís las cartas como si el ocho de bastos se hallase la séptima; pero llegado al tres de espadas se deja sobre la mesa sin enseñarlo.

Así como se ha explicado anteriormente, haceis pasar el ocho de bastos sobre la baraja, haciendo ver á los espectadores que no estando esta carta en la baraja debe hallarse sobre la mesa.

Tómese el tres de bastos con la mano derecha, y presentándolo á la persona de modo que ella solo lo vea: «Hé aquí, señora, decís, la carta que usted ha pensado; ya vé usted que la esperiencia ha salido perfectamente.»

Volveis á la mesa, y en el trayecto cambiáis (pági-

na 136) el tres de espadas por el ocho de bastos, el cual dejais sobre la mesa.

La persona á la cual os habeis dirigido no deja de deciros que en lugar del ocho de bastos le habeis enseñado el tres de espadas.

«Yo creo, señora, decís entonces, que debe haber algun error, ó puede que alguna ilusion óptica os ha hecho ver una carta por otra, porque estoy seguro de haberle enseñado el ocho de bastos.»

La dama insiste en la exactitud de su reclamacion.

Durante esta discusion, quitais el tres de espadas, que despues del cambio, ha quedado sobre la baraja, y metiéndolo en el bolsillo, decís:

«¡Dios mio! Señora, si yo insisto tanto en su error, es porque de él depende el éxito de mi juego. Por lo demás, usted misma va á juzgar que es imposible que usted haya podido ver el tres de espadas, porque sabiendo que esta figura es de mal agüero para el buen éxito de los juegos, la habia metido en mi bolsillo antes de empezar, y ¡hé aquí la prueba! (Sácase el tres de espadas del bolsillo y enseñase.) Lo que puede probar todavía mejor mi sinceridad, es que la carta que yo he enseñado está todavía allí sobre la mesa; pueden volverla, yo no quiero acercarme.»

¿Caballero, quiere usted tomarse la molestia de volver esa carta?»

XV.

Juego de los cuatro ases.

Hacer viajar los cuatro ases en diferentes sitios de la baraja, trasformarlos en otras cartas y multiplicarlos hasta lo infinito.

El juego de los cuatro ases, tal como voy á describirlo, fué inventado por el prestidigitador Conus. Era su juego favorito; lo hacia con una ligereza y de un modo encantador.

Hélo aquí, tal como lo he visto ejecutar por el mismo inventor:

El prestidigitador rogaba á un espectador que fuese á su lado, y despues de haberle presentado una baraja, le suplicaba que sacase los cuatro ases.

Tomando entonces el resto de la baraja, la abria como un libro y rogaba á su compañero que metiese sus ases.

Al mismo tiempo metia el dedo pequeño entre estas cuatro cartas, y hacia saltar dos arriba y dos debajo. Dispuesta así la baraja, la dejaba sobre la mesa.

«Ahora, caballero, decia él, sin tocar yo de ningun modo las cartas, los cuatro ases que usted ha colocado en el centro de la baraja, van á colocarse en los diferentes puntos que usted quiera designarles.

¿Quiere usted, por ejemplo, que se hallen todos encima ó debajo; prefiere usted ver tres arriba y uno debajo, ó vice-versa; ó bien, en fin, dos arriba y dos de-

bajo? Para mas seguridad, ponga usted la mano sobre la baraja.»

Como estas indicaciones de lugar están hechas con una grande voluptuosidad y es muy difícil acordarse de ellas, siempre queda mas presente la indicacion de las últimas disposiciones. Es muy raro que no se paren aquí.

— Dos arriba y dos debajo, contesta entonces el compañero.

— Tómelos usted mismo, añadia el fisico sin acercarse á la baraja.

Pero si pedian otra disposicion, Conus tomaba en la mano la baraja, diciendo:

«¿Los ha sentido usted pasar? ¿No? ¡Pues bien! voy á hacerle ver que ha sido usted perfectamente obedido.»

Entonces hacia pasar por el salto los ases en las disposiciones que le habian indicado.

«Ahora, caballero, continuaba él tomando los cuatro ases, los cuales fingia cambiar desmanotadamente con otras cartas, coloco estos cuatro ases sobre la mesa; ponga usted su mano encima de ellos, y procure usted no se le escapen. ¿Está usted bien seguro de tener los cuatro ases?»

El contrario, que ha tomado el movimiento falso por un cambio real, atestigua sus dudas.

«¡Cómo! ¿no estais seguro que los teneis? ¡Con todo! ¡tenedlos! hélos debajo de vuestra mano.

Ya veo que no teneis confianza en mi, y puede que tengais razon, porque no hay duda que las cartas cambiarán debajo de su mano, y esto os lo afirmo, sin que vos podais dudarle.»

Hablando de este modo, introducía el dedo pequeño debajo de la primera carta de la baraja, y cuando después de haber vuelto á colocar los cuatro ases encima, los volvía á tomar de nuevo, tomaba juntamente con ellos la carta que seguía.

Teníalos un momento en la mano, teniendo cuidado de no dejar ver mas que la última de estas cinco cartas, que no era un as; las volvía á dejar sobre la baraja, á fin de deshacerse de la quinta carta, y volviendo á tomar los cuatro ases solamente, los depositaba sobre la mesa.

«Note usted, caballero, decía él, que esta vez no los cámbio, y que los pongo aquí, sobre esta mesa.»

El contrario, que ha visto la carta de debajo, piensa con mucha razon que se han cambiado los ases; no obstante, cuando le pregunta si está seguro de tenerlos, titubea en contestar, y á menudo tambien por política dice que cree tener los ases debajo de su mano.

«¡Ah! gracias á Dios, decía el fisico, al fin acabaremos por entendernos; teneis ahora ya tanta confianza en mí que vais á apostar con cualquiera que teneis efectivamente los ases.

—¡Oh! no, exclamaba el compañero; no lo apostaría, tanto mas, cuanto estoy seguro que no los tengo.

El escamoteador enseñaba que todavía se habia engañado; descubria los ases y los volvía inmediatamente á dejar sobre la mesa.

Quitaba en seguida (pág. 139) cinco cartas y dejaba el resto de la baraja al lado de los cuatro ases.

Recogiendo los cuatro ases, ponía las cinco cartas

encima, igualaba bien este paquete para que no pudiesen juzgar del aumento y lo dejaba sobre la baraja.

Cuando él preguntaba, en seguida, dónde estaban los ases, le contestaban con seguridad que sobre la baraja.

Tomando entonces sucesivamente las cuatro primeras cartas de la baraja, las ponía delicadamente sobre la mesa y hacía poner la mano encima.

Hacia ver que la carta que seguía no era un as, y abriendo la baraja en abanico, demostraba que no había ninguno en el resto de ella. Con este fin no enseñaba las cinco ó seis cartas últimas de la baraja.

Tomaba la primera carta de esta: «Ahora, caballeros, decía: ¡á mí los cuatro ases! No es á mi mano donde voy á hacerlos venir, sino sobre esta mesa; esto será mas sorprendente.»

Hablando y gesticulando, dejaba ver intencionadamente la carta que tenía en la mano y que no era un as, después la *cambiaba* hábilmente con un as.

«Coloco, pues, esta primera carta aquí, *una*; hacía una mezcla falsa para tener ocasión de hacer pasar la carta de encima de la baraja al centro; ponía en seguida sobre la mesa un segundo as, *dos*; después una tercera, *tres*; pero en lugar de tomar el cuarto as, lo cambiaba por la carta siguiente, y enseñándola, decía: «Ya ven ustedes, señores, que las cartas que yo tomo de la baraja no son ases (la cambiaba con el as), pero sacudiéndolas un poco así, se convierten en ases.»

La enseñaba, y volvía en seguida las otras tres cartas, para enseñar los cuatro ases reunidos.

El compañero miraba debajo de su mano y veía que los cuatro ases se hallaban reemplazados por otras cartas.

Este juego está ingeniosísimamente combinado; la continuacion que Conus daba, aunque un poco familiar en su modo de proceder, no es menos interesante. Voy á hacer una descripción exacta.

Una vez terminado el juego de los cuatro ases, el físico volvía á dejar estos sobre la baraja, y los hacía pasar en seguida al centro, gastando algunos chistes cara á cara con su víctima.

Ya veo, caballero, decía, que teneis grandes disposiciones para el escamoteo; cuando hayais adquirido la ligereza de dedos, la delicadeza de ingenio y la perspicacia necesarias á este arte, no dudo que entonces seais de los maestros.

Voy á probaros ahora mismo que sois ya mas escamoteador de lo que pensais.

Mientras decía esto, la mano que tenía la baraja, cayendo naturalmente, se proveía de un paquete de ases oculto detrás de la mesa; luego, para ocultar este aumento de cartas, cubría este paquete con la otra mano, como si tratase de igualar las cartas.

Es bueno hacer observar que reuniendo estos ases al resto de la baraja, los colocaba cara á cara.

«Veamos, caballero, ahora quiere usted decirme á qué número quiere usted que salgan los ases que están sobre la baraja; la cuarta, la sexta, la décima, ó bien cuando usted los quiera, diga: ahora los quiero.»

Echaba entonces con velocidad algunas cartas sobre la mesa, diciendo: «cuando usted quiera.»

— Ahora los quiero, decía el compañero.

—¿Cuántos quiere usted? yo le daré tantos como usted quiera.

A estas palabras daba vuelta al paquete, de modo que los ases se hallasen arriba, y para que no se viese la cantidad de cartas que tenía en la mano, tenía esta continuamente agitada con un movimiento de abajo á arriba.

—Doce, decia el compañero.

—¿Doce? Pero si usted sabe muy bien que no hay mas que cuatro en la baraja. Pero es lo mismo, puesto que usted quiere doce, no tengo mas que buscar algunos ases mas. ¡Tómelos usted!

Echaba doce sobre la mesa. ¿Quiere usted mas? aquí hay mas. Echaba una cierta cantidad. ¡Esto es inagotable! Además tengo todos los que quiero, porque sé dónde hallarlos.

Y como prueba: separando el paquete de ases de la baraja, echaba este sobre la mesa é introducía vivamente los ases, sea en el bolsillo del pantalon ó del gaban de su víctima, y usando de una grande destreza, los sacaba uno á uno de este sitio hasta el fin.

Su destreza consistia, sobre todo, en hacer durar esta exhibicion todo el mas tiempo posible, y á menudo, por su manera de hacerlo, si habia sacado cincuenta parecia que hubiese sacado mas de doscientos.

Lo que terminaba chistosamente esta escena, era que cuando el pobre compañero, queriendo marcharse al fin de esta avalancha de cartas y buscaba volver á su sitio, Conus sacudia los faldones de su levita y hacia salir mas ases. Eran cartas que él habia cogido

de la mesa, y que soltaba al levantar los faldones de su levita.

XVI.

La carta en la cartera.

Hacer tomar libremente una carta; hacerla marcar con un lápiz y volverla á meter en la baraja, dar á mezclar las cartas, y durante este tiempo, sacar una cartera del bolsillo y hacer ver que la carta marcada se encuentra dentro de la cartera.

Hé aquí un juego que yo hacia bastante á menudo y cuyo efecto es muy sorprendente. Su ejecucion es de las mas fáciles.

- 1.º Hagase sacar una carta de la baraja.
- 2.º Preséntase un lápiz y ruégase que se haga secretamente sobre esta carta una marca que se pueda reconocer.
- 3.º Hágase meter la carta en el centro de la baraja; hágase pasar arriba; quítese y entréguese la baraja para que la mezclen.
- 4.º Mientras que mezclan, llevais la mano á vuestro bolsillo, y colocando la carta al lado de la cartera, sacais ambas, haciendo de modo que la carta esté oculta por la cartera, cuyo cierre está de vuestro lado.
- 5.º «No se tome usted tanto cuidado, caballero, en mezclar las cartas, porque la de usted ya no está. Desde que usted la ha metido en la baraja, ella misma se ha pasado á mi cartera, y hé aquí la prueba.»



Abrís la cartera, y desdoblándose el cierre, oculta vuestros dedos, que parecen introducirse en la misma para retirar la carta, mientras que se toma simplemente del lado.

Este juego produce una ilusión completa.

NOTA. Cuando se propone hacer este juego, es necesario tener cuidado de colocar la cartera de modo que el cierre esté hácia dentro.

XVII.

¡Ahora quiero!

Hacer sacar tres cartas por diferentes personas, y despues de metidas en la baraja, hacer hallar estas cartas al número que designen.

Para hacer este juego se necesita una baraja, compuesta de tres diferentes cartas, á saber: doce caballos de copas, doce ases de oros y doce reyes de copas.

Cada primera de estas doce cartas es un poco mas larga que las otras, á fin de que se puedan hallar fácilmente las séries.

Despues, para engañar la mirada del público, se colocan encima y debajo de la baraja dos cartas cualquiera, que supondremos ser el ocho de copas y el cinco de bastos.

1.º Acercaos á un espectador, y abriendo la baraja en abanico, por la primera série, hacedle tomar un caballo de copas.

2.º Haced igualmente y por el mismo procedimiento, sacar una carta de la segunda y tercera série.

3.º Una vez sacadas, háganse meter respectivamente en su série.

4.º Haced una mezcla falsa (pág. 131) que deje las cartas en un orden perfecto.

5.º Tomando entonces la primera carta, que es un ocho de copas: «Caballero, voy á sacar las cartas de la baraja y dejarlas sobre esta mesa. Usted es libre de detenerme cuando usted quiera, diciendo: ¡ahora quiero! y la carta que yo tendré en este momento entre las manos, será positivamente la vuestra.»

Estais un poco alejado de la mesa (1), de modo que el trayecto para llevar la carta de la mano izquierda hasta la mesa sea un poco largo y tengan tiempo para pararos. Por otra parte, se va muy despacio.

6.º Mientras haceis esta esplicacion, teneis el ocho de copas entre las manos y todos pueden verlo. Entonces la persona á la cual os habeis dirigido y que es la que tomó el caballo de copas, puede buscar el confundiros, diciendo: ¡ahora la quiero! á la primera carta, que sabe que es el ocho de copas.

Pero en la prevision de esta pequeña perfidia, habeis cambiado (2) este ocho con la carta siguiente, que es un caballo, y así se halla uno pronto á cumplir la promesa que se ha hecho.

Sin embargo, para sacar toda la ventaja de vuestra

(1) Un metro próximamente.

(2) Si se quiere evitar este cambio, no se pone esta carta falsa.

victoria, decís: «Pero, caballero, esto no está bien el detenerme á la primera carta, porque usted acaba de verla y trata de hacerme quedar mal; pues bien, voy sin embargo á hacer de modo que esta carta, cualquiera que sea, se cambie con la carta que usted ha escogido; nómbrela usted.

—El caballo de copas.»

7.º Enseñais triunfalmente la carta y colocais en su lugar los aplausos.

En el caso en que esperasen algunas cartas para deteneros, el juego no es mas difícil.

8.º La carta larga que empieza la otra série os servirá para dividir la baraja por este punto y hacer pasar debajo los caballos que ya no necesitais; procédase con estas cartas como para los caballos, omitiendo hacer el pase falso de la primera carta.

9.º Empléase igualmente el mismo procedimiento para la tercera série.

Nota. Repito que es importante ir muy despacio en el transporte de las cartas de la baraja á la mesa, á fin de ganar tiempo é impedir tambien que os hagan tomar mas de doce cartas de la misma especie en cuyo caso os veriais en un compromiso.

XVIII.

Los ases y los reyes viajeros.

Habiendo colocado cuatro reyes debajo de un sombrero, hacerlos salir para venir á vuestra mano, mientras que mandais en su lugar cuatro ases que acabais de enseñar.

Para hacer este juego, se necesitan cuatro cartas preparadas de la manera siguiente:

Imprímense los cuatro ases sobre el dorso de las cartas de los cuatro reyes, de modo que no haya mas que volverlos para cambiarlos.

Para la preparacion de este juego, se han colocado sobre la baraja los cuatro reyes verdaderos, mientras que se han dispersado por ella los cuatro ases verdaderos y los reyes, al dorso de los cuales están los ases.

Para la ejecucion de este juego:

1.º Vuélvase la baraja con las figuras hácia arriba y búsquense primeramente los reyes falsos: en seguida los cuatro verdaderos ases, que depositais sucesivamente sobre la mesa con las figuras hácia arriba.

2.º Dividase la baraja en dos partes y hágase pasar debajo el paquete donde están los reyes, pero teniendo cuidado que este paquete se vuelva y que las cartas se encuentren figura con figura.

Despues de esta manipulacion, los cuatro verdaderos reyes deben hallarse los primeros sobre el paquete de debajo, que está vuelto.

3.º Recójanse de la mesa los cuatro verdaderos ases y colóquense ostensiblemente uno despues de otro sobre la baraja.

4.º Dispuesta así la baraja déjese sobre la mesa.

5.º Rogad á alguno que os deje un sombrero, colocadlo sobre una mesa ó velador alejado de la primera, y tomando los cuatro reyes (cartas dobles) que habeis colocado sobre la mesa, decís:

«Voy á encerrar estos cuatro reyes en esta negra ciudadela (métense las cartas debajo del sombrero dándoles vuelta); pero yo me apresuro á decirles que no tendré á sus magestades largo tiempo prisioneras, porque voy al momento á darles la libertad.»

Colocando los reyes debajo del sombrero, las cartas, así como acabamos de decirlo, habiendo sido vueltas, deben representar ases.

6.º Tomad la baraja en vuestras manos: «Hé aquí, decís, enseñándolos, cuatro ases que están sobre esta baraja, mientras que los reyes están debajo del sombrero. Voy á hacer una trasmutacion bastante extraordinaria; pero para mas dificultad, voy á alejarme del sombrero.»

Este cambio de sitio os dá lugar de dar vuelta á la baraja, de modo que los reyes que estaban debajo pasen á ocupar el sitio de los reyes y reciprocamente.

«¡A mí los reyes! decís, ¡pasen los ases!»

Primeramente enseñais que los reyes han llegado sobre la baraja, despues de lo cual os dirigís hácia el sombrero; pero en el trayecto volveis otra vez la baraja, la cual dejais sobre la mesa y que debe estar así preparada para la jugada siguiente. Despues quitais

el sombrero, y enseñais que los reyes han desaparecido y los han reemplazado los ases.

7.º Volveis á cubrir los ases con el sombrero, y como la primera vez, les dais vuelta de modo que representen reyes.

«Los reyes, decís, han sido tan pronto puestos en libertad que no titubearán ni un momento ahora en volverse ellos mismos debajo del sombrero y enviarme en su sitio los cuatro ases que acabo de enseñar.

¡Veamos! ¡Parad! Enseñais que los ases han pasado sobre la baraja y que los reyes han vuelto debajo del sombrero.»

XIX.

La baraja variable.

Hacer tomar tres cartas por tres personas, hacerlas meter de nuevo en la baraja y hacer que esta se cambie en cuarenta y ocho cartas iguales á las que sacaron.

Este juego es de un efecto escénico muy sorprendente, y su ejecucion exige una baraja preparada del modo siguiente:

Tómanse cuarenta y ocho caballos de copas; hágase con un corte, de una punta á otra, una hendidura oblicua hasta la mitad del espesor de la carta, y desdóblese á partir de este sitio para quitar uno de los dos lados; despues péguese en su lugar una mitad de un rey de bastos desdoblado del mismo modo.

Imprimanse además, sobre el dorso de estas cartas dobles, ases de oros.

Por tanto, estas cartas deberán representar caballos de copas, reyes de bastos y ases de oros, según por el lado que se enseñen.

Téngase esta baraja preparada en el bolsillito (1).

1.º Presentad á tres personas diferentes una baraja de cartas ordinarias y hacedles sacar forzosamente un caballo de copas, un rey de bastos y un as de oros.

