

INICIACIÓN Y REINICIACIÓN A LA MAGIA

INICIACIÓN Y REINICIACIÓN A LA MAGIA

Basado en las clases de RICARDO RODRÍGUEZ

Autores RICARDO RODRÍGUEZ
CARLOS VINUESA

Diseño y maquetación CARLOS VINUESA

Ilustraciones de los juegos GUSTAVO OTERO

Cubierta y guardas IRENE LÓPEZ

Lettering del título GINA SERRET

Correctores TONI DE LA IGLESIA
PABLO LEAL
RUBÉN PITA
PABLO POZA

Iniciación y reiniciación a la magia

PRIMERA EDICIÓN: Madrid, junio de 2025

ESCRITO EN: Madrid, Santiago de Chile, Arriendas y otros lugares

ISBN: 978-84-09-72121-4

DEPÓSITO LEGAL: M-10417-2025

© Ricardo Rodríguez y Carlos Vinuesa (AUTOR y AUTOR-DISEÑADOR)

© Gustavo Otero (ILUSTRADOR)

© Irene López (DIRECTORA EDITORIAL E ILUSTRADORA-DISEÑADORA)

EDITORIAL El Caballo del Malo

caballodelmalo.com



Carlos Vinuesa y Ricardo Rodríguez, autores del libro, en 2023.

A Gabi Pareras, *in memoriam*

La caótica pululación de opiniones «personales» actúa en forma de ruido que logra reducir al silencio a quienes pudieran hacer oír juicios responsables. Porque estos juicios, formulados aunque fugazmente en un medio de comunicación de masas, quedarán inmediatamente neutralizados y anegados por el flujo incesante y caótico, «entrópico», de las opiniones contrapuestas, heterogéneas y emitidas con el mismo rango en virtud del derecho que asiste al opinante a manifestar «su pensamiento» y del deber de los demás de respetarlo.

Esta situación de «democracia vulgar» favorece la posibilidad de que ciertas élites puedan llegar a controlar los medios de comunicación de masas, dirigiendo y formando a su servicio la opinión pública o, al menos, canalizándola a través de fórmulas simplificadas, degradadas e interesadas en beneficio propio.

—GUSTAVO BUENO

ÍNDICE

PRÓLOGO · Estaba hablando de Ricardo	xxvii
A PUNTO DE COMENZAR · ¿Un libro con dos introducciones?	xxxv
INTRODUCCIÓN · Si te inicias...	xxxvii
REINTRODUCCIÓN · Si te reinicias...	xli

JUEGOS	CONVERSACIONES
1 · Un cambio de profesión 1	43 Cuando la teoría parece no funcionar · A
2 · ¡Del revés! 15	59 Los cinco puntos mágicos: la importancia de la mirada · B
3 · El año del amor 29	75 Los cinco puntos mágicos: las manos en la magia · C
4 · El soplo mágico 49	89 Los cinco puntos mágicos: la voz · D
5 · Los dados del bazar 63	121 Los cinco puntos mágicos: los pies y el cuerpo · E
6 · La apuesta 77	151 Teorías y especulación · F
7 · Las cenizas 93	201 Génesis técnica de la magia artística · G
8 · Estudio en escarlata 111	217 La creación en magia · H
9 · El tirón 125	233 Diversión temática · I
10 · Plátanos simpáticos 139	261 Opiniones, dogmatismo y argumentos · J
11 · Reacción emocional 155	291 Sobre el efecto · K
12 · En la punta de la lengua 165	313 La importancia de un sistema de coordenadas · L
13 · El juego de Partagás 179	337 Acciones en tránsito revisitadas · M
14 · El juego de Gas-ta-par 203	363 Naturalidad condicionada · N
15 · Costurero sin dedal 219	
16 · Cambio de planes 239	
17 · As-amblea 267	
18 · De otro planeta 297	
19 · Líderes 319	
20 · El espejo de McMillen 341	
21 · Siempre seis 367	
22 · Revoltijo 383	
23 · Radiolocalizaciones 419	