2.º Ruégase á un cuarto espectador que se asegure de que no hay dos cartas iguales en la baraja.

3.º Esto os dá ocasion de tomar de vuestro bolsillito la baraja preparada y tenerla en el empalme.

4.º Cuando os devuelven la baraja, la tomáis en la mano izquierda, colocáis encima la baraja preparada, y alejándoos, quitáis por el salto la baraja de debajo y la guardáis en el bolsillito de la izquierda.

5.º Rogáis á la persona que tiene el caballo de copas que os lo entregue, y le decís: «Caballero, va usted á ser testigo de un hecho muy extraordinario: voy á poner esta carta debajo de la baraja, y al momento todas las cartas se volverán iguales y serán por consiguiente caballos de copas.

6.º Esta carta, ocultando la carta doble que sigue, podeis, esparciendo la baraja, enseñar todo caballos de copas.

7.º Al ir á tomar el rey de bastos dais vuelta á la baraja de abajo á arriba, y cuando colocáis esta carta en lugar del caballo de copas, y la abris en forma de abanico, enseñáis todos reyes de bastos.

(1) Cuando no se llevan bolsillitos, se oculta esta baraja, sea sobre un *servante* donde se pueda tomar fácilmente, sea sobre una mesa detrás de cualquier objeto.

8.º En fin, yendo á tomar el as deoros, volveis la baraja, y despues de haber colocado esta carta en compañía de las demás y haberlas dispuesto en abanico, enseñais todo ases de oros.

9.º Hablando sobre lo maravilloso de este juego tomais de vuestro bolsillito de la izquierda la baraja que habeis colocado y la cambiáis por las cartas preparadas. Podeis pues dar á reconocsr la baraja por segunda vez.

A esta numerosa nomenclatura de juegos de cartas hubiese podido añadir algunas partes organizadas para ganar siempre á su adversario; pero esto seria repetirme, atendido que ya he consignado en una obra especial titulada *Tricheries des Grecs*, todas las astucias, manipulaciones y supercherías de los que hacen su oficio en ganar á todos en la baraja. Al fin de la obra de que se trata, he colocado, para los prestidigitadores, una cierta cantidad de partes dispuestas bajo la forma de juegos recreativos, cuyo objeto moral es probar el peligro que hay de jugar con personas cuya probidad no está perfectamente reconocida.

Hubiese podido igualmente dar aquí algunos de estos juegos de cartas que reposan únicamente en combinaciones y para la ejecucion de los cuales no es necesaria ninguna destreza.

Si no lo he hecho, es porque teniendo mucho que decir sobre este objeto, temia que me faltase espacio para la descripcion de los juegos de ligereza y destreza que forman el objeto especial de este libro.

Ya trataré en un segundo volumen de estas encantadoras recreaciones, y añadiré un cierto número de experiencias llamadas *Juegos de sociedad*, por medio de las cuales el hombre de mundo puede fácilmente pasar por brujo.

CAPITULO TERCERO.

Diversos procedimientos de escamoteo y juegos diversos.

ARTÍCULO PRIMERO.

Escamoteo, por empalme, de tapones, terrones de azúcar y otros objetos pequeños.

Ya hemos explicado en el artículo empalmaje (pág. 52) cómo se puede retener y ocultar en la mano una moneda. Este principio de escamoteo puede aplicarse á otros objetos ligeros, cuando estos objetos presenten ángulos que puedan cogerse por las dos partes musculares de la mano, conocidas con el nombre de tenar é hipotenar.

Un tapon de corcho es uno de los objetos mas fáciles de escamotear por este procedimiento.

Para retener un tapon en el empalme, se emplea el mismo medio que para las monedas; pero se toma de otro modo para colocarlo en la mano.

Cuando se enseña el tapon á los espectadores, se

tiene entre el dedo pequeño y el anular como en la figura 48.

Y cuando se lleva hácia la mano izquierda como para dejarlo, se aplica en el hueco de la mano derecha, donde queda cogido, figura 49.

El medio y el anular, que están detrás del tapon, sirven para aplicarlo en el empalme.

En lugar de un tapon, si tomáis un pedazo de azúcar ó cualquier otro objeto de la misma dimension que este, obteneis el mismo resultado. Véase fig. 50.

Estos empalmes son mucho mas fáciles que los de monedas; con un poco de ejercicio se admirará uno del resultado que obtendrá.

Algunos prestidigitadores logran igualmente tener bolas de madera, de corcho y aun de cobre en el empalme, pero esto no puede apenas hacerse sin tener las manos húmedas de transpiracion.

Esta superioridad se paga bien por el inconveniente que presenta para las otras esperiencias esta incómoda disposicion.

I.

Postres higiénicos.

Comida de taponés.

Hé aquí un juego muy divertido que se puede hacer en mesa en una reunion de amigos.

Hácia el fin de la comida, dirigiéndoos al dueño de la casa, le decís:

«Perdone usted, caballero, debo hacerlos una confesion: ciertas personas no creerian haber comido bien si no comiesen un poco de queso. Preténdese que es un estimulante para la digestion.

Permitame usted que le diga que yo tambien tengo una pequeña exigencia de estómago. Me pareceria no haber hecho una comida completa, si no terminase mascando algunos tapones de corcho.

No crea usted, además, que esto sea alguna mania; me he sometido á este régimen porque he hallado que el corcho daba la ligereza á los alimentos y que por este hecho facilitaba la digestion.

¿Quiere usted, caballero, completarme la excelente comida que usted me ha dado?»

Ante todo y secretamente, se han entregado al criado de la casa una veintena de tapones de corcho nuevos que os trae á la demanda que le haceis. Este manjar os es servido en una sopera pequeña ó un plato hondo.

«¡Ah bien! decís, hé aquí un plato de tapones que me parece muy apetitoso (se menean con la mano para enseñarlos). No tienen salsa, puedo permitirme tomar este comestible con los dedos.»

Tómase un tapon, segun el principio indicado anteriormente, figura 48, fingese meterlo en la mano izquierda, mientras que en realidad se guarda en el empalme de la mano derecha.

La mano izquierda, cerrándose, queda hinchada como si contuviese el tapon que se finge introducir en la boca.

Para completar la ilusion, hinchase uno de los carrillos, llevando la lengua hácia este lado, y despues

de haber fingido mascar el tapon durante algunos instantes, se finge todavía tragarlo.

«¡Ah! decís, haciendo ruido con la lengua, ¡qué bueno es!... El cocinero ha olvidado ponerles sal, pero es de un gusto tan delicado, que pueden muy bien pasar sin ella.»

Llévase la mano á la sopera para tomar un segundo tapon; pero al mismo tiempo se deja el que se tiene en el empalme; despues se saca uno nuevo y se continúa el mismo juego durante algunos instantes.

La sopera sirve para ocultar las manipulaciones del juego, pero cuando se está bastante diestro se pueden hacer servir los tapones en un plato. En una veintena de ellos es imposible ver si el número disminuye ó está completo.

Esta divertida chanza puede servir de introduccion á algunos otros juegos que se ejecutan al fin de una comida.

ARTÍCULO SEGUNDO.

Escamoteos para los cuales es necesaria la asistencia de una mesa.

Los escamoteos que vamos á describir necesitan la intervencion de una mesa; aprovecharemos esta ocasion para dar con este objeto algunos detalles omitidos de intento en un artículo anterior. Así es como mas tarde completaremos estos datos dando una descripcion de las trapillas, básculas y pedalos de los cuales están provistas las mesas empleadas en la prestidigitacion de teatro. (Fig. 51.)

La figura 51 representa el dorso de una mesa de escamoteo guarnecida de un *servante* y zurron. La *servante*, así como lo hemos explicado, es una tablilla sobre la cual se depositan los objetos que deben hacerse aparecer. El zurron (1) es una caja pequeña, construída únicamente de tela rellena de algodón en rama; sirve para recibir sin ruido los objetos que se echan sutilmente para hacerlos desaparecer á la vista de los espectadores. Este zurron, no estando sujeto al *servante*, puede meterse en el interior de la mesa cuando no se necesite.

Los diferentes procedimientos de escamoteo que siguen, no pueden considerarse como juegos; son principios y medios adecuados para la ejecucion de los prestigios introducidos en las esperiencias que seguirán.

Primer procedimiento.

Escamoteo recogiendo.

Colóquese, supongamos, una naranja sobre el borde de la mesa, casi sobre el zurron. En vuestra charla, cuando decís: «Tomo esta naranja,» la cerrais con las dos manos como para cogerla; pero antes de cerrarla la empujais ligeramente con los dos dedos de la mano que se encuentran ocultos por la otra mano, y finjís tomar el fruto, mientras que cae en el zurron.

(1) Antes que yo hubiese inventado esta cajita, la *servante*, provista de una almohadilla, llevaba el nombre de zurron.

Observacion. Es necesario que en esta accion solo se muevan los dedos ocultos sin imprimir ningun movimiento á la mano.

Segundo procedimiento.

Escamoteo echando al aire.

Echais, supongamos, una bola al aire como para enseñarla á los espectadores, y la recibís en vuestra mano.

Esta mano baja á la accion del peso que recibe; al bajarse abandona sutilmente la bola en el zurrón, y al momento se reunen ambas manos como para contener la bola.

Observacion. Es necesario, cuando se deja caer la bola, evitar todo movimiento fuera de los necesarios para la accion que simulais, es decir, para el fingimiento de la recepcion de la bola en las manos.

Tercer procedimiento.

Escamoteo arrojando.

Teniendo, supongo, un huevo en la mano derecha y un limón en la izquierda, anunciáis que vais á hacer pasar el huevo dentro del limón. Diciendo esto, acercáis ambos objetos como para indicar lo que vais á hacer. Separáis en seguida vivamente el huevo del limón, y como en este movimiento pasáis la mano

por encima del zurrón, lo dejais caer; esto no impide el continuar alejando vuestra mano y de arrojar hácia el limón su contenido ficticio.

Observación. Los huevos que se usan en escamoteo son vacíos, para evitar un accidente.

Cuarto procedimiento.

Escamoteo dando vuelta.

Este procedimiento de escamoteo lo empleaba Bosco para hacer desaparecer tres bolas gordas; las tenía en la punta de los dedos de la mano derecha; fingía darles vueltas sobre la mesa describiendo círculos, pero haciendo esto se acercaba insensiblemente al borde de la mesa, las dejaba caer en el zurrón y continuaba por un momento como si estuviesen las bolas. Después, en fin, abría la mano para enseñar que se habían evaporado por el frote.

Observación. A la distancia en que están los espectadores, no les es posible juzgar si la mano del prestidigitador sale de debajo de la mesa.

Quinto procedimiento.

Sustitución de un objeto por otro por medio del segundo procedimiento.

Supongamos que se quiere sustituir una bola pequeña por una grande, ó bien una naranja pequeña por una gorda.

Tómese la naranja en la punta de los dedos de la mano derecha para enseñarla á los espectadores; durante este tiempo, bájase la mano izquierda para tomar secretamente la naranja pequeña del zurrón. Después, así como se ha indicado mas arriba, cuando luego de haber echado la naranja en alto y haberla dejado caer en el zurrón, acercáis las dos manos, la naranja pequeña se halla encerrada en lugar de la otra.

Sexto procedimiento.

Escamoteo de una baraja.

1.º Colocad la baraja á vuestra derecha y cerca de la esquina de delante de vuestra mesa. Espárcese en círculo, así como se ha dicho en la página 168, dirigiéndola hácia el borde de la mesa, cerca del zurrón.

2.º Estando así esparcidas las cartas, introdúzcanse los dedos de la mano derecha debajo de las cartas mas alejadas de vos, y levantadlas vivamente, siguiendo el círculo trazado por la baraja, así como se ha explicado anteriormente.

3.º Cuando las cartas están todas recogidas así, la mano que las retiene se halla encima del zurrón y cerca de ella, las deja caer, después de lo cual finge echarlas al aire ó hácia un sitio determinado.

Este escamoteo se hace con tal presteza, que es imposible el no causar una completa ilusión.



Séptimo procedimiento.

Cambio de una baraja por un pájaro.

Teneis sobre el lado izquierdo de vuestro *servante* una caja pequeña oblonga, en la cual hay un pájaro envuelto en una hoja de papel delgado que lo retiene.

Estiéndese, como anteriormente, la baraja sobre la mesa, y mientras se introducen los dedos debajo de las primeras cartas para recogerlas, se rasga con la mano izquierda el papel de la caja, se toma el pájaro, y en el momento, despues de haber recogido la baraja, se deja caer en el zurrón; levántanse en alto las dos manos reunidas y se echa el pájaro hácia los espectadores, los cuales esperan recibir la baraja.

Esta sustitucion es de un gran efecto.

Octavo procedimiento.

Introduccion de una bala de cañon en un sombrero.

Las balas que se emplean para este juego, son de madera fuerte, pintadas de negro; tienen próximamente catorce á quince centímetros de diámetro, y un agujero en el centro, destinado para la introduccion del dedo del medio de la mano derecha.

Esta bala está oculta detrás de la mesa sobre el lado derecho del *servante*; su agujero está dirigido un

poco hácia arriba, de modo que la mano no tenga que bajarse para cogerla por este sitio. (Véase la figura 51.)

Modo de operar la introduccion de la bala en el sombrero.

1.º Tened el sombrero en la mano derecha con cuatro dedos solamente; el del medio queda libre para las necesidades del juego.

2.º Se va detrás de la mesa, y hablando y gesticulando con la mano que se tiene el sombrero, se hace de modo que este esté vuelto y un poco encima de la bala.

3.º En esta situacion, se adelanta el brazo izquierdo para tomar, bajo un pretesto cualquiera, un objeto que está hácia la parte de delante de la mesa. Por consecuencia de este movimiento, el cuerpo se avanza un poco, la mano derecha se baja ligeramente á la altura de la mesa, y entonces el dedo del medio entra en la bola, la toma y la introduce sutilmente en el sombrero.

Este escamoteo no debe durar mas de un segundo.

El público no sospecha nada, pues ha dirigido su vista sobre el objeto que habeis tomado de la mesa y no sobre el sombrero.

Una vez introducida la bola, se sostiene con el dedo del medio, y se continúa gesticulando con el sombrero, teniendo cuidado de tenerlo vuelto.

Observacion. Cuando al preparar la funcion se coloca la bala sobre el *servante*, es necesario tomar un

sombrero en la mano y ensayar el punto donde debe estar el agujero, para que esté al nivel del dedo del medio. Es necesario, además, ejercitarse en hacer este juego, antes de presentarlo al público, porque no sufra algun percance. Es preciso penetrarse bien de este principio, que la bala debe estar en algun modo levantada al vuelo y sin tiempo de detencion.

A menudo se introduce en el sombrero una segunda bala, despues de haber sacado la primera; esta segunda bala se coloca al lado izquierdo del *servante* y se toma con las mismas condiciones que las que acabamos de indicar.

Los anillos chinos.

Hacer entrar unos dentro de otros anillos de metal perfectamente cerrados y formar cadenas de todas clases.

Nada mas prestigioso ni mas incomprensible que este juego.

Cómo esplicar, en efecto, que unos anillos de metal, que parecen no tener ninguna solucion de continuidad, pueden entrar unos en otros, formar las cadenas mas complicadas, y separarse en seguida con la misma facilidad que lo harian anillos compuestos de una sustancia impalpable.

Y sin embargo, este prestigio tan maravilloso descansa en un artificio de una gran sencillez.

Es suficiente tener un anillo abierto para dar paso á los otros. El modo con que se entrelazan estos anillos les dá una apariencia de complicacion que no tienen mas que en parte.

Los anillos de este juego se hacen de cobre ó de acero pulido. El acero es preferible al cobre, porque este metal no tiene, como el otro, el inconveniente de ensuciar las manos y de dejar un mal olor.

El tamaño de los anillos es todo de capricho; sin embargo, debe estar en relacion con la distancia á la cual se presenten.

Para los grandes teatros se adoptan generalmente anillos de veinticinco centímetros de diámetro, mientras que diez y ocho centímetros bastarán para los anillos reservados á las pequeñas reuniones.

El grueso del hilo metálico de los anillos grandes es de siete milímetros; el de los pequeños no es mas que de seis.

La série de los anillos se compone de doce piezas, á saber:

1.º Cinco anillos, llamados *Sencillos*, soldados á sus estremidades, como en la letra D de la figura 52.

2.º Dos anillos llamados *Llaves*, de los cuales las estremidades no están soldadas y pueden fácilmente separarse (letras A, B, fig. 52).

3.º Tres anillos, llamados *Juego de tres*, entrelazados unos con otros y cuyas estremidades están soldadas (letra F, fig. 52).

4.º Dos anillos, llamados *Juego de dos*, entrelazados como los anteriores (letra E, fig. 52).

Así como acabamos de decirlo, los anillos que llevan el nombre de *Llaves*, están abiertos.

Estas aberturas se hacen de dos modos:

Para las reuniones en que este ejercicio se ve de lejos, la abertura de la llave puede tener una separacion

suficiente para que el hilo de los anillos pase libremente (letra A, fig. 52).

Pero cuando se ejecuta en una pequeña reunion, donde se está al lado mismo de los espectadores, las estremidades de la llave deben tocarse y aun unidas por una pequeña punta, entrando en un agujero como á la manera de algunos pendientes (letras B, b, b').

Esta disposicion presenta un poco mas de dificultad que la otra, pero con un poco de ejercicio se adquiere fácilmente.

Para mas facilidad de ejecucion, se tiene cuidado de disponer la llave de modo que las estremidades, una vez fuera de la pequeña punta, estén separadas una de otra y en la posicion indicada por la fig. b'.

Se puede, cuando esto sea necesario, meter con una sola mano la punta en el agujero, lo que reúne las dos estremidades del anillo.

La letra C, fig. 52, enseña otro cierre en bisel que algunos prestidigitadores han adoptado como menos visible.

Pase de los anillos.

Los pases de los anillos pueden variarse hasta lo infinito; cada prestidigitador tiene unos que le son propios. Sin embargo, hay formas de enlace adoptadas por el uso, las cuales pueden servir de guia para la creacion de nuevas figuras.

La série siguiente es de muy buen efecto; vamos, como ejemplo, á dar la presentacion en escena.

Reconocimiento de los anillos.

Cuando se sale á escena, los anillos están pasados por el brazo izquierdo y arreglados en el orden siguiente: cinco sencillos, una llave, un juego de dos, un juego de tres y una llave.

Se acerca al público y se entregan sucesivamente los cinco anillos sencillos á los espectadores, rogándoles que se aseguren de que están bien soldados; y para manifestar el que se presentan mas, se vuelven á tomar de las manos de las personas, se dejan un instante sobre los otros y se presentan de nuevo para que los examinen.

Cuando os han devuelto los cinco anillos, dejais todo el juego cerca de vos sobre un velador y empezais así la esperiencia.

Pase de dos anillos.

1.º Tómase el *juego de dos*, es decir, los dos anillos *enlazados*, y ténganse reunidos el uno cerca del otro para que no pueda verse su enlace.

2.º Suéltase uno de los anillos que cae naturalmente en el otro, y como se creian separados, piensan que se han enlazado.

Estando soldados estos anillos, se pueden dar á reconocer.

Pase de tres anillos.

1.º Los dos anillos (el *juego de dos*), despues de examinados os los devuelven, y unís una llave que se *enlaza* sutilmente, lo cual forma una cadena de tres. (Véase letra G, fig. 53.)

2.º Fórmese la figura letra H *enlazando* el anillo de debajo en la *llave*.

3.º Fórmese la figura llamada el *estribo*. Para esto *desenlácese* para hacer una cadena como en la figura G. Teniendo la *llave* en la mano derecha, tómesese con la izquierda el anillo del centro por debajo, vuélvase hácia la *llave* y hágase *enlazar* en este punto, para formar la figura letra I.

Pase de cuatro anillos.

1.º *Desenlácese* la *llave* y *enlácesela* secretamente en uno *sencillo*.

2.º Ténganse estos dos anillos reunidos en la mano, y se suelta uno como se ha hecho en el pase de los dos anillos.

El público, estando seguro en el pase anterior de que los dos anillos estaban bien soldados, duda de que este pase ha sido ejecutado por medio de una *llave*.

3.º Tomando con la mano izquierda la cadena de *dos anillos*, que ha sido reconocida, y con la mano derecha la que acabais de formar, reunidlas por la *llave*

para formar una cadena de cuatro anillos, la cual dejais sobre la mesa.

4.º Tómese el *juego de tres* con la mano derecha, teniendo los anillos reunidos, y suéltense uno despues de otro, así como se ha hecho con el *juego de dos*. En el instante en que cae el tercero, *enlázase* en el anillo superior la segunda *llave* y enséñese una segunda cadena de cuatro, letra J, figura 54.

5.º *Enlácese* el último de estos anillos con la *llave*, y suspendiéndole por uno de los del centro, se forma la figura letra K.

6.º Reuniendo en una sola mano el anillo de arriba y el de la figura letra K, se forma una especie de esfera (letra L.)

Pase de doce anillos.

1.º Tómanse las dos cadenas de cuatro, cogiéndolas por las *llaves*.

2.º *Enlácese* uno *sencillo* en cada una de ellas y reúnanse las dos cadenas, metiendo uno *sencillo* entre las dos *llaves*, como en la figura del frontispicio.

3.º Para completar la cadena de doce, tómese uno *sencillo* en cada mano y téngase reunida en cada uno de los anillos que terminan la cadena en A. y B. Al público le parece que estos dos anillos están igualmente *enlazados* con los otros.

Para ayudar á distinguir el enlace de esta figura, vamos á hacer el análisis:

Empezaremos por la derecha del prestidigitador: 1.º, uno *sencillo* libre; 2.º, un *juego de tres*; 3.º, una *llave*; 4.º, uno *sencillo*; 5.º, una *llave*; 6.º, el *juego de*

dos; 7.º, uno *sencillo* libre; 8.º, los dos anillos que cuelgan son dos anillos *sencillos* que están *enlazados* en las *llaves*.

Cadenas intrincadas.

1.º Reúnanse en las manos diferentes anillos de esta cadena para formar en apariencia cadenas intrincadas.

2.º Agitando y removiendo los anillos que parecen enredados y mezclados, *desenlázanse* sucesivamente las *llaves* y los *sencillos*, y se dá el todo á reconocer, teniendo cuidado, sin embargo, de guardar las *llaves*.

Para terminar de un modo brillante, cuando os devuelven el juego de tres, que bien entendido nadie ha podido separar, tomáis estos anillos, y reuniéndolos en vuestra mano derecha, los pasáis á la izquierda, donde ya hay dos anillos sencillos que habeis unido por una llave.

Volviendo á pasar estos seis anillos á la mano derecha, los anillos del juego de tres estarán los últimos, y los dos sencillos enlazados por una llave delante.

Enseñando entonces esta cadena de tres anillos, que se toma por la que acaban de reconocer, decís:

«¡Ustedes están bien seguros que estos anillos están sólidamente enlazados? ¡Pues bien! van ustedes á ver con qué facilidad voy á separarlos. No tengo mas que soplar sobre ellos.» Mientras que se sopla, se *desenlazan*, sin hacer ruido, y se enseñan separados.

Observacion. Para la separacion de los anillos hay un pase falso que es de muy buen efecto: así, pues, en ciertos casos, aunque un anillo esté separado de la cadena, se le tiene junto á esta, y de lejos parecen todavía *enlazados*. Entonces es cuando alejando lentamente el anillo que está suelto, parece que se haga pasar á través de los anillos impalpables.

En el mismo orden de hechos, cuando se tiene la cadena de cuatro, letra J, figura 54, suspendida por el anillo *sencillo*, se *desenlaza* secretamente este y se tiene un instante pegado contra la *llave*, en la cual parece siempre *enlazado*. Despues, descendíndole lentamente sin soltar los anillos, parece que los haya atravesado todos para salir.

Esta esperiencia parece mucho mas misteriosa cuando se ejecuta sin decir una palabra. Sin embargo, puede hacerse acompañar por una música dulce y ligera.

Repito que estos pases no los doy mas que como un ejemplo que deberá ayudar al prestidigitador á crear algunos nuevos mas complicados todavía.

ARTÍCULO TERCERO.

Las bolas de cristal.

Hacer aparecer bolas de cristal, cortarlas con la mano, colocarlas y hacerlas entrar una dentro de otra.

Los accesorios para este juego son:

- 1.° Una varita preparada como se dirá mas adelante.

2.º Tres bolas de cristal blanco de cuatro centímetros de diámetro.

3.º Dos bolas de cristal encarnado del mismo tamaño que las primeras.

4.º Dos bolas pequeñas de cristal blanco de dos centímetros y medio de diámetro.

5.º Una botella de cristal blanco, en el fondo de la cual hay reservado un espacio pudiendo contener una bola de cristal, así como lo representa la figura 55.

Preparacion del juego.

1.º Pónese vino hasta la mitad en la botella y se introduce debajo en el fondo una bola de cristal encarnado. (Fig. 55.)

Esta botella, así dispuesta, está colocada sobre el borde de la mesa, á fin de poderla coger fácilmente.

2.º Se coloca en el bolsillito de la derecha una bola de cristal blanco.

3.º Colócase en el bolsillito de la izquierda una segunda bola de cristal blanco y otra mas pequeña.

4.º Colócase en la manga izquierda la varita que se deja entre la articulacion del antebrazo y el hueco de la mano, que se tiene á medio cerrar y vuelta hácia adentro. Esta varita tiene una disposicion que será del caso describir aquí. A una de sus estremidades hay una bola pequeña de metal, á la cual se ata una hebra de algodón negro; el otro extremo del hilo, que es de la longitud de la varita, está atado á la manga de la levita, de tal modo que, cuando saldrá la varita, el hilo, soltándose, la retendrá en una disposicion tal que la mano pueda coger la estremidad.

Observacion. Se preguntará sin duda cómo podia proveerme de las bolas de cristal y de la varita sin verlo los espectadores. Nada mas fácil.

Yo habia organizado mis esperiencias de modo que cada una de ellas durase, por término medio, unos diez minutos, lo que fijaba el número doce por cada dos horas de funcion.

Una vez terminada la esperiencia, fuese en el teatro ó en un salon, salia de escena y me ausentaba durante unos dos minutos próximamente.

Este corto espacio de tiempo permitia al público resumir sus impresiones y descansar de la grande atencion suscitada por el prestigio que acababa de ver.

Pero estos dos minutos de entreacto me eran muy útiles. Me abstraia durante algunos segundos, en seguida examinaba si todo estaba en orden para el juego siguiente, y me proveia de todo lo que me era necesario para mi nueva esperiencia.

La escena no quedaba nunca *fria*. A la última palabra de mi esperiencia, la orquesta ó el piano se ponía á tocar y no paraba hasta que yo volvía á salir de nuevo.

Primer pase.

Aparicion de la varita.

Al entrar en escena se coloca un velador pequeño delante de uno mismo y cerca de los espectadores, despues se manifiesta buscar algo mirando á todo

lados. «Ahora veo, decís, que he olvidado mi varita, y ustedes saben muy bien, que no puedo hacer nada sin ella. No me conviene ir á buscarla; ella vendrá á mi mandato, es mucho mas sencillo. Van ustedes á verla venir por este lado (estiéndese el brazo derecho hácia la derecha), ó por aquí (estiéndese entonces la mano derecha, al extremo de la cual está la varita); mirenla ustedes, ya llegó.»

Esplicacion. Cuando se dirige el brazo hácia la derecha, es con intencion de hacer dirigir las miradas hácia este lado, y es estendiendo el brazo izquierdo y diciendo: «ó por aquí,» cuando se hace salir la varita y se coge con la mano. Cuando las miradas se dirigen á este lado, ya está hecho el juego.

Una vez cogida la varita, se rompe el hilo.

Segundo pase.

Hacer aparecer una bola de cristal.

Ustedes conocen, señores, el poder de esta varita mágica. Es suficiente dar un golpecito en cualquier parte para hacer salir un objeto, pero para esto es necesario que el objeto se nombre mentalmente al mismo tiempo de dar el golpe. Miren, por ejemplo, ensayemos hacerla producir algo; «asi no (golpéase con la varita sobre el velador), sino así (dáse un golpecito en la mano), una bola de cristal... ¡héla aquí!... nada mas fácil.» (Se ve aparecer sobre la mano una bola de cristal.) (Fig. 56.)

Esplicacion. El golpe que se dá sobre el velador

tiene por objeto llamar la atencion del público hácia este sitio. Durante este tiempo, mientras el cuerpo se inclina hácia adelante para golpear, la mano derecha se halla junto al bolsillito de la derecha; apretando un poco fuera, hace salir una bola que se hace al momento aparecer al levantar la mano en encuentro de la varita.

Para que esta aparicion sea mas misteriosa, hé aquí cómo debe ejecutarse: En el trayecto que hace el brazo para elevarse, la bola que está oculta en la mano debe, tanto por este movimiento como por una presion que se ejerce con los dedos, aparecer sobre la mano como un huevo puesto por una gallina y en la posicion de la figura 56.

Tercer pase.

Dividir una bola de cristal en dos partes.

Enseñais la bola en la mano derecha: «esta bola, decís, es de cristal de roca, pesada y dura; pero por dura que sea, espero poderla dividir en dos partes.» Se echa dos ó tres veces en alto y se vuelve á coger en la mano. Despues se pone en la yema de los dedos de la mano izquierda, finge cortarse con la mano derecha en un plano vertical, y al momento se enseñan dos bolas en el hueco de la mano. Fingese entonces redondear estas partes cortadas dándoles vueltas con las manos.

Explicacion. Cuando se echa la bola en alto, es para atraer las miradas de los espectadores. En efec-

to, es imposible que los ojos no sigan la bola en su ascension. Durante este tiempo la mano izquierda toma la segunda bola en el bolsillito y la tiene oculta en la mano, la cual se halla á medio cerrar cuando se coloca la otra bola al extremo de los dedos de esta misma mano. Cuando en seguida se finge cortar la bola visible con la mano derecha, se abre la mano izquierda y aparecen las dos bolas como si saliesen una de otra.

Cuarto pase.

Hacer salir una bola pequeña de una gorda.

«Si yo he cortado la bola por la mitad, estas dos bolas deben ser del mismo tamaño; veamos.» Compárase una con otra, despues se colocan sobre el velador para juzgarlas mejor, empezando por la que está en la mano izquierda. Mientras que la mano derecha coloca la bola, la mano izquierda, que está libre, y que se encuentra por la inclinacion del cuerpo cerca del bolsillito, aprieta este, subiendo un poco la bola, la cual viene al hueco de la mano donde se tiene oculta.

«Yo creo, decís, enseñando una de las bolas con la mano derecha, que esta es un poco mas gruesa (no lo es nada); ¿qué dicen ustedes, señores? (el público no puede juzgar á distancia); si es mas gruesa es que no la habré dividido bien. Esto no me incomoda, y voy á reparar esta pequeña falta quitando un poco de cristal á la que tenga mas.»

Colócase la bola de cristal en la punta de los dedos de la mano izquierda, en la cual, como ya se sabe, hay una bola pequeña, y fingiendo, como anteriormente, cortar un poco de la bola, se abre la mano izquierda, y se hace aparecer la pequeña como si saliese de la otra.

Quinto pase.

Hacer entrar una bola pequeña en una gruesa.

A continuacion del pase anterior, se han dejado las bolas sobre el velador, á fin de juzgar si son del mismo tamaño. Parécese compararlas con atencion: «Si no me engaño, decís, creo que esta bola es todavía mas gruesa. Probablemente no le he quitado bastante. Si es así, en lugar de disminuir la mayor, voy á aumentar la pequeña con este pedazo.» Tómase con la punta de los dedos de la mano izquierda la bola que se cree mas pequeña; despues, teniendo la bola pequeña en la mano derecha, se finge dar golpes con ella sobre la gruesa para hacerla entrar; pero al cabo de dos ó tres golpes se deja caer la pequeña sutilmente detrás de la grande en el hueco de la mano izquierda, lo que la hace desaparecer.

Déjase la bola al lado de la otra sobre el velador, lo cual es un pretesto para desembarazarse de la pequeña, metiéndola en el bolsillito.

«Hé aquí que ahora están ya exactamente iguales; esto no es muy difícil.»



Sexto pase.

Hacer entrar una bola dentro de la otra.

«He procurado hacer estas dos bolas de cristal exactamente iguales para que me sea mas fácil hacer entrar una dentro de otra, porque, como ustedes comprenderán, si no fuesen exactamente iguales, una vez reunidas, la mayor sobresaldria de la otra y se arriesgaria tener una bola que no fuese redonda. Por este lado no tenemos que temer nada.» Diciendo esto, se ha acercado uno á la mesa donde está el zurron. Colócanse las dos bolas sobre esta mesa.

Veamos, decís, tomando una en cada mano, qué bola vamos á elegir para introducirla en la otra. Poco importa.

Diciendo esto, se eleva la mano izquierda á la altura de los ojos; aléjase vivamente la otra en una direccion horizontal bajándola un poco; despues se aproximan para hacer entrar las bolas una en otra. «Hé aquí que ya ha entrado; ahora froto con las manos para pulirla.»

Esplicacion. La mano derecha, bajándose un poco como acabamos de decirlo, se ha aproximado al zurron, de modo que en el momento en que va á llevar la bola para hacerla entrar en la otra, se deja sutilmente en él, y se continúa haciendo el simulacro de esta introduccion como si se tuviese todavia la bola.

Terminado este pase se deja sobre la mesa y se enseñan las manos sin afectacion.

Nota. Este escamoteo no puede tener mas ámplia explicacion; es necesario que la busque de algun modo el ejecutante. Además tiene mucha semejanza con el descrito en la pág. 238, tercer procedimiento.

Séptimo pase.

Tenir una bola de cristal en rojo.

«Voy ahora, señores, á hacerles participes de un procedimiento estremadamente curioso para la coloracion del cristal; me serviré de esta bola para ejecutar esta esperiencia.

El procedimiento del cual les hablo es de los mas sencillos, van á juzgar. Para dar á esta bola un mag-nifico color de rubí, es suficiente sumergirla un momento en un poco de vino, removerla, y ya está hecho el juego. Voy á hacer el esperimento ante ustedes:

Hé aquí una botella que nos servirá para esto, veamos! La destapo... ¿Que haré del tapon? ¡Ah! voy á mandarlo á paseo hasta que lo necesite.» (Se coloca ó finge colocarse en la mano izquierda y se escamotea por el procedimiento indicado en la pág. 234: despues se deja en el zurron.)

Tómase la bola en la mano derecha y se finge reflexionar... «Pero ahora que pienso, hay una dificultad en la cual no habia pensado ¿Cómo introduciré esta bola en la botella? Sin embargo, podria emplear un medio muy sencillo, el cual seria romper la botella de un

golpe.» Dánse algunos golpecitos sobre la botella, y este ruido tiene por objeto ocultar el que hace la bola en su escondite cuando se toma la botella con la mano izquierda y se coloca el dedo pequeño debajo para sostenerla. Este dedo pequeño no se vé, porque se tiene la botella un poco inclinada hácia los espectadores.

«Este seria un procedimiento por el estilo del huevo de Cristóbal Colon ó del nudo gordiano de Alejandro; estos hombres ilustres, que rompian ó cortaban así la dificultad sin resolverla, no eran muy fuertes en escamoteo.

Yo poseo un procedimiento mas ingenioso, y sobre todo mas mágico; es el hacer pasar esta bola por el cuello de la botella, y sin embargo, como ustedes ven, relativamente á este cuello, la bola es muy gruesa.»

A esta última parte de la frase se ha colocado la bola en equilibrio sobre el orificio de la botella, pero inclinándola un poco mas esta botella se hace caer la bola en la mano derecha, que se encuentra en este momento sobre el zurron; déjase sutilmente la bola; pero se conserva la mano ahuecada para hacer creer que está en ella.

«Es una dificultad, es cierto, pero no una imposibilidad.... No tengo mas que oprimir la bola en mi mano para reducirla;» acércase á los espectadores: «y cuando está suficientemente pequeña la hago pasar así;» ábrese la mano para hacer ver que está vacía, y durante este tiempo, aflojando un poco el dedo pequeño, se dá un poco de libertad á la bola, que se hace sonar agitando la botella.

—«¿La oyen ustedes? Esto les probará que está dentro.»

Octavo pase.

Sacar la bola de la botella.

«La bola ha entrado; la he meneado bien en el líquido y ahora debe haber tomado su color. Lo que hay de curioso en esta esperiencia es, que gracias al líquido la bola ha vuelto á tomar su tamaño; voy á enseñarla, y para hacerla salir voy á emplear un procedimiento de estraccion por la compresion del aire.

Golpearé con mi mano sobre el orificio de la botella; el aire se comprimirá, y por este hecho forzará la bola á salir, atravesando el fondo de la botella. ¿Lo comprenden ustedes? ¡Probemos! una.... dos.... y tres.»

Golpéase cada vez con la mano sobre la abertura de la botella, y á la tercera vez la mano baja vivamente para recibir la bola que suelta el dedo pequeño. Para todos parece que esta bola ha salido de la botella atravesando el fondo.

Estos pases, bien ejecutados, hacen muy buen efecto y forman una buena opinion de la ligereza del operador.

Hé aqui ahora cómo se puede terminar esta esperiencia con brillo.

Juego de las balas de cañon.

Hallar una ó dos balas de cañon en un sombrero prestado por un espectador.

Continuando la esperiencia anterior, decís: «Ustedes están sin duda admirados de que la bola de cristal haya podido pasar á través de la botella para venir á mi mano. Esto proviene de que esta bola, despues de las manipulaciones que ha recibido, posee la propiedad de atravesar los cuerpos sólidos.

Para hacerles comprender esta esperiencia voy á repetirla bajo otra forma. ¿Quieren ustedes, para ello, prestarme un sombrero?»

Cuando os han entregado el sombrero os dirigís á vuestra mesa, y mirando en el forro del mismo leéis el nombre del fabricante, ó haceis observar al espectador que no lo tiene, lo cual hace pensar y con razon de que el sombrero está vacío (1).

Pasais en seguida detrás de vuestra mesa, teniendo en vuestra mano derecha el sombrero vuelto, y tomando con la mano izquierda la bola de cristal que habeis dejado anteriormente en la mesa, colocais vivamente el dedo del medio de la mano derecha en el agujero de

(1) Se puede en otras circunstancias, cuando está lleno un sombrero, hacer creer que está vacío, fingiendo leer la etiqueta, la cual habeis tenido cuidado de mirar momentos antes.

la bola y la introducís en el sombrero, así como se ha explicado en la página 242.

Una vez introducida la bola, conservando siempre el dedo pequeño dentro para sostenerla é impedir que no desfigure el sombrero, os acercáis á los espectadores con la bola de cristal en una mano y el sombrero en la otra.

«Hé aquí, decís, un sombrero en el cual no puede suponerse ninguna preparacion; voy á probar hacer pasar esta bola de cristal á través de él.

Pero ahora que pienso, me habia olvidado hacerle una pregunta importante: ¿usted no ha dejado nada dentro del sombrero que pueda impedir el paso de la bola?... ¿No?... ¡es admirable! Si le hago esta pregunta, caballero, es porque lo encuentro muy pesado para estar vacío, hasta tal punto que me canso de tenerlo en la mano.»