24 · La cuerda rota y recompuesta	433	409 Armonía, ecualización,	
25 · Conexión	457	totalización y naturalidad · ñ	
26 · Viaje a Las Vegas	483	431 Sobre trucajes · o	
27 · El juego de Biddle	497	451 Acciones en tránsito	
28 · Las cajitas	521	encadenadas · p	
29 · El polígrafo	547	475 Grados de diversión	
30 · La pesadilla del profesor	563	revisitados · q	
31 · La exhibición de póker	581	515 Subjetividad y restablecimiento	
32 · ¡Más monedas!	603	a su correcto orden jerárquico · r	
33 · ¿Blanco o tinto?	623	543 Inconsciente contra razón · s	
		561 Vida interna, vida externa y	
		vida mental · t	
		575 Me encanta que los planes	
		salgan bien · u	
		599 Aprendiendo · v	
		615 Teorías, filosofías y concepciones	
		de la magia · w	
		639 La importancia de pensar la	
		magia desde un sistema filosófico	
		crítico · x	

REÍNDICE

JUEGO 1

UN CAMBIO DE PROFESIÓN

El juego 1

Preparación y método 2

Hay preparación, pero no da esa
sensación 2

Un poco de historia 2

No eres tú, soy yo 3

Dando instrucciones: claridad y
sutileza 4

Vida interna y vida externa 4

El gesto: una imagen vale más que
mil palabras 5

Sugerir el orden de manera
indirecta 5

Hay técnica que no es digital 5

Control y libertad 5

Características del ritual-ceremonia 6

Un ritual no se cuestiona, pero... 7

Resumen 7

Mentir o no mentir 8

Allanar el terreno 8

¿Planteado desde el comienzo? 8

Revelaciones 9

Disposición final: la teoría del
camarero 10

Consistencia: aplausos ¿para quién? 10

Todos tranquilos, que he mezclado 11

Ataque y defensa 11

JUEGO 2

¡DEL REVÉS!

El juego 15

Un poco de historia 16

No me subestimes, podría
sorprenderte 16

El lugar desde donde mira el
profano 16

Lo primero es lo primero: cómo
sostener la baraja 17

· *Posición de reparto (mano izquierda)* 17

· *Posición de cortar (mano derecha)* 18

Tomar una separación 19

Control por doble paquete
volteado 20

No llevas las manos a la espalda,
¡lo haces sin mirar! 22

¡Atención! Ruido, mirada, peso y
coordinación 23

Máximo de economía sin merma de
claridad 24

El fallo aparente 24

Hacer una extensión de cartas sobre
la mesa 24

Que el gesto mágico represente la
idea del efecto 26

JUEGO 3

EL AÑO DEL AMOR

El juego 29

El impacto no siempre depende del
esfuerzo 31

Preparación 31

Un poco de historia 31

Un tema «universal» y un pequeño
ritual-ceremonia 32

Empuje múltiple, extensión y
extracción 33

Amor para todos 34

Instrucciones y gestos 34

Posibilidades 35

Acción en tránsito 36

Imposibilitando la reconstrucción 37

A ver cómo te lo digo 37

Poquito a poco, ¡pero sin pausa! 38

¡Cómo lo vendes! 39

Falso final: inesperado, pero no
«sacado de la manga» 39

Clímax sucesivos: «tamaricear» 40

Vívelo como si fuese el final 41

¿De dónde ha salido esto? 41

CONVERSACIÓN A

CUANDO LA TEORÍA PARECE
NO FUNCIONAR 43

JUEGO 4

EL SOPLO MÁGICO

El juego 49

Un poco de historia 50

Nueva mirada al control por doble
paquete volteado 51

Separación más sutil 52

· Salida interior al dejar caer un
paquete 52

· Gramática: puntuación y pausas 53

· Ahora sí, toma la separación 54

· Aguanta... Extensión manteniendo la
separación 54

Ingeniosísimo, pero mejor si lo
cubrimos 54

Ideas obnubilantes 56

Sembrado desde el comienzo 56

Un poco desmemoriado 56

CONVERSACIÓN B

LOS CINCO PUNTOS MÁGICOS:
LA IMPORTANCIA DE LA
MIRADA 59

JUEGO 5

LOS DADOS DEL BAZAR

El juego 63

Un poco de historia 65

Material y método 66

Ley del movimiento prioritario 66

Vida interna y vida externa 68

Cuando se quieran dar cuenta... 68

El velo de la verdad 69

Un objeto «especial» 69

Buenas y malas construcciones 70

Cada cosa a su tiempo 71

Humor del absurdo 71

¿Cuántas veces? 71

¡No te muevas! 72

CONVERSACIÓN C

LOS CINCO PUNTOS MÁGICOS:
LAS MANOS EN LA MAGIA 75

JUEGO 6

LA APUESTA

El juego 77

Contexto 80

Un poco de historia 80

Driblar las cartas 80

· *Salida interior al driblar las cartas* 81

El control adecuado 82

El vistazo 83

Haz que te pidan mezclar 85

Sorpresa, no engaño 85

Dosificar la información 86

¿Y si? 86

CONVERSACIÓN D

LOS CINCO PUNTOS MÁGICOS:

LA VOZ 89

JUEGO 7

LAS CENIZAS

El juego 93

Un poco de historia 95

Material y preparación 96

El forzaje 97

Forzaje por corte en cruz o por corte
cruzado 97

· *La forma tradicional y el paréntesis de
olvido* 97

· *El enfoque que te propongo* 99

· *Mentir, ayudar y dar algo en que
pensar* 101

Los matices de las palabras 102

Relación causal 103

¿Cómo se quema? 103

Recordar sin decir 104

Cuida el final 104

Dialéctica y decisiones 105

Memorabilidad 107

Todavía no te lo mereces 107

Mezcla en las manos por arrastre o
pelaje 108

JUEGO 8

ESTUDIO EN ESCARLATA

El juego 111

Un poco de historia 113

Opción múltiple o salidas
múltiples 113

Que sienta su libertad 114

La técnica del sordo 115

Caso por caso 115

El lugar de la predicción: drama y
cobertura 118

Mejoras y empeoras 118

CONVERSACIÓN E

LOS CINCO PUNTOS MÁGICOS:

LOS PIES Y EL CUERPO 121

JUEGO 9

EL TIRÓN

El juego 125

Un poco de historia 128

No soy tan fácil 128

Material 129

Rutinas y métodos 129

Timing 129

Técnica digital 130

Los pies y el cuerpo 131

Ley del movimiento prioritario 133

Acción de continuidad aparente de
la situación inicial (ACA) 134

La finta y las imágenes clave 134
Primera penetración 135
Esquema general de un juego 136
Segunda penetración 137
Tercera penetración 137
Tres fases 138

JUEGO 10

PLÁTANOS SIMPÁTICOS

El juego 139
Un poco de historia 141
Fenómeno simpático 141
Contexto 142
Preparación 143
Benditos «inconvenientes» 145
Forzajes, salidas múltiples y trabajar
después de acabar 145
Defensa y ataque, relaciones
dialécticas y equilibrio 146
Isilokitoké 149
Expectativas 150

CONVERSACIÓN F

TEORÍAS Y ESPECULACIÓN 151

JUEGO 11

REACCIÓN EMOCIONAL

El juego 155
La carta guía 157
Un poco de historia 158
Introducción 159
Que se recuerde la mezcla 159
Un vistazo regalado 159
Un pasito p'alante, María 161
Sumergiendo la carta 161
Reacciones emocionales 162

Y un pasito p'atrás 163
Recapitulación y cierre 163

JUEGO 12

EN LA PUNTA DE LA LENGUA

El juego 165
Un poco de historia 166
Material y preparación 166
Memorabilidad y efecto cometa 167
Enmarca el momento 169
La mezcla hindú 170
El forzaje por mezcla hindú 171
· *Con un pequeño «refuerzo»* 173
· *La forma que te propongo para el juego:
con separación sobre la carta inferior* 175
· *La idea de Camilo* 176
Elecciones idóneas 176

JUEGO 13

EL JUEGO DE PARTAGÁS

El juego 179
Un poco de historia 182
Control por doble corte 183
Mezcla en las manos 185
La carta corrida 187
Situación inicial 188
También te están sugestionando
a ti 191
El fallo aparente 193
El constante presente 195
La mano negra 196
Problemas que no existen 197