Desembarázase de la bola de cristal, que se deja sobre la mesa.

«¡Veamos pues!» Sacúdense el sombrero, teniéndole vuelto entre las dos manos; pero una de ellas retiene un poco la bola para que parezca que sale con dificultad, y en fin, se deja caer sobre el tablado.

Durante la esplosion de risa que provoca esta pequeña escena, os mostrais admirado de lo que acaba de suceder, os aproximáis á vuestra mesa, y siempre hablando, os colocáis detrás, teniendo el sombrero en las condiciones necesarias para coger la segunda bola.

«Lo que yo no comprendo, caballero, es cómo ha podido usted ponerse el sombrero con una bola de semejante calibre.»

Durante este tiempo, tomáis con la mano izquierda

la bola de cristal que habeis dejado sobre la mesa en un sitio conveniente, para que al dirigiros hácia ella el sombrero se encuentre sobre la bola de la izquierda. Entonces, por medio del dedo del medio, tomáis ligeramente esta segunda bola, así como acabais de hacer con la primera.

«Pero ahora que estamos seguros de que no hay nada en el sombrero, vamos á probar el hacer nuestra esperiencia con la seguridad de que saldrá bien.»

Acércase una segunda vez á los espectadores.

«¡Veamos!» Finjese golpear una vez con la bola de cristal sobre la copa del sombrero diciendo: «Una... ¡Oh! es singular, todavía me parece que pesa mucho este sombrero.» Se le tantea y se finje doblar un poco el brazo á este peso. «Pero... ¡veamos qué es esto!» Vuélvese el sombrero, y así como anteriormente, se hace salir con algun trabajo una segunda bola.

«Confieso que no comprendo nada. Veo que decididamente es necesario renunciar á su sombrero, porque bien pronto no tendria sitio donde dejar las bolas que saldrian de él.» Devuélvese el sombrero al espectador, diciéndole: «No le devuelvo las bolas porque podrian servirle de molestia; ya se las devolveré despues de la funcion. Además, aquí están.» Enseñanse sobre la mesa del fondo, donde las ha dejado el criado.

Este juego podria terminarse así, pero en mis reuniones habia juzgado útil aumentar todavia el efecto, continuándolo con un propósito en el cual se ejecutaran muchos juegos de destreza. Voy á dar la descripcion de esta esperiencia, á la cual le habia dado el nombre de

La caja de la bola.

La caja de la bola se compone de dos cascos semi-esféricos de madera, pudiendo contener una bola del tamaño de las que han salido del sombrero. Esta caja está colocada sobre un pié de bronce.

La bola que entra en la caja está hueca; está igualmente formada de dos conchas delgadas que, una vez reunidas por una moldura, no forman mas que un cuerpo y tiene la apariencia de una bola maciza.

Si se coloca esta falsa bola en la caja y se cierra, un pequeño espigon de hierro colocado en el interior de los cascos se introduce en un agujero practicado en la parte inferior y superior de la bola, de tal modo, que cuando se abre la caja, las conchas de la bola se separan y quedan adheridas á los cascos de la caja para no formar mas que un solo cuerpo. Entonces la bola parece que se ha desvanecido (1).

Como preparacion á este juego, se mete de antemano en la bola hueca un pañuelo, una baraja y una bola de cristal encarnada; despues se cierra.

Para comprender lo que sigue, es bueno decir que cuando el criado ha recogido la primera bola, la ha llevado á la mesa del fondo de la escena, y que allí, cubriendo él mismo este objeto, le ha cambiado con la bola hueca, preparada como acaba de decirse.

Supongamos ahora que continuamos el juego anterior; decid:

(1) Esta bola se vende ahora en casa todos los fabricantes de objetos de escamoteo.

«Puesto que no he podido lograr hacer pasar esta bola á través de un sombrero, voy á ensayar la experiencia de otro modo y la acompañaré de muchos hechos prestigiosos.»

«Tráigame usted, decís al criado, una de las bolas que acaban de salir del sombrero.» Os trae la bola hueca, que deben tomar por la bola verdadera. «Déme usted ahora una caja que pueda contenerla.» Os entrega la caja de la bola. «¡Muy bien! Esta caja será muy conveniente para esto; veamos si puede entrar la bola.» Métese la bola. «Está como hecha á propósito.» Se cubre con la cubierta.

«Hé aquí la bola perfectamente encerrada; pues bien, señores, voy á probar hacerla salir de esta caja, y esto sin que ustedes puedan verlo. Para esto voy á hacer pasar á través de la caja una porcion de objetos que oprimirán la bola de tal modo, que la obligarán á salir. Entonces estará reemplazada por los objetos que voy á mandar.»

«Tomaré lo primero que me venga á la mano; esta baraja, por ejemplo; la esparzo sobre esta mesa á fin de hacerles ver que contiene lo menos cuarenta cartas; la cojo así..... y la echo á la caja.»

Para este pase se sigue el principio indicado en la página 241.

«Este pañuelo que veo aquí debe pasar igualmente.» Se dobla vivamente, y se hace una bola cuyo último doble está metido entre los pliegues. Dispuesto así, se echa en el aire y se deja caer en el zurrón, así como se ha explicado en la pág. 239; pero se finge echarlo en la bola diciendo: ¡Pasa!

«En fin, esta bola de cristal pasará, como los otros

objetos; pero para este pase, voy á ir mas despacio á fin de que ustedes puedan verlo mejor.» Tórnase la bola de cristal en la mano izquierda, así como se ha dicho en el artículo Torniquete, pág. 57; se finge tomarla con la mano derecha, y se deja caer en la mano izquierda.

La mano derecha, con su contenido ficticio, se eleva como para echarla, mientras que la mano izquierda, bajándose un poco, se encuentra á punto para dejar caer la bola en el zurron, y en el momento en que se hace el ademan de echarla, se dice: «¡Pasa!» Abrense las manos, que se ven vacías. «Si nuestra esperiencia, continuais, ha salido bien, los tres objetos que acabo de echar en la caja deben haber desalojado la bola, la cual debe haberse evaporado. ¡Veamos!» Abrese la caja, ya no está la bola; en su lugar se halla el pañuelo, la baraja y la bola de cristal.

Esta série de juegos de destreza, terminado por la desaparicion de la bola, hacia siempre mucho efecto en mis funciones.

Los plumeros y los confites.

Despues de haber sacado de un pañuelo una cierta cantidad de plumeros, hacer todavía salir confites, que se distribuyen á los espectadores.

No siendo bastante largo el juego de los plumeros para ejecutarse solo, se ha puesto aquí para servir de introduccion al de los confites. Son estos dos juegos muy lindos y se pueden hacer en la misma escena.

Preparacion del juego de los plumeros.

Tiéndense cuatro plumeros de cincuenta centímetros próximamente de largos, montados sobre pedazos de ballena flexible. Estos tallos están desguarnecidos en una longitud de seis á ocho centímetros.

Introdúcense dos de estos plumeros en cada manga y se disponen de modo que los cabos de la ballena se hallen cerca del borde de la manga para cogerlos fácilmente (1).

«Hé aquí, señores, decís, un pañuelo en el cual no hay nada, lo cual es muy fácil de ver;» se le dá vuelta en todos sentidos, se sacude y oprime, haciéndole pasar, para estirarlo, entre el pulgar y el índice de la mano izquierda.

«Ahora puede ser que se admiren cuando les diga que todos ustedes son aquí el juguete de una ilusion; porque este pañuelo contiene algo muy voluminoso; voy á probarlo. ¡Veamos! Para esto es necesario que yo coja el pañuelo por el medio.»

Pásase la mano izquierda debajo del pañuelo, que se coge por arriba con la mano derecha, en el sitio designado, al mismo tiempo que se pellizca el estre-

(1) Para facilitar la extraccion de los plumeros, colocaba yo al extremo de la ballena un pequeño relieve de hilo negro y encolado, lo que daba adhesion al cogerlo con los dedos.

mo de uno de los plumeros que están en la manga izquierda.

Retirando el brazo izquierdo de debajo del pañuelo se deja el plumero.

«Les he prometido, señoras, enseñarles lo que el pañuelo contenia; esto no es muy difícil: ahora que lo tengo por el centro, no tengo que hacer mas que esto.» Vuélvese la mano; el plumero se encuentra derecho y las puntas del pañuelo cayendo lo dejan descubierto.

El brazo derecho se halla cubierto por este hecho, lo que dá la facilidad de sacar un plumero: cogiendo el plumero visible por su base con la mano izquierda, se pellizca, igualmente, á través del pañuelo, el extremo de uno de los plumeros del brazo derecho, que se retira, dejándolo debajo del pañuelo.

Echase el primer plumero, y volviendo como anteriormente el pañuelo para dejar caer las puntas sobre el brazo izquierdo, enséñase un segundo plumero.

Ahora se comprenderá que para retirar y enseñar los otros dos plumeros, se emplea el medio que acabo de indicar; es decir, que se cubren alternativamente ambos brazos, lo que facilita la estraccion.

Cuando el prestidigitador no está obeso, puede, así como lo hago yo mismo, ocultar una docena de plumeros mucho mas pequeños que los primeros y reunidos por un hilo que se puede romper. Estos plumeros se colocan sobre el pecho y se esparcen sobre el epigastro sin aumentar sensiblemente el volumen.

Colocando el pañuelo estendido ante uno, bajo pretesto de ver si queda algo, se retira el paquete de plu-

meros con dos de los dedos de la mano derecha, mientras que los otros tienen la punta del pañuelo.

Una vez sacados los plumeros de su escondite y metidos en el pañuelo, rómpese el hilo y se hacen aparecer uno despues de otro, lo cual es de un gran efecto.

Si se encuentra en la imposibilidad de hacer aparecer estos doce pequeños plumeros, la aparicion de los cuatro primeros es suficiente como introduccion al juego de los confites que vamos á describir.

Juego de los confites.

Para la ejecucion de este juego es necesario tener un saquito de tela en la forma indicada por la figura 57; se llena de confites y se cierra enganchando el pequeño anillo A, al gancho B, así como lo representa la figura 58.

Así dispuesto el saco, se coloca derecho en el zurrón, de modo que el gancho B esté muy cerca del borde de la mesa, sin que por esto puedan verlo los espectadores.

Esta preparacion se hace antes de empezar la funcion.

•Ahora, decís vos, continuando el juego anterior, que no hay nada en el pañuelo, se sacude bien, voy todavía á hacer pasar algo, y aprovechando esta ocasion, señoras, me tomaré la libertad de darles una pequeña leccion, muy fácil de seguir y aprender. Se trata de un procedimiento para hacer venir á un pañuelo confites con la mayor facilidad. Es suficiente

que lo vean hacer una vez para que sean tan diestros como el maestro. Les ruego que se fijen bien.

Coloco este plato sobre esta mesa...; enseñó que no hay nada en este pañuelo...; lo coloco sobre el plato de modo á cubrirlo... «¡Creo que ustedes lo comprenden bien? Hasta ahora nada hay mas sencillo... continuemos.» Estando así colocado el pañuelo, se coge con la mano derecha por el centro para quitarlo; despues, con la mano izquierda, se coge cada uno de los ángulos á algunos centímetros de su estremidad, para reunirlos por el centro, con la mano derecha, bajo forma de un pequeño paquete, diciendo: «Tomo este pañuelo por el centro; uno igualmente los cuatro ángulos, á fin de hacer un volúmen menos considerable, y coloco el todo sobre este plato.»

Colócase el plato debajo del pañuelo y se va hácia los espectadores para terminar la esperiencia.

«¡Veamos ahora, señoras, probemos á hacer aparecer los bombones sobre este plato.»

Aquí pasa una escena muy bonita; se ha acercado uno bastante al público, y en el momento en que se pronuncian las últimas palabras de la frase anterior, se retrocede vivamente del espectador mas próximo.

«¡Ah! caballero, decís con un tono de amable reconvenccion, no debe mirarse debajo de mi pañuelo... Les decia, pues, señoras... ¡Cómo, caballero? (El caballero no ha mirado ni dicho nada, pero no le impide el reir; lo que hace creer que ha cometido una indiscrecion y que ha visto algo.) Pero yo le aseguro que no hay nada en este pañuelo...

.....¡Oh! entonces me veo obligado á haceros ver

que estais en un error.» (Desdóblase el pañuelo y se enseña por ambos lados.)

Esta pequeña escena forma un incidente muy chistoso, atendido que todo se dice en tono de buen humor y que todo el mundo rie.

«Pero, señoras, continuais, esto me hace pensar que he olvidado hacerles una recomendacion importante para el logro de mi esperiencia. Será necesario, cuando yo llegue á este sitio para hacer los confites, que ustedes tengan la amabilidad de volver un poco la vista, solamente medio minuto, y les prometo una completa ilusion... ¿Está convenido? Vuelvo á empezar. (Vuélvese á la mesa.)

Como la primera vez, coloco el plato sobre esta mesa; estiendo el pañuelo encima; cojo el centro, despues los ángulos; coloco el plato debajo, y en estas condiciones vuelvo ante ustedes para hacer aparecer los bombones.

¡Ah! pero, señoras, ustedes no siguen la recomendacion que acabo de hacer; lejos de no mirar, cada uno de ustedes redobra su atencion. En fin, poco importa, lo principal es que hayan ustedes perfectamente comprendido; hasta aquí (no se ha comprendido nada, bien entendido), y si ustedes miran ahora, lo comprenderán mejor todavía.

Se trata de hacer venir los bombones dentro del pañuelo y de hacerlos aparecer... para esto, presten ustedes atencion, señoras, al movimiento que voy á imprimir al pañuelo, y sobre todo á la acentuacion de la palabra que voy á pronunciar. (Sacúdense el saco y se desengancha; dícese: ¡pasa! los bombones caen en el plato.)

Hé aquí, señoras, excelentes confites que voy á tener el gusto de ofrecerles. Estos bombones, además de su excelente sabor, tienen una virtud particular, la de hacer conservar á los espectadores que los prueben un dulce recuerdo de la experiencia. ■

Explicacion. Para este juego se gasta un plato grande de plata ó de cristal.

Ya hemos dicho al principio de este artículo que se habia colocado sobre el *servante* un saco de bombones, dispuesto de modo que se pudiese coger fácilmente. Hé aquí cómo es necesario cogerlo sin que el público lo vea.

Habiendo estendido el pañuelo sobre el plato, una de sus puntas está á la derecha, otra á la izquierda, una tercera delante y la cuarta viene á pasar por encima del gancho del saco, el cual se dibuja á través de la tela.

Cuando se levanta el pañuelo por el centro, se alza en seguida la punta de delante, que se une al pliegue del centro; despues, cogiendo la punta de detrás, se coge el gancho del saco, que se coloca detrás de los dos primeros pliegues; en fin, tómanse las puntas de los lados, que se unen á las otras.

Cuando se estiende el pañuelo por primera vez, todos estos movimientos se hacen sin tomar los bombones. Pero la segunda vez, despues de haber tomado el saco, se hacen caer los bombones sobre el plato, inclinándolo un poco el gancho.



Juego de los cubiletos.

El juego de los cubiletos, aunque el mas antiguo de los juegos de escamoteo, es todavía uno de los mas interesantes por lo imprevisto de sus prestigios y por la sencillez de su ejecucion.

Muchos de nuestros prestidigitadores han sobrelido en este ejercicio. Los mas hábiles de los cuales me acuerdo son Conus y Bosco.

Estos dos artistas, olvidando el antiguo método, empleaban para el escamoteo de las bolitas procedimientos que les eran propios, y por medio de los cuales desorientaban la perspicacia de sus cofrades.

Sus medios de ejecucion forman con el método antiguo tres procedimientos distintos que vamos á esponer.

Instrumentos y accesorios necesarios para la ejecucion del juego de los cubiletos.

Método antiguo.

El juego de los cubiletos no exige sino aparatos de la mayor sencillez, que son:

- 1.º Tres cubiletos.
- 2.º Una varita llamada vara de Jacob.

3.° Seis bolitas.

4.° Seis bolas.

5.° Un zurrón ó una tabla de madera colocada detrás de una mesa.

Los *cubiletos* son de hojalata, bruñidos; tienen la forma de un cono truncado, teniendo un doble reborde hácia la parte de abajo; la de arriba es cóncava, á fin de poder contener, por lo menos, tres bolitas.

La *vara de Jacob* es una varita de ébano de cuarenta centímetros próximamente de longitud y guarnecidas sus estremidades de marfil. Esta varita tiene por objeto: 1.°, simular un poder cabalístico; 2.°, facilitar el escamoteo de las bolitas, motivando el cierre de la mano que la coge; 3.°, servir de continente.

Las *bolitas* son pequeñas bolas de corcho, que se ennegrecen quemándolas un poco á la llama de una bugia; estas bolas tienen próximamente de 16 á 17 milímetros de diámetro.

Las *bolas* son bolas de crin, recubiertas de piel ó de tela de lana. Esta cubierta se hace de diversos colores segun los pases que se propone hacer. Hay tambien de varios colores; dos de sus lados de un color y los otros dos de otro.

El zurrón (1) es un saco fabricado con una tela mas ó menos rica, pero un poco espesa; se ata á la cintura por medio de cintas, como un delantal; la abertura es ancha y permite poder tomar los objetos que contiene para las necesidades del juego de los cubiletos.

(1) Se trata del método antiguo. El zurrón de la mesa ha reemplazado este saco, que tenia el nombre antes de saco de la malicia.

Principios generales.

La ligereza del juego de los cubiletos consiste:

- 1.º En escamotear, de otro modo dicho, ocultar sutilmente una bolita en la mano derecha.
- 2.º En hacerla aparecer en la punta de los dedos, segun se necesite.
- 3.º En introducir secretamente una bolita debajo de un cubilete ó entre dos cubiletos.
- 4.º En hacer desaparecer una bolita colocada entre dos cubiletos.
- 5.º En introducir una bola debajo de un cubilete.
- 6.º En ejecutar muchos artificios que se describirán mas adelante.

I.

Cómo se escamotea una bolita.—Para escamotear la bolita, se trata de hacerla pasar de la estremidad de los dedos al interior de la mano, al nacimiento del anular y medio, donde está sostenida entre los cartilagos de estos dos dedos. (Fig. 59.)

Hé aquí cómo se toma para hacerla llegar á este destino.

Teniendo esta bolita entre el pulgar é indice, como para enseñarla (fig. 60), ciérrase vivamente la mano, dejando el pulgar abierto. La bolita, por este hecho, llega rodando hasta la (fig. 60) segunda falange del indice. Nada mas fácil en seguida que continuar ha-

ciendo rodar la bolita con el pulgar hasta los dos dedos precitados, que se abren ligeramente para facilitar la introduccion de la misma. (Fig. 59.)

Estos dos movimientos no deben formar mas que uno y deben ejecutarse con estremada ligereza.

II.

Cómo se hace aparecer una bolita.—Para hacer aparecer ó reaparecer una bolita en la punta de los dedos, se emplea la manipulacion inversa de la anterior; es decir, que se conduce la bolita con el pulgar hasta la estremidad de los dedos.

Para escamotear la bolita, como para hacerla desaparecer, los dos movimientos empleados á este efecto no deben formar mas que uno solo y deben ejecutarse con bastante viveza para ser invisibles.

III.

Cómo se introduce secretamente una bolita debajo de un cubilete.—Estando oculta la bolita en la mano en el punto indicado por la fig. 57, cógese el cubilete entre sus dos rebordes y se levanta, sea para enseñar que no hay nada debajo, sea bajo cualquier otro pretesto; volviéndolo á dejar sobre la mesa, suéltase la bolita que, en razon de su posicion, se dirige debajo del cubilete, donde se cubre al momento.

Si se espermentase alguna dificultad en soltar la bolita, podria facilitarse este movimiento cerrando vivamente el anular.

IV.

Cómo se hace pasar una bolita entre dos cubiletos.—Es necesario, al soltarla como en el ejemplo anterior, imprimirle un movimiento de ascension hácia el fondo interior del cubilete que se tiene en la mano, y colocar rápidamente este cubilete sobre el que se desea que se halle colocada la bolita.

V.

Cómo se hace desaparecer una bolita colocada entre dos cubiletos.—Cuando se ha colocado una bolita sobre el fondo de un cubilete y se ha cubierto este con otro, hé aquí cómo se toma para hacer desaparecer esta bolita; cógense los dos cubiletos con la mano izquierda, metiendo los dedos de esta mano en el cubilete de debajo, y dando una sacudida como para echar la bolita hácia el fondo del cubilete de encima, se retira vivamente el cubilete de debajo, y bajando al mismo tiempo el cubilete de encima, la bolita se encuentra cubierta y oculta.

VI.

Cómo se hace aparecer una bola gorda debajo de un cubilete.—Esta aparicion, de la cual se sorprenden generalmente, es el resultado del hecho mas sencillo. Levantando el cubilete para enseñar el objeto que encierra, es, cuando aprovechando el momento en que

los espectadores se fijan en el objeto nuevamente descubierto, se acerca el cubilete hácia el borde de la mesa y se introduce con la mano izquierda una bola que se lleva vivamente hácia el centro de la mesa, sosteniéndola con el dedo pequeño de la mano derecha.

Es del caso, al meter la bola en el cubilete, empujarla hácia el interior del mismo para hacerla sostener en el fondo. Su elasticidad se presta fácilmente á ello.

Para hacerla aparecer, se dá con el cubilete un golpe seco sobre la mesa.

Sea que se tomen las bolas del zurron, ó de la tablilla de la mesa, se debe, cuando se quiere introducir las en un cubilete, tenerlas á punto en la mano izquierda y hacerle hacer á esta el menor movimiento posible.

Artificios.

Los artificios son el simulacro de una accion que tiene por objeto facilitar la aparicion ó desaparicion de una ó muchas bolitas.

1.º *Finjese colocar una bolita en la mano izquierda.* Cuando se tiene la bolita en la punta de los dedos de la mano derecha, se aproxima esta á la mano izquierda como para depositarla. En el trayecto se escamotea, así como se ha dicho anteriormente, y los dos dedos vacíos, entonces, llegan á la mano izquierda, que se cierra como para coger la bolita.

2.º *Finjese colocar una bolita debajo de un cubilete.* El artificio que acabamos de describir, sirve de preám-

bulo á este; de otro modo dicho, este segundo artificio es la continuacion del primero. Como se finje tener una bolita en la mano izquierda, se toma un cubilete en la derecha, colócase sobre esta, la cual se abre, y se corre sobre la mesa, como si se introdujese una bolita.

3.º *Finjese meter directamente una bolita debajo de un cubilete.* Levántase un poco el cubilete con la mano izquierda y se finje introducir dentro, con la derecha, la bolita que se escamotea en el trayecto.

4.º *Finjese arrojar una bolita á través de un cubilete, mandarla ó hacerla pasar hácia un sitio cualquiera, escamoteándola.*

5.º *Finjese sacar ó retirar una bolita de la punta de la vara de Jacob ó de cualquier otro sitio, llevando á la punta de los dedos la que está oculta en la mano.*

6.º *Se finje hacer desaparecer bolitas colocadas entre dos cubiletes.* Se sirve para esto de un procedimiento que se llama *correr la posta*. Hé aquí cómo se ejecuta:

Colócanse las bolitas sobre el fondo superior del primer cubilete de la izquierda, y cúbrese este con el segundo y tercer cubilete.

Estando estos tres cubiletes el uno sobre el otro, tomadlos en vuestra mano izquierda y tenedlos un poco inclinados á la derecha. Para facilitar esta posicion inclinada, introducid los cuatro dedos en el interior del cubilete de debajo, mientras que el pulgar queda fuera.

Retirad el cubilete de encima y colocadlo aparte sobre la mesa.

Separad en seguida rápidamente el segundo cubilete del tercero para dejarlo sobre el primero; pero haciendo

este movimiento, imprimís á las bolitas una pequeña sacudida de bajo á arriba que las hace quedar en el fondo del segundo cubilete y que les permite pasar sobre el primero sin ser apercibidas.

Volved á tomar otra vez los tres cubiletos en la mano izquierda, y dejadlos como anteriormente el primero sobre la mesa, el segundo con las bolitas sobre este primero y el tercero sobre el segundo.

7.º *Finjese hacer pasar los cubiletos uno por dentro de otro.* Hé aquí cómo se toman:

Tiéndense dos cubiletos, uno en la mano derecha y otro en la izquierda.

Echad, de otro modo dicho, dejad caer, imprimiéndole una cierta fuerza, el primer cubilete en el segundo.

El golpe dado á este cubilete le hace separar de los dedos, que lo sueltan para coger el primer cubilete, colocándose naturalmente en el lugar del segundo.

El cubilete soltado, cae generalmente sobre la mesa. Sin embargo, algunos prestidigitadores son bastante hábiles para cogerlo á su descenso, llevando vivamente la mano debajo de la otra.

Estos siete artificios son las principales reglas empleadas para el juego de los cubiletos. La composición de los pases hace solo variar el prestigio.

Los pases de cubiletos pueden variarse hasta lo infinito. Cada prestidigitador se los compone según su capricho.

Pero, es necesario decirlo bien, entre cada uno de estos pases no puede existir una gran diferencia: siempre son una ó muchas bolitas que se hacen aparecer en un sitio mientras que se creen en otro.

También estos pases, por variados de forma que

sean, deben presentarse con una cierta reserva, por temor de fatigar al auditorio por la uniformidad de los efectos producidos.

Se aumenta el interés de ello sazónándolo con una charla divertida.

El espacio reservado al juego de los cubiletes en esta obra no permite dar todos los pases que se han hecho en este juego; un volumen no bastaría para ello. Además, es muy fácil estudiarlos con mas cuidado en las obras que tratan especialmente de esta materia. Hállanse por ejemplo un gran número de juegos de cubiletes perfectamente descritos en *Ozanam*, *Guillet*, *Decremps*, ó mejor todavía en el *Dictionnaire encyclopedique des amusements des sciences mathématiques ou physiques*, 1762, que dá los pases de los tres autores arriba citados.

Sin embargo, vamos á describir como modelo un primer pase, que servirá á los aficionados para componer otros. Despues de lo cual, espondremos los diferentes procedimientos empleados en este juego por *Conus* y *Bosco*.

Los pases siguientes se ejecutan segun el método antiguo, con el zurrón y la mesa hasta la altura del estómago.

Tanto para facilitar la inteligencia de estos pases como para dar á los aficionados la facilidad de hacer otros nuevos, vamos á establecer un pequeño vocabulario para hacer comprender si lo que se hace es verdadero ó simulado.

1.° *Cubrir un cubilete*, es introducir secretamente una bolita entre dos cubiletes que se colocan uno sobre otro;

- 2.º *Echar, enviar ó hacer pasar la bolita,* es imitar una de estas acciones escamoteándola;
- 3.º *Levantar los cubiletes,* es levantarlos simplemente para hacer ver que no hay ninguna bolita debajo ó para enseñar que han pasado;
- 4.º *Meter la bolita,* es finjir meterla escamoteándola;
- 5.º *Quitar la bolita,* es quitarla realmente á vista de los espectadores;
- 6.º *Colocar la bolita,* es ponerla efectivamente en el sitio indicado;
- 7.º *Tomar la bolita,* es tomarla entre los dos dedos de la mano derecha para enseñarla;
- 8.º *Cubrir un cubilete,* es cubrirlo con otro cubilete sin introducir nada;
- 9.º *Sacar una bolita* de un sitio cualquiera, es hacerla aparecer en la punta de los dedos (art. 5.º de los artificios).

Mientras que se arreglan simétricamente sobre la mesa los cubiletes, la vara y bolitas, se puede recitar el discurso siguiente:

Introduccion al juego de los cubiletes.

Discurso cómico.

«Señoras y caballeros:

«En un siglo tan esclarecido como el nuestro, tanto en lo real como en lo figurado, no es admirable el verse propagar de dia en dia errores toscos y hallarlos

arraigados en el espíritu público como leyes inmutables de la naturaleza.

Entre estos errores hay uno que me propongo señalaros y del cual hoy día se haría un buen negocio, según creo. Hélo aquí.

Muchas personas han sostenido, y entre otras, el célebre Erasme, de Rotterdam, que un objeto material no puede hallarse mas que en un sitio á la vez; yo, señores, sostengo lo contrario, que todos los objetos pueden hallarse en muchos sitios al mismo tiempo, y que es igualmente posible que no se hallen en ninguna parte.

Hé aquí pequeños aparatos llamados cubiletos, de los cuales voy á servirme para esta importante rectificación en el espíritu humano.

Cada uno de estos aparatos, así como todos los objetos de que está amueblado el inmenso edificio del mundo, tiene un nombre.

El primero de estos cubiletos se llama *Branca Ferro*.

El segundo cubilete, ó mejor dicho, y para servirme de una metáfora del elocuente Ciceron, el cubilete del medio se llama *Passa per tutto*.

El tercero ó último cubilete, ó si se quiere comprender mejor todavía, el primero empezando por este lado, se llama *Piu presto che il vento*.

Les rogaré observen además que no tengo nada mas en mis manos que mis dedos; que entre mis dedos no hay mas que algunos átomos de ese fluido misterioso que se llama atmósfera y en los anillos de la cual voga nuestro bello planeta.

Pero abandonemos los ásperos senderos de la as-

tronomía para entrar en las grandezas de la filosofía hermética.

El metal del cual se componen estos cubiletos, es una amalgama de minerales preciosos desconocidos aun de los sábios mas ilustres.

Esta composicion mágica que podria compararse á la plata por su solidez, color y sonoridad, tiene sobre este precioso metal la ventaja de ser tan permeable como el aire; así pues, los cuerpos sólidos pueden pasar á través de estos cubiletos, como lo harian al través del espacio.

Voy á presentar una curiosa aplicacion de este fenómeno, haciendo pasar estos cubiletos unos á través de otros.» Ejecútase el artificio, pág. 281, despues de lo cual déjase los cubiletos en su sitio.

Primer pase.

Colocar una bolita debajo de cada cubilote y sacarlas sin levantar los cubiletos.

«Ya saben ustedes, señores, que se dá el nombre á esta varita de vara de Jacob: ¿Por qué? Lo ignoro; pero lo que yo puedo asegurar muy bien, es que este baston tiene la virtud de abastecer tantas bolitas como se deseen (durante este pequeño preámbulo se ha tomado una bolita que se tiene oculta en la mano derecha). Mirad, por ejemplo, yo *saco* (1) esta bolita, (enseñase y déjase sobre la mesa).

(1) Para todas las palabras en letra itálica de este pase, recurrir al vocabulario.

Noten ustedes que no hay nada debajo de estos cubiletes (enséñase el interior), y que no tengo en mis manos ninguna bolita (enséñanse las manos).

Tomo esta bolita, la *meto* debajo de este primer cubilete; *saco* una segunda bolita de mi varita, y la *coloco* debajo de este segundo cubilete.

Será bueno, señores, que les haga notar que á menudo, haciendo el juego de los cubiletes, finjese colocar las bolitas debajo. En cuanto á mí, las coloco efectivamente (levántase el cubilete, tómate la bolita y se enseña). La *coloco* de nuevo debajo de este cubilete. *Saco* esta tercera bolita de mi varita y la *coloco* igualmente debajo de este último cubilete.

Hasta aquí no hay nada tan fácil como esta operación; pero ahora voy á admirarles, segun creo, retirando estas bolitas á través de los cubiletes.

(Se dá un golpecito con la varita sobre el primer cubilete). *Saco* esta primera bolita, la *coloco* en mi mano y la *mando* á tomar los baños al Mississipi (ábrese la mano izquierda).

Saco esta segunda bolita y la *mando* á Egipto á la cumbre del Chéops, la mas alta de las pirámides. (Ábrese la mano.)

Saco esta tercera bolita y la *coloco* sobre la mesa.

Noten ustedes, señores, que no hay nada debajo de los cubiletes.»

Así como lo hemos dicho anteriormente, los pases de los cubiletes y los ademanes que los acompañan, exigen mucho espacio para que podamos explicarlos aquí. Los aficionados deberán componerlos ellos mismos, lo cual es muy fácil, ó tomarlos de las obras citadas en la pág. 282.

Hé aquí, sin embargo, todavía algunos títulos de pases para que sirvan de guía en la composición de nuevas organizaciones.

1.º *Estando alejados los cubiletes, hacer pasar una bolita de uno á otro.*

2.º *Colocada una bolita sobre un cubilete y cubierta con otros dos, esta bolita sube sucesivamente sobre el fondo del primero y del segundo cubilete para volver á bajar en seguida debajo de uno de ellos.*

3.º *Colocar una bolita debajo de cada cubilete y hacerlas hallar las tres debajo del cubilete del centro.*

4.º *Multiplicacion de bolitas hasta lo infinito.* Siendo este pase uno de los mas lindos del juego de cubiletes, voy á dar la descripción de él:

Habiendo colocado una bolita debajo de cada cubilete, y teniendo una cuarta oculta en la mano, se pide un sombrero, que se coloca debajo del brazo izquierdo.

Levántase el primer cubilete y se coloca al lado de la bolita que se acaba de descubrir; pero, dejándolo sobre la mesa, se introduce la bolita que se tenia oculta en la mano.

Tómase la que estaba debajo del cubilete, y se mete en el sombrero, es decir, que se escamotea.

Levántase el segundo cubilete, que se coloca igualmente al lado de la bolita que se descubre, introduciendo la que se ha escamoteado, fingiendo meterla en el sombrero.

Opérase lo mismo para el tercer cubilete, y se vuelve á empezar en seguida esta operacion en el primer cubilete para continuarla todo el tiempo que se desea.

Para mayor ilusion, cada vez que se finje meter una bolita en el sombrero, se dá con el índice un golpecito en el interior para simular el ruido de la caída de la bolita.

Este pase se termina así: «Acabo, decís, de meter una porcion de bolitas en este sombrero: pues bien, señoras, ¿creerán ustedes que todas ellas van á mi mandato á hacerse invisibles y diseminarse por el aire, de donde yo las cogeré mas tarde para otra experiencia?» Se dá una sacudida al sombrero, el cual se vuelve como para hacer salir las bolitas, y se hace ver que han desaparecido totalmente.

Puede también hacerse esta multiplicacion con bolas gordas de crin recubiertas de piel ó tela. Levantando el cubilete como anteriormente para enseñar al público lo que hay debajo, se introduce la bola; solamente estas bolas se toman del zurrón, y no pudiendo escamotearse como las bolitas, se dejan sobre la mesa á medida que aparecen.

Método del prestidigitador Conus para el juego de los cubiletes.

Conus fué el primero que suprimió la trivial bolsa de los antiguos escamoteadores.

Hé aquí cómo la reemplazaba:

Echaba un tapete sobre la mesa y cogia de su lado las dos puntas por medio de dos alfileres, de modo que formaba una especie de bolsa. (Fig. 51.)

En lugar de escamotear la bolita entre los dedos, según el método antiguo, la tenia, grande ó pequeña,

en el empalme en el hueco de la mano, así como se practica para las monedas de cinco francos. Este procedimiento, mucho mas difícil que el otro, exige que la mano esté siempre humedecida para facilitar la adherencia.

Los pases de Conus, aunque no diferian esencialmente de los de sus cofrades, eran, sin embargo, ejecutados con una originalidad que les daba mucho atractivo.

Voy á dar como muestra el primero de sus pases con su charla.

Estando arreglados sus cubiletos en la mesa, empezaba así:

«Sabrán ustedes, señores, que para escamotear bien, es necesario saber mentir bien; sí, señores, el escamoteador les engaña; pero no es necesario echarle la culpa á él, sino á su profesion; además, por esto se le paga.

El escamoteador os dice, por ejemplo, que no tiene zurrón, pero si no lo tiene ante él, lo puede tener detrás de su mesa; yo no tengo, puesto que me sirvo de la primera mesa que tengo á mano (1).

Colocaba tres bolitas sobre la mesa.

«El escamoteador os dice tambien que no tiene mas que tres bolitas, mientras que tiene una cuarta oculta entre sus dedos...

Tomaba una de las tres bolitas de la mano izquierda y la colocaba entre los dedos de la mano derecha.

(1) Conus, como se ve, tenia el defecto que he señalado (pág. 44). Divulgaba los secretos de otros para hacer valer sus juegos.



...La ocultan bajando la mano...

Bajaba la mano.

...O tomando una varita que llaman vara de Jacob...

Tomaba la varita con la mano derecha.

...De este modo la mano se halla cerrada y no se ve nada...

Colocaba la varita sobre la mesa.

...Tenian, pues, la bolita así...

Levantaba la mano para enseñarla entre sus dedos.

...Toman entonces un cubilite de este modo y meten la bola debajo...

Colocábala, efectivamente, de un modo muy aparente.

...Despues, dicen: ¡Partid! ¡obedeced! y fingen hacerla pasar por debajo de la mesa...

En este momento, uniendo el ademan á las palabras, pasaba la mano debajo de la mesa y se proveía de una bolita que tomaba de la alforza del tapete.

...Levantaban el cubilite y decian que habia pasado. Ya ven ustedes, señores, que les engañaban, puesto que esta bolita estaba ya debajo. Pero yo que lo hago todo en conciencia... no es esta la dificultad, puede que yo haga como los demás, pero al menos les prevengo.

Ya saben ustedes, pues, ahora, cómo hacen los escamoteadores para engañarles; miren ustedes lo que voy á hacer yo para obtener el mismo resultado.»

Tomaba una de las tres bolitas con la mano derecha y la colocaba sobre la mano izquierda, la cual tenia abierta y estendida.

«Coloco esta bolita en el centro de esta mano, y tan

pronto como cierre la mano, pasará debajo del cubilete del centro; ¡miren ustedes bien!

Aquí levantaba el cubilete del centro para hacer ver que no había nada debajo é introducía la bolita que había tomado de la alforza y que tenía en el empalme de la mano derecha. Durante este tiempo, bajaba ligeramente la mano derecha y hacía caer sobre la mesa la bolita que tenía dentro. La volvía á tomar, y volviéndola á colocar en la mano izquierda, la cual cerraba, la guardaba en la mano derecha.

«Partid,» decía indicando con el índice el cubilete en el que debía pasar.

Mientras que abría la mano izquierda para enseñar que estaba vacía, retrocedía un poco la mano derecha hácia la alforza y dejaba caer la bolita que había escamoteado.

Enseñaba el interior de ambas manos, despues de lo cual levantaba el cubilete y hacía ver que la bolita había llegado. Colocaba el cubilete al lado de la bolita.

Tomaba una de las bolitas que estaban sobre la mesa, fingiendo colocarla en la mano izquierda, la conservaba en la derecha y la introducía debajo del cubilete, volviendo á cubrir la que había dejado descubierta.

«Partid, decía él, á uniros con vuestra compañera.»

Abría la mano izquierda, levantaba el cubilete.

«Hé aquí dos.»

Metía realmente la tercera bolita en la mano izquierda.

«Voy igualmente á hacer pasar esta. (Fingia que algun espectador creia que habia ya pasado.) No señor, no ha pasado todavía, y no he hecho ningun movimiento que pudiera hacerle creer que no estaba en mi mano. Héla aquí: (la dejaba sobre la mesa). ¡Ah! si yo pasase la mano por debajo de la mesa, podrian ustedes creer que era para ocultarla.» (Pasaba la mano derecha debajo de la mesa para hacer la demostracion y tomaba de paso una bolita de la alforza.) «Pero estando aquí, como ustedes ven, no puede estar debajo de este cubilete.»