CONVERSACIÓN G

GÉNESIS TÉCNICA DE LA MAGIA ARTÍSTICA 201

JUEGO 14

EL JUEGO DE GAS-TA-PAR

El juego 203

Un poco de historia 205

Control y mezcla 205

Situación inicial: dos
enseñadas 206

Disimulando discrepancias 207

Tener claro por dónde te
mueves 209

Forzaje y dosificación de la
información 210

Defensa, ataque y cuestiones
dramáticas 212

CONVERSACIÓN H

LA CREACIÓN EN MAGIA 217

JUEGO 15

COSTURERO SIN DEDAL

El juego 219

Un poco de historia 221

El empalme o pinzamiento a la
italiana 221

Primera desaparición 222

· *El falso depósito* 222

· *La mirada* 223

· *Ley del movimiento prioritario* 223

· *Consideraciones sobre la diversión
o misdirection* 223

· *Sacando el dedal del dedo* 227

· *Pausas preefecto y postefecto* 227

· *El cruce de miradas* 228

· *Ahorrando camino* 229

Reaparición 229

Variantes 229

Segunda desaparición 230

CONVERSACIÓN I

DIVERSIÓN TEMÁTICA 233

JUEGO 16

CAMBIO DE PLANES

El juego 239

Un poco de historia 241

Preparación 242

Forzaje y diversión 242

Paréntesis de olvido y acción en
tránsito 243

Más explicaciones de la cuenta 244

Localizaciones 244

El fallo aparente 245

Análisis del juego: vida interna y
vida externa 245

Cosas de magos: ¿dónde van a parar? 251

Cosas de magos: es muy
antinatural 252

Cosas de magos: ¿por qué se ponen
cara abajo? 253

Grados de convencimiento 254

No pongas al espectador sobre la
pista 256

¿Y si no hubiera elección? 257

Estaba todo planeado 258

CONVERSACIÓN J

OPINIONES, DOGMATISMO Y

ARGUMENTOS 261

JUEGO 17

AS-AMBLEA

El juego 267

Un poco de historia 270
 Fase expositiva y situación inicial 270
 La separación inteligente 271
 La adición de Braue 272
 · *A la manera de Ascanio* 272
 · *A la manera de Tamariz* 274
 · *Repartiendo* 276
 Confía en la técnica y... 276
 Si no es importante, no le des importancia 278
 El control verbal o la elección del mago 280
 · *En la línea «clásica»* 281
 · *Mejor si es a la primera* 282
 ¿Por qué no ataque? 283
 Desapariciones y problemas 286
 Teoría del camarero y memorabilidad 288

CONVERSACIÓN K SOBRE EL EFECTO 291

JUEGO 18
 DE OTRO PLANETA
 El juego 297
 Un poco de historia 301
 Preparación 302
 Que sepan todo desde el comienzo 302
 Momento mágico y situación inicial 303
 Contar regalándolo 305
 El ignorado 305
 Variedad, ritmo y control 307
 «El cambio» 307
 Mezclar o no mezclar 309

CONVERSACIÓN L LA IMPORTANCIA DE UN SISTEMA DE COORDENADAS 313

JUEGO 19
 LÍDERES
 El juego 319
 Un poco de historia 323
 Fase expositiva 325
 Situación inicial 325
 Repartiendo en dos columnas:
 el muro 326
 Sí, está bien: el recuento 328
 Escogiendo los líderes 328
 Siguiendo al líder: ingenio y ritmo 329
 ¿El muro? 331
 ¿El recuento? 333
 ¿El cruce de manos? 334
 El gesto mágico 335

CONVERSACIÓN M ACCIONES EN TRÁNSITO REVISITADAS 337

JUEGO 20
 EL ESPEJO DE MCMILLEN
 El juego 341
 Mezcla por hojear o a la americana 343
 Preparación y método 347
 ¿El ejemplo? 348
 ¿Mezcla al inicio? 349
 ¿Los dados invisibles? 350
 Cuidado, que todo es muy delicado 353
 ¿Cortar para la mezcla? 353
 ¿Cómo que podría fallar? 354

Un poco de historia 355
El juego original 356
¿Localización o adivinación? 357
Decisiones 357