Volvía á cubrir las dos bolitas é introducía la que acababa de tomar.

«Vuelvo, pues, á tomar esta bolita, la coloco en la mano y le ordeno que pase á unirse con las otras dos.»

Al pasar la bolita á la mano izquierda, la guardaba en la derecha, y así como la primera vez, se desembarazaba de ella en la alforza mientras que enseñaba la mano derecha vacía.

Este pase está muy ingeniosamente combinado; lo he dado completo como una muestra de los que siguen en el repertorio de Conus y que no puedo explicar aquí en razon de las largas descripciones que exigirían.

Conus hacia igualmente el juego de los cubiletos con bolas de cobre, lo que presentaba una grande dificultad para evitar el choque de la bola sobre el cubilete; sabia evitar este inconveniente por medio de un movimiento de mano, que consistia, cuando él soltaba la bola para introducirla debajo del cubilete, en imprimirla un pequeño movimiento de retroceso que

la hacia quedar en su sitio. Este juego de destreza no añadía otro prestigio al juego de los cubiletes, que el de una dificultad excesiva, y todavía para esto era necesario saber cómo se introducía una bolita debajo de un cubilete. La dificultad, pues, no podía ser apreciada mas que por los cofrades de Conus.

Bosco haciendo el juego de los cubiletes (1).

Bosco es, sin contradicción, el prestidigitador que alcanzó mayor éxito en los pases de los cubiletes. Le daba á este juego una gran importancia y lo presentaba con la solemnidad que hubiese gastado para una verdadera obra de magia.

Era necesario verle, al principio de una sesión, frotando vivamente su varita con un paño como para revivir su virtud, y pegando con esta varita á una bola de cobre suspendida encima de su mesa.

Acabado este acto, Bosco levantaba los ojos al cielo, y con un tono profundo, articulaba esta conjuración diabólica: *Spiriti mihei infernale obedite.*

Después pasaba á la ejecución del juego de los cubiletes.

Bosco, trabajando, como de costumbre, en los grandes teatros, se había visto obligado á aumentar el tamaño de las bolas, y cambiar por consiguiente el procedimiento para escamotearlas. Estas bolas tenían dos centímetros y medio de diámetro, y para ocultar-

(1) Sacado de un grabado *du Monde illustré.*

las en la mano, en lugar de colocarlas entre el medio y el anular, como en el antiguo procedimiento, las hacia rodar con el pulgar desde la estremidad del índice hasta el nacimiento del dedo pequeño, que se doblaba un poco para retenerlas. (Fig. 62.)

La presentacion de la bolita en la punta de los dedos, difiere igualmente del método antiguo: la tenia entre la pulpa del pulgar y la segunda falange del índice; lo que la ponía en una posición muy fácil para escamotearla, según su procedimiento. (Véase la figura 63.)

Este método de escamoteo es, sin contradicción, el más sencillo, y presenta también una gran facilidad para la introducción de las bolitas en los cubiletes. Una vez ensayado este procedimiento, no se puede usar otro.

Para disimular la posición un poco doblada del dedo pequeño teniendo la bolita, se toma la varita.

Por lo demás, cuando se está acostumbrado á este escamoteo, la contracción del dedo pequeño es casi nula y no pueden notarlo los espectadores.

La figura que corresponde á este artículo representa la forma y disposición de los cubiletes, bolitas, bolas y mesa de que se servía Bosco.

De los cinco cubiletes colocados sobre la mesa, tres no tienen ninguna preparación, los otros dos están dispuestos, uno para hacer aparecer tres bolitas, el otro para quitarlas. El cubilete del centro está provisto interiormente de un cierto número de agujas colocadas verticalmente, pudiendo de este modo pinchar y quitar las bolitas, cuando se cubren con este cubilete.

En el fondo del otro se halla un compartimiento que puede contener tres bolitas. Tocando un pequeño resorte colocado exteriormente, una trampilla que cierra este compartimiento se baja y las deja caer.

Primer pase de Bosco.

Tres bolitas pasan una despues de otra debajo del cubilete del centro.

1.º Tomar secretamente una bolita del zurron, introducirla debajo del cubilete haciendo ver que no hay nada debajo.

2.º Tomar una de las bolitas que están sobre la mesa, fingir colocarla en la mano izquierda y hacerla pasar á través del cubilete del medio.

3.º Levantando el cubilete para hacer ver que está la bolita, introducir la que se ha escamoteado, y así continuando para fingir hacer pasar las otras dos.

4.º Cuando se enseña que están allí las tres bolitas, se retiran é introduce, para el pase siguiente, la bolita escamoteada.

Segundo pase.

Del pase anterior queda una bolita debajo del cubilete del medio.

1.º Tómate una de las tres bolitas; finjese meterla debajo del cubilete de la derecha; se le manda pasar al del medio.

2.º Levántase el cubilete de la derecha para hacer

ver que no hay nada, y se introduce la bolita escamoteada.

3.° Levántase el cubilete del centro para enseñar la bolita; tórnase. Fínjese volver á colcarla debajo de este mismo cubilete y se escamotea.

4.° Levántase el cubilete de la izquierda para hacer ver que no hay nada debajo y se introduce la bolita escamoteada.

5.° Mándase á la bolita pasar del cubilete del centro al de la derecha; durante este tiempo tórnase una bolita del zurron.

6.° Levántase el cubilete del centro para hacer ver que ha pasado la bolita y se introduce secretamente la que se tiene escamoteada.

7.° Tórnase una tercera bolita del zurron y se introduce debajo del cubilete de la izquierda, cuando se levanta para sacar la que hay debajo.

Tercer pase.

Los dos primeros pases se han hecho para preparar el tercero, que está muy bien combinado para producir una grande admiracion.

Este pase necesita el uso de los cinco cubiletos.

Del pase anterior ha quedado una bolita debajo de cada cubilete, y tres bolitas sobre la mesa.

1.° Métense estas tres bolitas en el bolsillo; se levanta el cubilete del depósito para hacer ver que no hay nada dentro; al dejarlo sobre la mesa, se aprieta el resorte, y las tres bolitas que están en el fondo del cubilete caen.

2.º Mándase á las bolitas que pasen del bolsillo al cubilete. Sácase el bolsillo para hacer ver que no están; este bolsillo tiene dos compartimientos.

3.º Enséñanse las bolitas; se toman y se colocan debajo del cubilete de agujas. Al dejar este cubilete, se aprieta un poco para pincharlas con las agujas y se les manda entonces que abandonen este cubilete para pasar cada una debajo de los tres cubiletes; lo que es muy fácil, porque están en ellos del pase anterior.

4.º Tómanse estas tres bolitas; finjese meterlas en la mano izquierda, pero al pasar por encima del zurron se dejan caer en ella, según el procedimiento indicado en la pág. 240.

5.º Por este hecho, estando vacía la mano, se finje echar las bolitas en el aire para que vuelvan al bolsillo de donde se sacan.

Los otros pases de Bosco son bastante parecidos á los de sus predecesores. Siempre es una bolita que abandona un cubilete para pasar á otro.

La sesion se termina invariablemente por la aparicion y multiplicacion de las bolas de diferentes tamaños.

El nacimiento de las flores ó la vegetacion mágica.

Al entrar en escena se tiene una cajita en una mano y la varita en la otra.

«Señoras, decís: vengo á enseñarles un procedimiento encantador para hacer nacer instantáneamente

las mas lindas flores, cuyas semillas están cuidadosamente encerradas en esta cajita.

Antes de empezar la experiencia, voy, para hacerla comprender mejor, á darles desde luego una muestra. (Abrese la caja.)

Busquemos primeramente una semilla de rosa... No veo ninguna... ¡ah! ya veo una... aquí está. (No se toma nada.)

Ahora voy á adornar la botonadura de mi levita haciendo nacer una flor. Coloco esta semilla despues para desenvolver el nacimiento inmediato; voy á hacer una conjuracion de las mas sencillas... Miren ustedes bien... Doy con mi varita sobre tres de los puntos cardinales, á derecha, al frente y á la izquierda, diciendo: *uno... dos... y tres*. (Una rosa aparece rápidamente en la botonadura de la levita.)

Ya lo ven ustedes, señoras, la experiencia es de las mas fáciles. El ensayo ha salido muy bien; vamos ahora á probar hacerlo en mayor escala.

Con este objeto, ¿quieren ustedes, caballeros, prestarme un sombrero (1)?»

Cuando os han entregado el sombrero, os acercáis á vuestra mesa. «Hé aquí, decís, enseñando una copa de cristal, un objeto que debe servirme como de maceta, mientras el sombrero hará las veces de invernadero. Es muy fácil ver que estos dos objetos están vacíos.

Voy, por medio de mi procedimiento, á probar hacer nacer en esta copa de cristal un ramillete de flores

(1) El criado va por el sombrero y os lo entrega.

variadas. Para esto tomaré al azar un pellizco de semillas y las colocaré en esta copa.

Comprenderán ustedes la necesidad de este sombrero cuando les diga que pudiendo la menor corriente de aire impedir que salga bien la esperiencia, me veo precisado á cubrir la copa durante todo el tiempo de la vegetacion. (Cúbrese con el sombrero sin llevarlo á la mesa.)

Debo decirles, sin embargo, señores, hablando con seriedad, que cuanto mas caliente de cabeza esté la persona á la cual pertenece el sombrero, mas pronto se logrará la esperiencia.

Veamos en qué estamos de nuestra vegetacion. (Descúbrese el vaso y aparece un ramillete.)

¡Ah! ¡Bravo! ¡ha salido muy bien! gracias al sombrero héme ya en posesion de un lindo ramillete. (Volviéndose hácia una señorita á la cual se quiere obsequiar y como contestando á una pregunta que os ha hecho.) Con mucho gusto, señorita, voy á dárselo á usted ahora mismo. Permítame usted únicamente hacer venir mayor número de flores, para poder igualmente ofrecer á todas estas señoras.

Esta vez nada mas sencillo. (Estiéndese el pañuelo sobre la mesa y se finje echar sobre él el contenido ficticio de la cajita.) Pongo el resto de las semillas en este pañuelo á fin de impregnarle bien y vengo al lado de ustedes para que puedan ver mejor el fenómeno de vegetacion que va á producirse.»

Enséñase el pañuelo por ambos lados, estiéndese ante uno mismo é inmediatamente aparece un canastillo de flores.

Entrégase el ramillete á la señorita que se le ha

prometido y se distribuyen los ramilletes á las otras señoras. Durante esta distribucion, la orquesta ó el piano toca algun gracioso vals.

Preparacion del juego.—Colócase de antemano sobre la parte izquierda de la *servante* el ramillete que debe aparecer en el vaso; véase la figura 51.

La rosa que debe aparecer en la botonadura, está dispuesta así: En el centro de una rosa artificial sin rabo, se pasa una seda negra cogida con un nudo. Esta seda se pasa por el primer ojal de la izquierda de la levita, atraviesa la tela en este sitio por medio de un pequeño ojal que se practica y viene á unirse á un hilo de caoutchouc cuya estremidad se fija á un boton colocado cerca del bolsillito del pantalon.

El caoutchouc tiende á hacer aplicar la rosa sobre el ojal, cuando está libre.

Antes de entrar en escena se tira la rosa y se coloca sobre el sobaco y casi detrás de la espalda izquierda, donde se halla retenida. (Fig. 64.)

En cuanto al canastillo, la preparacion es algo mas complicada. Este canastillo es de mimbre y tiene la forma indicada por la figura 64.

Se llena de flores ó mejor todavía de pequeños ramilletes que se colocan uno al lado de otros, teniéndolos todo lo prietos posibles por medio de un hilo cogido á las mallas del canastillo, lo que les impide el caer cuando está colgado.

A los bordes de este canastillo se atan por ambos lados dos cordones de seda, de los cuales el uno, mas corto, debe ser fuerte, y el otro debe poderse romper fácilmente. Al extremo de este último hay un boton B. y á la estremidad del otro una anilla A. Por medio

de estos dos hilos se cuelga el canastillo detrás de uno mismo y se hace aparecer en el pañuelo. (Fig. 65.)

Para la ejecucion de este prestigio es necesario proveerse de un instrumento al cual le he dado el nombre de *coraza*, y que me servia en varios de mis juegos para suspender detrás de mí objetos voluminosos y algunas veces muy pesados. (Véase la fig. 65).

Esta placa es de hojalata, debe tener la forma de la espalda. A la parte de abajo hay una tira de cobre sobre la cual se halla una argolla saliente, de la cual mas adelante se verá el uso. Encima de esta argolla la tira forma un gancho en el cual entra una pequeña espita, pudiendo salir de su sitio por el hilo al cual está fijada.

Esta coraza está rodeada de agujeros que sirven para coserla á un chaleco de tela muy fuerte, muy abierto por delante y que se coloca debajo del chaleco.

Despues de esta explicacion y mirando la figura 65, se comprenderá cómo está colgada la cesta y cómo puede venir á un momento dado delante del operador. La pequeña argolla A. está atravesada por la espita. El boton del hilo de esta espita se introduce en un ojal colocado en la parte alta del pantalon, cerca de la cadera derecha, de modo que esté fácil de cogerse. El otro boton, teniendo el hilo largo del canastillo, se mete en un ojal colocado arriba del pantalon, detrás y encima de la rodilla izquierda.

Ejecucion del juego.—Para hacer aparecer la rosa en el ojal, estando esta colocada en el sitio indicado mas arriba, tiénese la varita en la mano izquierda (es el lado donde está oculta la rosa). Se dá un golpecito hácia la derecha, diciendo *uno*; frente uno mismo di-

ciendo *dos*; pero diciendo *tres* se dá un golpe hácia la izquierda, y con este movimiento, el brazo, levantándose, deja escapar la rosa, que tirada por el caoutchouc, viene á aplicarse al ojal de la levita.

Para colocar el ramillete en la copa y debajo del sombrero, hé aquí cómo se toma. En el momento en que se colocan las semillas en la copa, valiéndose para esto de la mano derecha, la mano izquierda, teniendo el sombrero vuelto por medio solamente del pulgar y los dos últimos dedos, el índice y medio de esta mano cogen el ramillete por el rabo y lo introducen en el sombrero.

Cuando se cubre la copa con el sombrero, el ramillete viene á colocarse dentro.

Si el sitio está libre á la derecha, sobre la *servante*, es mas fácil tomar el ramillete.

Yo habia perfeccionado este juego, con objeto de tomar el ramillete mas rápidamente todavía. Habia hecho este de flores artificiales y lo habia dispuesto de tal modo que, por detrás, presentaba un tubo de carton en el cual introducía el dedo para tomarlo lo mismo que la bola, así como se ha explicado en la página 242. Entonces no daba este ramillete.

La aparicion del canastillo es de las mas sencillas. Estendiendo el pañuelo ante uno mismo, bajo pretexto de que lo vean, los tres últimos dedos de la mano derecha que están libres, pasan por la seda y la tiran; lo que hace separar la punta de la argolla.

El canastillo cae entonces y se encuentra suspendido por la seda de la izquierda, dá vuelta al rededor de la rodilla ante la cual se para, y viene naturalmente á colocarse en el pañuelo.

La rodilla empuja un poco el canastillo, que aparece sobre la tela, en la cual se envuelve. Rómpe se el hilo y descúbrese el canastillo.

Para no omitir nada respecto al *nacimiento de las flores*, voy igualmente á hablar de un juego que lleva este título, y por el cual Comte tuvo un gran éxito: Este hábil prestidigitador salia á escena llevando un gran ramillete oculto debajo de la levita, la cual sacaba abrochada.

Hacia primeramente aparecer algunas flores por medio de un pequeño trípode de doble fondo; y distribuyéndolas sacaba sutilmente el ramillete diciendo: «Ya ven ustedes, señoras, cómo estas flores se multiplican en mis manos.»

La pesca milagrosa ó los peces de oro.

Ya he dicho en mis memorias que este juego habia sido importado á Francia por los Chinos y que el prestidigitador Philippe, despues de haberlo adquirido, se vistió de mágico á fin de tener, así como sus cofrades del celeste imperio, bastante tela para ocultar las famosas peceras.

Cuando yo abrí mi teatro del Palais-Royal, no se hablaba mas que del maravilloso juego de los *peces de oro*, y se creía entonces que una funcion de prestidigitacion no podia ser completa sin esta misteriosa aparicion.

Yo deseaba tambien presentar este juego, ¿pero donde y cómo ocultar sobre mí un objeto tan grande como una pecera, sin otro ausiliar que mi levita? A

fuerza de buscar, logré sin embargo hallar la solución de este problema, é hice aparecer una pecera mucho mayor que las de mis antecesores.

Antes de dar la organización de este secreto, voy primeramente á hablar de la presentación escénica que yo le habia compuesto.

Se sale á escena teniendo un gran chal entre las manos. «Yo vengo aquí, señores, decia, para hacer un gran servicio á alguno. Entre las personas que en el verano van á gozar del aire puro del campo, hay muy pocas que no se entreguen al placer de la pesca.

Dos métodos de pesca se ofrecen á los aficionados: la caña y la red. La caña es interesante y llena de emociones, pero raras veces es productiva; la red, bajo este último punto de vista, le es siempre preferible.

Desgraciadamente este ejercicio no es conocido mas que de un corto número de personas, y todavía los que lo conocen no lo practican siempre segun las verdaderas reglas del arte.

«¿Quieren ustedes permitirme que les dé algunas noticias sobre el método reconocido como el mejor para la pesca con red?

Para pescar nos hace falta un estanque, y aqui no hay ninguno; lo que seria una dificultad para la demostración, si en esta experiencia no debiésemos producirlo todo en sentido figurado; todo, excepto el resultado.

Figurémonos, pues, que este velador es un estanque; lo cual no tendrá lugar, lo confieso, sin algunos esfuerzos de la imaginación.

Hé aquí ahora un manton que vá á representarnos

una red. (Se desdobra y se tiene desenvuelto, suspendiéndolo verticalmente ante uno mismo).

Por muchas razones es necesario, según creo, enseñarles que no hay nada de un lado ni de otro en este chal. (Vuélvese y sacúdese.)

Ahora, señores, va á empezar la demostracion; les ruego que me presten toda su atencion. (Recógese en ambas manos la tercera parte próximamente del chal de modo que se forme una especie de rollo, el cual servirá para hacer adherir el chal sobre la espalda).

La rutina quiere que se eche la red sobre la espalda izquierda; es sobre la espalda derecha donde es necesario colocarlo de este modo. (Echase sobre la espalda la parte de chal que está arrollada; el resto cae sobre el cuerpo.)

No crean ustedes que este movimiento lo haga para ocultar algo en el pañuelo. (Descúbrese el pañuelo y se deja ver el brazo derecho puesto en jarras.) Pueden ustedes ver tambien que no hay nadie á mi lado en esta esperiencia. (Bájase el chal y la mano derecha, que por su posición está cerca de la pecera colocada hácia la espalda, como se dirá mas adelante; la coge la mano derecha y la tiene debajo del pañuelo.)

Quando yo quiero pescar, me acerco silenciosamente al estanque; echo mi red de este modo (cúbrense el velador, y mientras se echa el chal, se coloca la pecera sobre el velador); lo quito al momento y les enseño una pecera llena de agua hasta los bordes y adornada de magníficos peces.

En este momento aparece la pecera sobre el velador.



Esplicacion y preparacion.—Tiénese una pecera de cristal de la forma representada sobre el grabado, y de un diámetro de un borde á otro de 26 á 27 centímetros.

Estando esta pecera llena de agua y peces, se cubre con una piel de carnero curtida y mojada, que se ata con un hilo bramante.

Preparada así la pecera, se mete en un bolsillo suspendido por un cinturon y colocado debajo de los faldones de la levita. Tiénese cuidado al presentarse en escena, de ir siempre de cara al público. Una de las grandes ventajas del prestidigitador para hacer este juego, es el no estar muy favorecido de carnes. Yo he conocido algunos en los cuales la pecera reemplazaba esta parte carnosa. Entonces no hay temor de volverse.

Ya he explicado mas arriba el momento en que se coge y se coloca la pecera sobre el velador. Una vez colocada, al quitar el pañuelo se coge la cubierta de la pecera por el borde y se quita juntamente con el pañuelo.

Mas tarde tuve que perfeccionar este juego. Veia que cuando descubria la red habia un tiempo de detencion para descubrir la pecera, y que este ligero retraso perjudicaba la ilusion. El simulacro de la pesca con red no era exacto, puesto que no era muy fácil tomar la pecera del bolsillo.

Hé aquí cómo vencí estas dificultades:

En lugar de una piel de carnero tomé un pedazo de tela impermeable, á la cual adapté una organizacion mecánica para establecer el cierre de la pecera. La figura 66 representa esta disposicion.

Al rededor de la cubierta hay unos ganchos pequeños de cobre. Una cuerda de guitarra terminada por dos anillas pasa por todos estos ganchos y viene á fijarse sobre dos puntas colocadas á ambos lados de un pequeño cilindro de cobre. Se comprenderá que dando vuelta con una llave á este cilindro (figura 66) se enrolla la cuerda, y que por este hecho se aprieta la tela sobre la pecera. Una rueda de engrane dependiente del cilindro dá vueltas con este y sirve para sostenerla por medio del gancho, cuya parte inferior hace el oficio de trinquete.

Esta pecera así dispuesta se cuelga á la coraza (figura 65) en un anillo colocado á la parte de abajo sobre la tira de cobre.

Por el gancho es por donde se coge la pecera para colocarla sobre el velador.

Mientras que la pecera está colgada, no puede verse, pero al momento que se coloca sobre el velador, pónese el gancho en una posición vertical, y al momento la rueda de engrane, hallándose separada, suelta completamente la cuerda. La cubierta entonces se separa de la pecera y se quita con el gancho.

Con estas condiciones, la ejecución del juego de los peces es instantánea.

Muchos prestidigitadores han tenido la idea de aumentar el efecto de este juego sacando varias peceras. Colocaban dos sobre los faldones de la levita y otras dos sobre el pecho. Para hacer esto se veían obligados á emplear peceras mucho más pequeñas. Esta última mano perjudicaba al prestigio por dos razones: 1.^a Las peceras no podían disimularse lo bastante para que el público no viese el lugar que

ocupaban. 2.º Las manipulaciones indispensables para la extraccion de las mismas eran enteramente iguales, y de aquí resultaba que el ingenio de los espectadores veía al momento la solución del problema y no hallaba ninguna sorpresa; las peceras que iba á sacar se contaban de antemano.

Es, pues, preferible sacar rápidamente y sin ninguna incomodidad una pecera grande, cuya aparicion inesperada deja al público incierto sobre el misterio de este prestigio.

Sin embargo, debo indicar un procedimiento muy ingenioso que poseo del prestidigitador inglés Lynn para la aparicion de una grande pecera, despues de haber sacado dos ó tres de las mismas por los medios que acabo de citar.

Sobre la escena, y no lejos del artista, habia un taburete cuyo almohadon era ficticio; era una especie de caja que podia contener una gran pecera llena de agua y peces, sin estar cubierta. Uno de los cuatro lados de este taburete estaba abierto, y por este sitio se introducía y sacaba la pecera.

A cada una de ellas cambiaba de chal, y para sacar la última tomaba uno que tenia una disposicion particular. En el centro de él habia oculto entre dos telas un círculo de carton del diámetro de la pecera que debia sacar.

Lynn se cubria, como anteriormente, de este chal, y pasando su mano debajo del carton, lo levantaba; lo cual dibujaba muy bien á través de la tela los bordes de una pecera. Esta ilusion era tanto mas fácil cuanto que las verdaderas peceras habian aparecido del mismo modo.

«Voy, decia Lynn, á colocarla sobre este taburete para descubrirla.» Apenas acercaba la falsa pecera á este taburete, que cubierto por los pliegues del chal sacaba sutilmente la verdadera pecera de su escondite y la colocaba debajo del círculo de carton.

«No, continuaba él, es preferible que la enseñe antes.» Quitando el chal y el círculo de carton, descubria la pecera que habia tomado.

Mi juego de la pesca, así como el de mis antecesoras, tenia un defecto: era el de durar muy poco tiempo y ejecutarse al salir de entre bastidores; condicion que podia prestarse á muy justas interpretaciones.

Pensé hacer mas larga esta escena, haciéndola preceder de otro prestigio, lo cual podia dar al público tiempo de olvidar la estancia del prestidigitador entre bastidores.

Y para que el principal secreto tomase un carácter de novedad, cambié la presentacion en escena y aumenté las dificultades.

Este secreto perfeccionado y su auxiliar, tomaron el nombre de *Los equilibrios notables*.

La figura 67 va á ayudarme á hacer mis esplicaciones.

Al salir á escena, presentaba al público una bengala de caña de Indias rematada con un puño de marfil. Este baston, como es costumbre, tenia cerca del puño el agujero que sirve para pasar una cadenilla y que, en el caso presente, servia para suspenderla. Con este objeto introducía en este agujero una varilla delgada de hierro sujeta á una columna con su pié. El baston estaba así en un estado de extrema movilidad.

En seguida enseñaba al público algunos discos de boj y ébano para jugar á las damas. Terminado este exámen, colocaba uno de estos discos en equilibrio sobre el puño del baston; sobre este, otro, despues otro, hasta que llegaba á colocar una media docena.

Sobre este castillo al aire colocaba delicadamente una copa de cristal llena de vino, lo cual está exactamente representado por la fig. 67.

Moviendo un poco el baston, hacia ver que el menor movimiento podia destruir todos estos equilibrios.

Sin embargo, tomando con una mano una regla de hierro, y guiándome por la varilla horizontal, daba un golpe seco á través de la columna por la derecha del segundo disco.

Este abandonaba su sitio sin que la organizacion simétrica de la andamiada se desorganizase. Solamente el tercer disco venia á ocupar el lugar del segundo y las partes superiores bajaban todas verticalmente de la altura del vacío que se habia producido. Continuaba así esta eliminacion dando golpes en el mismo sitio y hasta el último, no dejando sobre el baston mas que un solo disco para colocar la copa.

Este juego era de un grande efecto. Debo confesar, sin embargo, que cuando lo ejecutaba, aunque estaba seguro del éxito, siempre tenia un poco de temor hasta su completa ejecucion.

Ahora voy á dar una ligera esplicacion para hacer comprender este encantador problema.

El baston era de hierro pintado de color de caña.

El disco que colocaba sobre el puño, y que no daba á examinar al público, tenia en su centro un pequeño agujero cilindrico. De la parte del puño, por medio

de un resorte, hacia salir una punta de hierro que entraba justa en el agujero del disco, lo cual formaba una meseta sólida para la superposicion de los otros discos.

Esposito esto, se comprenderá lo que sigue: el disco era lanzado por la regla de hierro con tal prontitud, que no ejercia ninguna influencia sobre los cuerpos superiores, gracias á la poderosa inercia producida por el peso de la copa. La misma vara, en razon de su pesadez, luchaba contra este choque, por las mismas razones (1).

Durante todo este tiempo llevaba sobre mí una enorme pecera, llena de peces, de la cual hacia tambien la exhibicion.

En lugar de un velador me traian un pedestal, á la estremidad del cual habia una punta de hierro.

Sobre esta punta es donde yo echaba el chal, y cuando lo quitaba, se veia en equilibrio sobre su estremidad la pecera llena de agua hasta los bordes, así como se ve en la figura que corresponde á este articulo.

Para facilitar este equilibrio, ó al menos para simularlo, la punta entra en un agujero practicado en un espeso circulo de cobre fijado en el centro del fondo de la pecera. Esta parte metálica, penetrando en el inte-

(1) Un encantador juegucito presenta alguna analogia con este: Colócase de llano sobre el pulgar puesto verticalmente, una carta, y sobre esta carta se coloca una moneda un poco pesada. Se dá horizontalmente un golpe seco á la carta, que se escapa, dejando en su sitio la moneda.

rior, se halla muy disimulada por el cristal, el líquido y los peces.

En esta disposicion del juego, la pecera está cubierta con la piel de carnero, lo que permite ajustar mejor el agujero en la punta.

OBSERVACION. Cuando yo tomaba la pecera entre mis manos para enseñarla al público, no dejaba nunca de hacer caer el agua como si fuese imposible menearla sin que cayese. Entonces muchos se preguntaban cómo se habia podido colocar la pecera en este sitio sin caer ni una gota de agua.

Héme aquí ya llegado al fin de mi tarea. He terminado mis revelaciones sobre las sutilezas, artificios y juegos de ligereza que constituyen el arte de la prestidigitacion.

Mi intencion era el no decir ni una palabra mas de mis confidencias; pero en vista del deseo que me han manifestado algunos adeptos de la magia blanca, é impelido tambien por una cierta satisfaccion que experimento en mis propias esplicaciones, me he decidido á dar una segunda parte á este volumen. Voy, pues, desde el momento á hacer una nueva obra, que contendrá los secretos de teatro y los misterios que se relacionan á las ilusiones de la escena. Para este trabajo tengo un vasto repertorio, en el cual mis lectores hallarán interesantes prestigios que no han sido todavía descubiertos.

INDICE.

Prólogo.	5
Introduccion en la morada del autor; Saint Gervais.—El Priorato.—Juegos electro-mecánicos.—Un conserje eléctrico.—Medio de reconocer á 400 metros de distancia el número de personas que entran.—Caja de cartas indicando á larga distancia la cantidad que se reciben.—Cómo se procura asegurar al caballo la exactitud de sus piensos y la integridad de sus raciones.—Dispertador irresistible.—Unificacion de la hora sobre todos los horarios.—Gran soneria de reloj.—Procedimiento para obligar á la cocinera á arreglar la comida á la hora que se desea.—Tiro de pistola y coronamiento instantáneo del vencedor, por la electricidad.—Camino de hierro aéreo.	8
Introduccion.—Motivos que han obligado al autor á escribir este libro.	29
De la magia y sus iniciados.—Historia del escamoteo.—Los juegos de los cubiletos entre los Romanos.—Primeros escamoteadores que fueron á Paris.—Pinetti y sus imitadores.—Las cajas de doble fondo.—Compte el fisico, ventriloco.—El profesor Dobler y sus nuevos juegos.—Philippe y sus prestigios.—Creacion de las <i>soirées</i> fantásticas por el au-	

tor de este libro.—Los prestidigitadores de Paris, de la provincia y del extranjero.	31
La prestidigitacion dividiéndose en varias ramas.—1.° Los juegos de ligereza; 2.° Las esperiencias de mágia simulada; 3.° La prestidigitacion de ingenio; 4.° el magnetismo simulado; 5.° Los mediums.	38
Principios generales.—Lo que un prestidigitador debe hacer y debe evitar en sus reuniones.	41
La mano.—Descripcion de la mano y sus diversas funciones en escamoteo.	45
Escamoteo, prestidigitacion.—Origen y etimología de estas dos palabras.	49

CAPITULO PRIMERO.

Reglas y principios para los diversos escamoteos de monedas.

El empalme.	52
El torniquete.	57
La tenaza.	59
La corrida.	»
Escamoteo á la italiana.	61
Escamoteo en la manga.	62
Escamoteo en la corbata.	63
El cambio: sustitucion de una moneda por otra.	64
Cambio por el empalme.	65
Cambio á la corrida.	»
Cambio en el plato.	66
La varita.	68
La mesa.	»
Bolsillos y bolsillitos.	70
Las mangas.	71
Los gestos, ceremonias, pases falsos, etc.	73

El ojo.	75
La palabra.	76

JUEGOS CON MONEDAS.

La moneda fundida.—Fundir una moneda, etc. etc.	86
Las monedas de cinco francos viajeras.—Ha- cer, etc. etc.	90
La lluvia de oro.—Hacer salir varias, etc. etc.	99
Multiplicacion de las monedas de oro.—Hacer aumentar, etc. etc.	104
Filtracion mágica de monedas de cinco fran- cos.—Dos monedas, etc.	111
La moneda docta.	114
Los dos sombreros.—Habiendo colocado dos, etc.	117
La moneda de oro en un panecillo.—Hallar una, etc.	118

CAPITULO SEGUNDO.

*Principios generales para la ejecucion de los juegos
de cartas.*

El salto de baraja.	124
Las mezclas falsas.	127
La mezcla á la francesa.	"
La mezcla á la italiana.	128
La mezcla parcial.	129
La mezcla clasificadora.	"
El abanico.	131
La carta forzada.—Diversos procedimientos.	132
Cambiar de carta.—Antiguo y nuevo procedi- miento.	136

El escamoteo.—Varios procedimientos.	139
El depósito.	142
La carta vista.	143

Principios particulares para la ejecucion de ciertos juegos de cartas.

La carta pensada.	144
La baraja trastornada.	147
La carta corrida.	148
La carta ancha.	149
El puente.	150
Las cartas marcadas.	151
El rosario.	154

Principios brillantes.

El salto de baraja con una sola mano.—Anti- guo y nuevo procedimiento.	156
Cambiar la carta con una sola mano.	161
El chasquido de las cartas.	162
Las cartas echadas á distancia.	163
El relámpago.	165
Las cartas vueltas.	167
Las cartas recogidas.	168
Sustitucion de las barajas.	169

JUEGOS DE CARTAS.

La perspicacia del tacto.—Hacer escoger, etc.	171
Mané, Thécel, Pharés.—Hacer salir tres, etc.	175
Las cartas á la manga.—Hacer sacar una, etc.	178
Las cartas grandes y pequeñas.—Con la primera, etc.	183
El espejo de las damas.—Habiéndose hecho, etcétera.	187

Las cartas simpáticas.—Habiendo colocado, etc.	192
Las cartas eléctricas.—Hacer tomar, etc.	196
El poder de la voluntad.—Habiendo tomado, etcétera.	201
Las cartas magnetizadas.—Después de haber, etcétera.	203
Las metamorfosis.—Habiendo escogido, etc.	206
Trasmutación mágica.—Hacer cambiar, etc.	209
La carta pensada.—Habiendo un espectador, etcétera.	210
Pensamiento previsto.—Depositar una carta, etcétera.	213
El doble pensamiento previsto.—Hacer que una, etc.	215
Juego de los cuatro ases.—Hacer viajar los, etcétera.	219
La carta en la cartera.—Hacer tomar, etc.	225
¡Ahora quiero!—Hacer sacar tres, etc.	226
Los ases y los reyes viajeros.—Habiendo colocado, etc.	229
La baraja variable.—Hacer tomar, etc.	231

CAPITULO TERCERO.

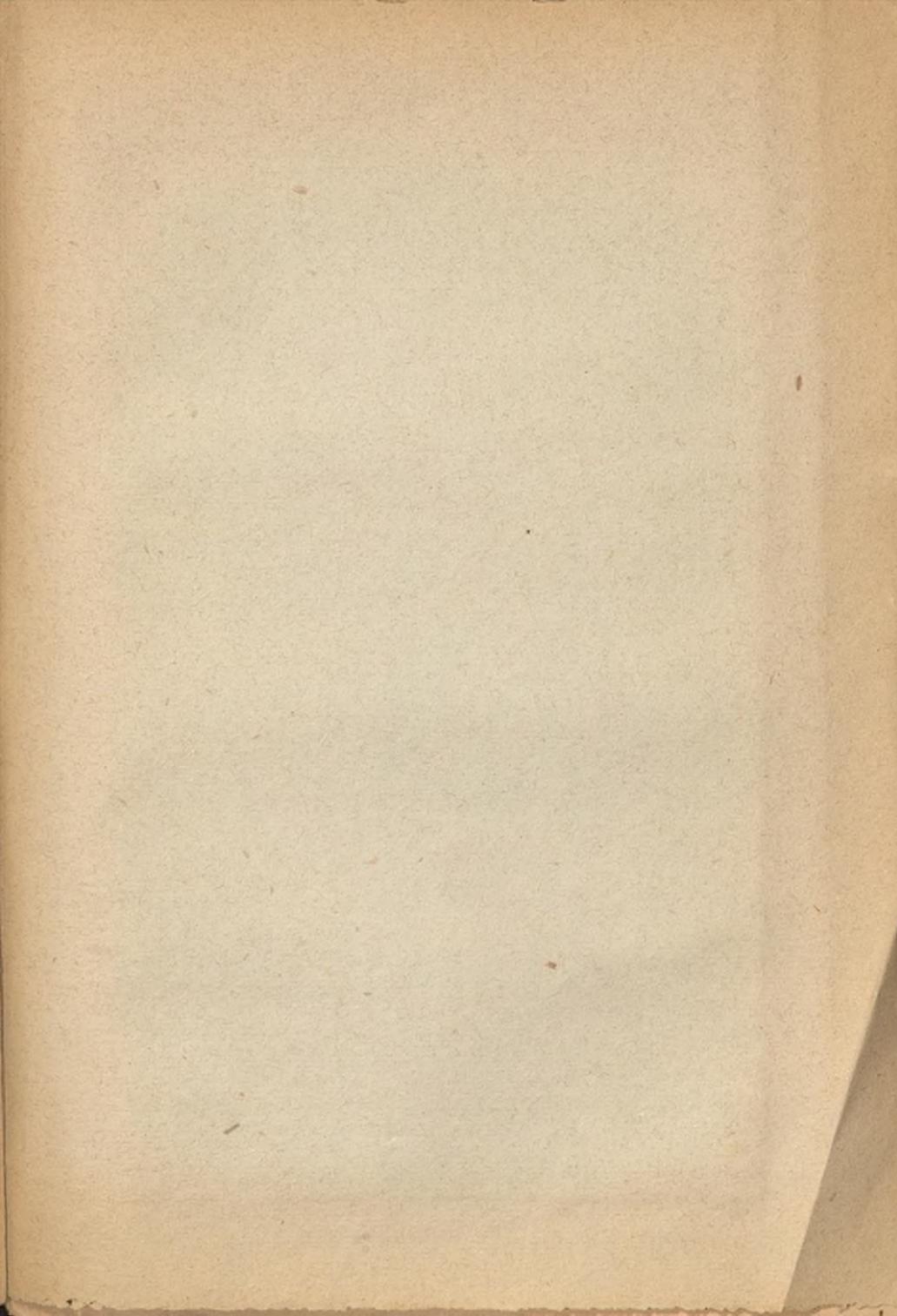
Diversos procedimientos de escamoteo y juegos diversos.