CONVERSACIÓN N

NATURALIDAD

CONDICIONADA 363

JUEGO 21

SIEMPRE SEIS

El juego 367
Un poco de historia 369

Material 369

Análisis 371

Charla y ritmo 372

Manejos 373

¿Qué muestro y qué tiro? 375

Salida y saludo 376

Amplitud 377

Humor del absurdo y giro
dramático 378

Final 379

Juego de apertura 379

Repetir un juego 380

JUEGO 22

REVOLTIJO

El juego 383

Un poco de historia 385

El control 386

El discurso 386

La mezcla 386

La última carta 388

El volteo secreto 389

· *El volteo de Dai Vernon* 390

· *El volteo «sin mesa» de Pipo* 391

El poder de un gesto 394

La revelación: el atisbo 394

El abanico 396

· *Acentuando la curvatura natural de
las cartas al abrir un abanico* 397

Cara arriba o cara abajo 398

Mezclas y más mezclas 402

Grados de libertad 404

CONVERSACIÓN Ñ

ARMONÍA, ECUALIZACIÓN, TOTALIZACIÓN Y NATURALIDAD 409

JUEGO 23

RADIOLOCALIZACIONES

El juego 419

Un poco de historia 422

Mezcla por hoqueo en el aire con final
en cascada 422

· *Mezcla por hoqueo en el aire con baraja
de cartas cortas y largas* 424

La baraja radio: manejos 425

La carta al número 426

La cuenta de Juan Esteban 427

Recogida y enlace con el siguiente
juego 428

A punta de cuchillo 428

Cambios de baraja 429

CONVERSACIÓN O

SOBRE TRUCAJES 431

JUEGO 24

LA CUERDA ROTA Y RECOMPUESTA

El juego 433

Un poco de historia 437
Algunas consideraciones 437
Sobre los materiales 438
Entregar la cuerda 439
La finta 439
El pase tramposo:
 «disparo-muerto-disparo» 440
La idea obnubilante 442
El error del espectador 443
La caída de los extremos y el
 nudo 443
Otra finta: el robo 445
Al bolsillo 448
La descarga del nudo 448
Final 449

CONVERSACIÓN P
ACCIONES EN TRÁNSITO
ENCADENADAS 451

JUEGO 25
CONEXIÓN
El juego 457
Un poco de historia 459
Driblar las cartas con una
 separación 459
Mezcla en las manos con salida
 interior 460
Preparación y método 462
La presentación 464
¿Dos espectadores? 464
¿Mezcla falsa al comienzo? 465
¿Forzar el paquete? 466
Elección y devolución: ¿mezclas y
 forzaje? 467
Reparto en el otro paquete:
 ¿posibilidad de cambiar? 470

La secuencia final: organizando la
 información 470
Revelación 472

CONVERSACIÓN Q
GRADOS DE DIVERSIÓN
REVISITADOS 475

JUEGO 26
VIAJE A LAS VEGAS
El juego 483
Un poco de historia 485
Preparación 486
Sacar la baraja del estuche 486
El corte: que no se lo cuestione 487
La cuenta: que tampoco se la
 cuestione 488
Que no se olvide del número, pero
 sin pasarse 489
¿Cuántas cartas viajan?: el forzaje 490
Muy sabiamente combinados 491
Paréntesis anticontraste y viajes 494
Revelación 495
Que no tenga ni que sumar 495

JUEGO 27
EL JUEGO DE BIDDLE
El juego 497
Un poco de historia 499
El control: otra mezcla en las manos
 con salida interior 500
El corte y una acción «a la que no se
 atiende» 501
La técnica, el robo o la cuenta de
 Biddle 501
Disposición, cuerpo y otra acción
 «que se desvanece» 503

La cuenta Elmsley 504
Desde la perspectiva de las acciones
 en tránsito 506
La fase «todo está hecho» 507
La reaparición de la carta 509
La pérdida de la carta 512

CONVERSACIÓN R
SUBJETIVIDAD Y
RESTABLECIMIENTO A SU
CORRECTO ORDEN
JERÁRQUICO 515

JUEGO 28
LAS CAJITAS
El juego 521
Un poco de historia 524
Material y preparación 525
El valor de la moneda 528
El empalme de los dedos 529
Movimientos falsos y secretos 530
El cambio de Bobo 534
Sujeta a través del pañuelo 535
La descarga de la moneda 538
La desaparición «a destiempo» 538
Amarrategui-Seguro 539
La bolsita y la expectativa 540
Métodos «amigos» 541