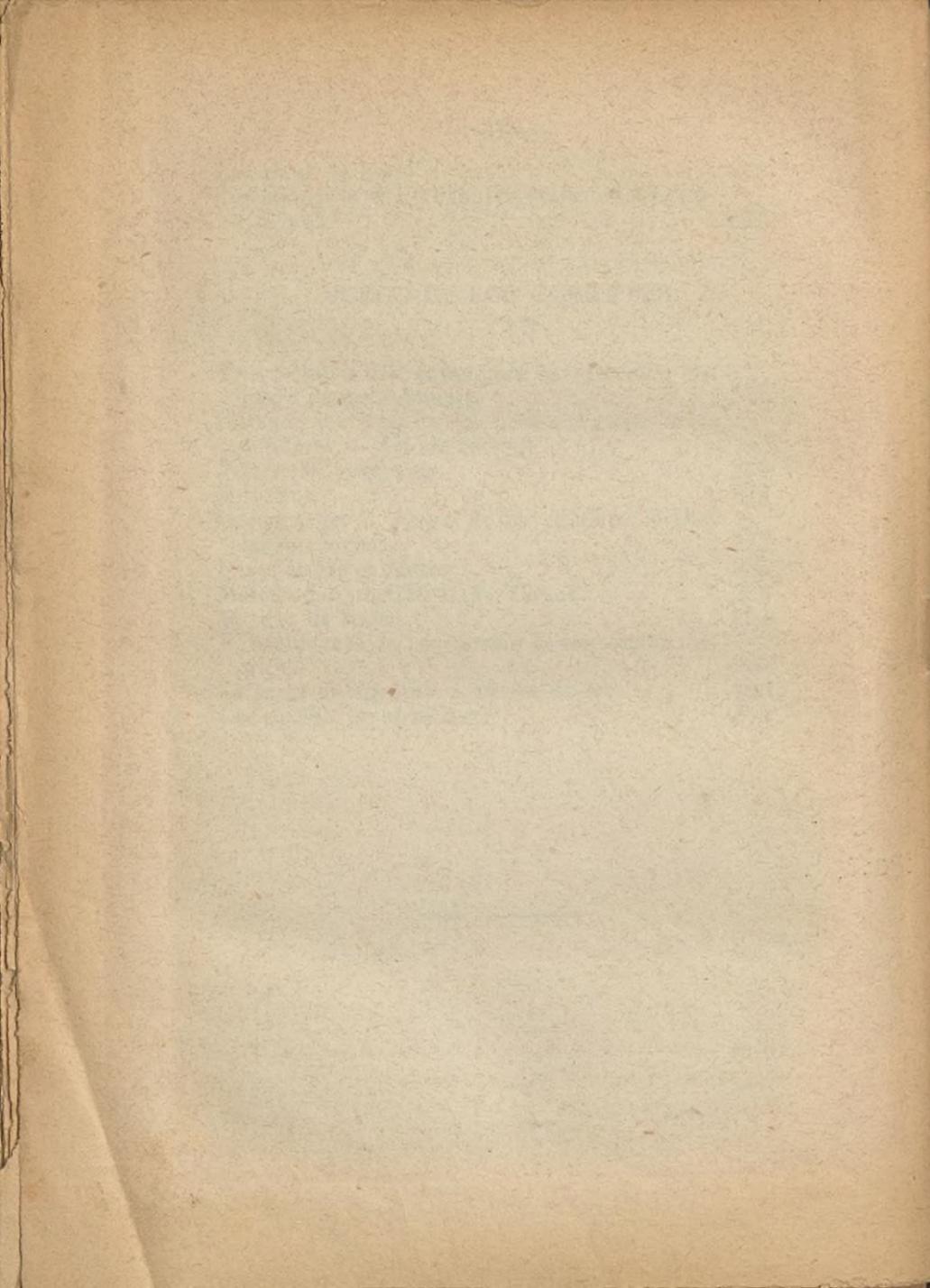
Escamoteo por empalme, de terrones de azúcar, tapones y otros objetos pequeños.	234
Postres higiénicos.—Comida de tapones.	235
Escamoteos para los cuales es necesaria la asistencia de una mesa.—Diversos procedimientos.	237
Los anillos chinos.—Hacer entrar, etc.	244
Las bolas de cristal.—Hacer aparecer, etc.	251
Juego de las balas de cañón.—Hallar una ó, etcétera.	262

La caja de la bola.	265
Los plumeros y los confites.—Después de haber, etc.	267

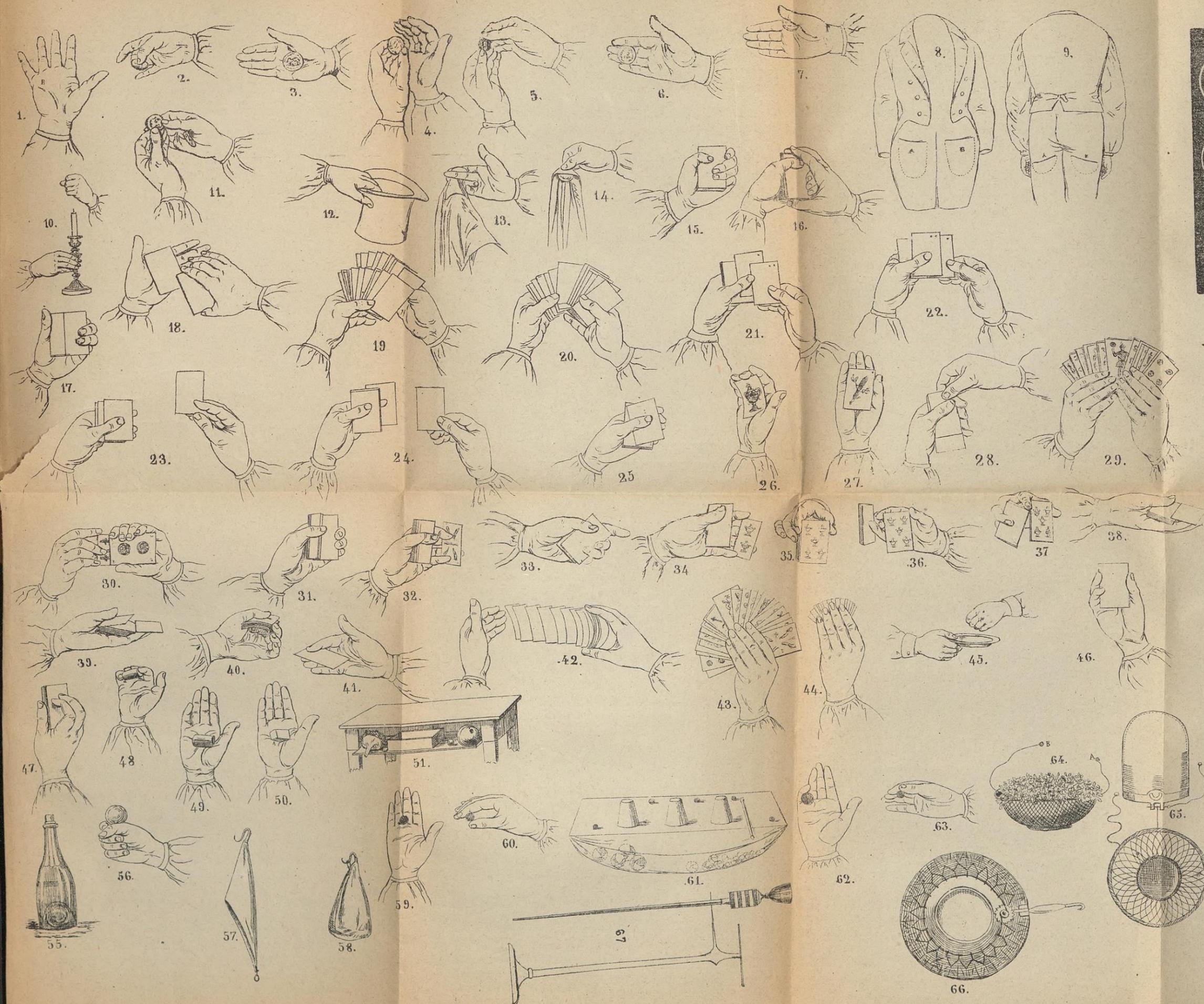
JUEGO DE LOS CUBILETES.

Tres métodos diferentes para la ejecución del juego de los cubiletos.	274
Instrumentos para la ejecución del juego de los cubiletos.—Método antiguo.	”
Principios generales.	276
Artificios.	279
Introducción al juego de los cubiletos.—Curso cómico.	283
Pases de los cubiletos.	285
Método del prestidigitador Conus.	288
Método de Bosco.	293
El nacimiento de las flores ó la vegetación mágica.	297
La pesca milagrosa ó los peces de oro.	303
Los equilibrios notables.	309

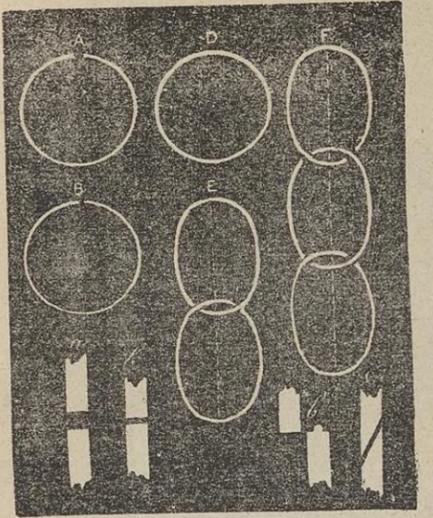




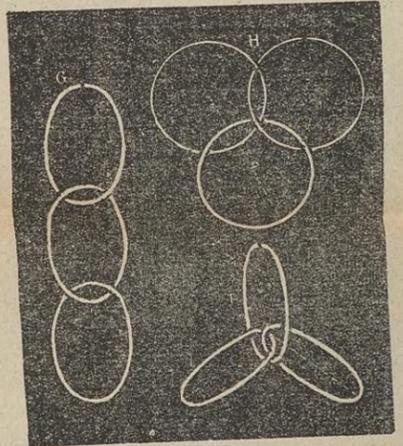




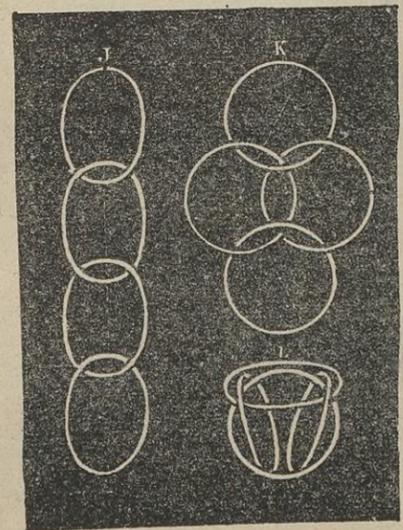
52.



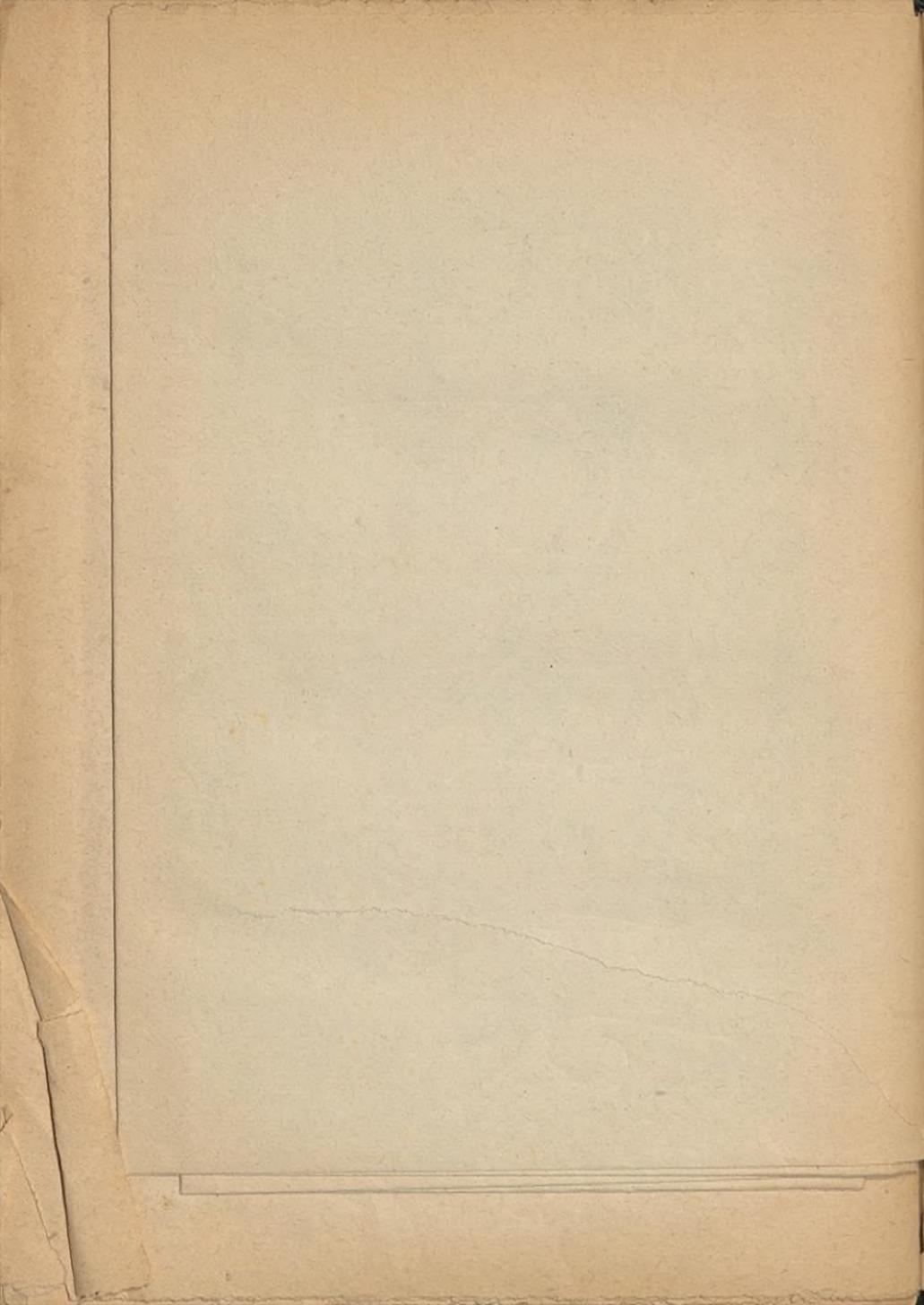
53.

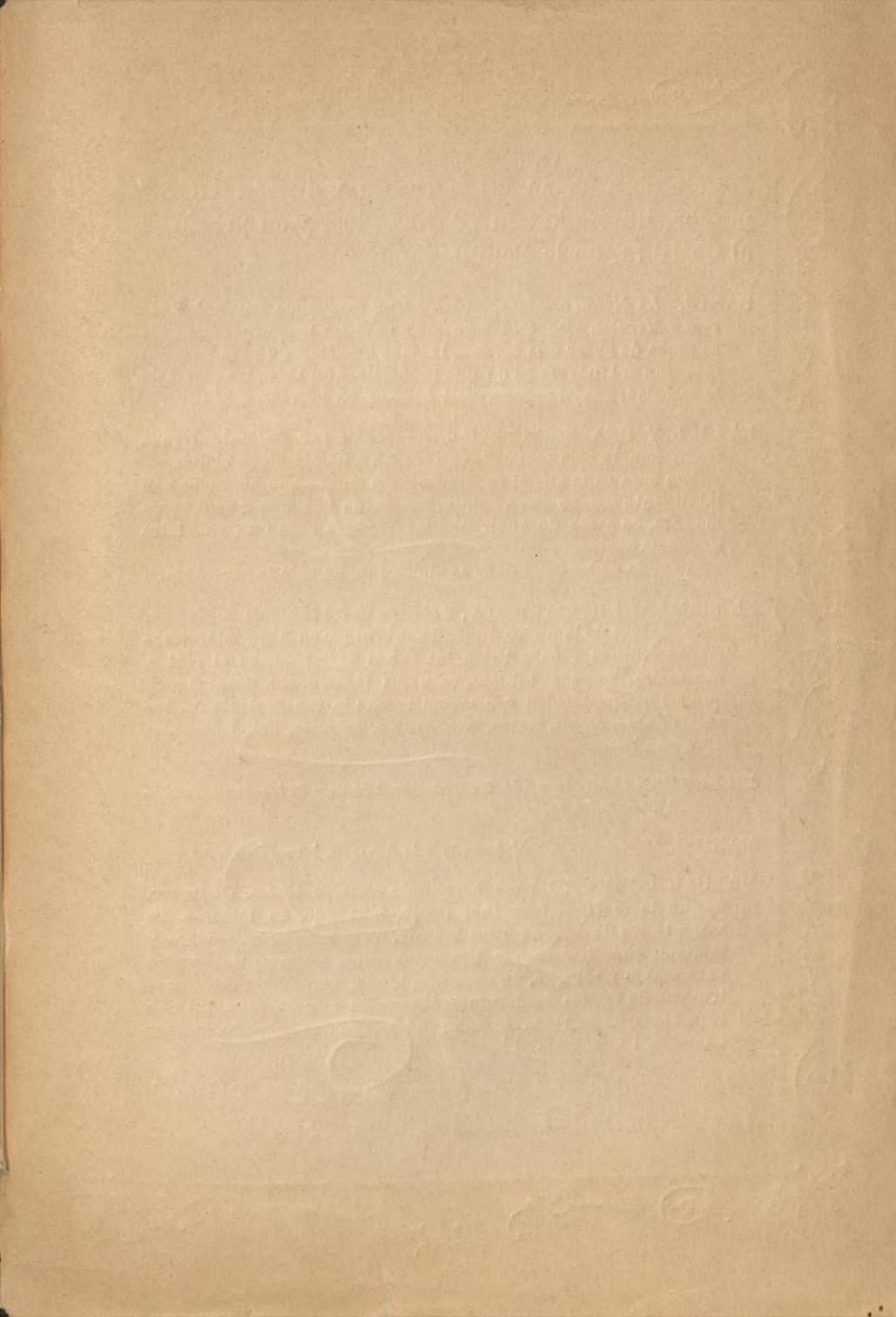


54.









Esta obra forma un hermoso volúmen en 8.^o mayor, ilustrada con 70 grabados, y su precio es el de 10 rs. en la Península.

DANTE.—*La divina comedia. Nueva y libre traduccion por D. J. Sanchez y Morales.*—De este atrevido y sublime manantial de poesia se acaba de hacer una edicion, la mas económica que se ha conocido, con el laudable fin de que pueda llegar á todas las clases de la sociedad, pues su precio es el de 10 rs. en toda España.

LAS MIL Y UNA NOCHES. *Cuentos árabes por Gallant.*—Nueva traduccion, la mas económica que se ha conocido hasta el día.

Esta obra en la que el ignorante tiene mucho que aprender y el inteligente mucho que admirar, consta de dos tomos en 8.^o prolongado, de cerca de cuatrocientas páginas cada uno, y de letra compacta y clara.

El precio de los dos tomos es el de 20 rs. en toda la peninsula.

EL DIAMANTE DEL ARTISTA, ó el libro de los inventos modernos. Recopilacion de lo nuevo que se ha inventado en Alemania, Francia, e Inglaterra, para todas las artes: secretos para el pintor, carpintero, herrero, tallista, escultor, platero, etc. Recetas para que las damas puedan confeccionar todo lo concerniente al tocador, como aceites, tintes, vinagrillos, jabones, etc. 1 tomo en 8.^o 4 rs.

JULIO VERNE.—*Historia de los Grandes Viajes y de los grandes viajeros.* 1 tomo 8.^o 4 rs.

MANUAL DEL PINTOR *el Lavado y la Aguada.* 1 tomo en 8.^o 5 rs.

MANUAL COMPLETO para hacer toda clase de tintas, de lustre, comun de escribir, perpetua, doble, indelible, en tabletas, de viaje; tintas de colores; para marcar, para escribir en madera y mármol; para imprenta y litografia, para relieves; autógrafas para dibujo y retoque, de transporte, china, simpáticas, etc. Construcccion de lápices de dibujo y litografia recetas para limpiar toda clase de escritos, seguidas de los apendices sobre barnices y charoles. 1 tomo en 8.^o 4 rs.

Los pedidos de todas estas obras, á D. Pascual Aguilar, calle de Caballeros, núm. 1, en Valencia.