CONVERSACIÓN S
INCONSCIENTE CONTRA
RAZÓN 543

JUEGO 29
EL POLÍGRAFO
El juego 547
Método *grosso modo* 550

Un poco de historia 551
¿Por qué nueve? 552
Las preguntas: libertad estéril 553
Los montones y el control de la carta:
 libertad anulada 554
Los montones: vida interna y vida
 externa 555
¿Cuál era tu carta? 556
Dosificar la información 557
¿Cuánto has mentado?: el sordo 557
Métodos combinados 558
¿La quieres cambiar? 559

CONVERSACIÓN T
VIDA INTERNA, VIDA EXTERNA
Y VIDA MENTAL 561

JUEGO 30
LAPESADILLA DEL PROFESOR
El juego 563
Un poco de historia 568
Material 569
Examen 569
Disparo-muerto-disparo 570
Marcar el momento en que se
 produce el efecto 572
La cuenta 572
La transferencia 573
Vuelta al comienzo 573

CONVERSACIÓN U
ME ENCANTA QUE LOS PLANES
SALGAN BIEN 575

JUEGO 31
LA EXHIBICIÓN DE PÓKER
El juego 581

Un poco de historia 585
Preparación 586
La esquina doblada 588
El papelito 588
Aplicando la fórmula 589
El corte 591
Reparto y recogida 592
La otra fórmula 593
Una mezcla malísima 594
Jugadas y descartes 595
Una obra maestra 597

CONVERSACIÓN V
APRENDIENDO 599

JUEGO 32
MÁS MONEDAS
El juego 603
Un poco de historia 605
Material y preparación 606
El empalme de los dedos y la sutileza
de Ramsay 608
Apariciones 609
El cuerpo 612

CONVERSACIÓN W
TEORÍAS, FILOSOFÍAS Y
CONCEPCIONES DE LA
MAGIA 615

JUEGO 33
¿BLANCO O TINTO?
El juego 623
Un poco de historia 627
Material y preparación 627
Pañuelos que marcan 629

La enseñada 630
El robo 631
El empalme de la bola: *cupping* 631
El encascarillamiento 632
El desencascarillamiento 633
El empalme de la cascarilla: el
empalme clásico 634
Final 635
Control de los ángulos 635

CONVERSACIÓN X
LA IMPORTANCIA DE PENSAR
LA MAGIA DESDE UN SISTEMA
FILOSÓFICO CRÍTICO 639

ÍNDICE ALFABÉTICO 651

PRÓLOGO

ESTABA HABLANDO DE RICARDO

Quizás la mejor manera en que puedo describir mi experiencia con las matemáticas es que es similar a entrar en una mansión oscura. Entrás en la primera sala y está oscura, completamente oscura. No sabes por dónde vas y tropiezas con los muebles. Entonces gradualmente vas aprendiendo dónde está cada uno de ellos y, finalmente, tras unos seis meses, encuentras el interruptor de la luz. Lo pulsas y, de repente, todo se ilumina. Puedes ver exactamente dónde estás.

—ANDREW WILES

Cuanto más grande es el artista, más grande es la duda; la seguridad absoluta se otorga a los menos talentosos como premio de consolación.

—ROBERT HUGHES

Desde que Ricardo me pidió que escribiera este prólogo, lo he cambiado veinte veces, pero esta frase no la he tocado en ninguna de las revisiones: Tienes en tus manos el mejor libro de iniciación a la magia que se ha escrito jamás. La afirmación podría ser interesada (¡me gusta mucho que El Caballo del Malo venda libros!), una muestra de amistad (pero tengo más amigos y no he afirmado nada sobre sus libros de iniciación a la magia) o incluso ¡falsa! (¿quién sabe?, ¡podrías estar sujetando el libro con los pies!). Lo que tengo claro es que cuando en marzo de 2021, con la primera dosis de la vacuna frente al COVID-19 recién puesta, le comenté a Ricardo que me gustaría mucho asistir a sus clases virtuales de magia y me dijo «No imaginaba que los efectos secundarios de la vacuna fuesen tan severos», descubrí que se puede enseñar magia «de otra manera» desde el comienzo: atendiendo no solo a aspectos técnicos (y, por supuesto, no solo hablamos de técnica digital ) sino también a aspectos de cobertura, psicológicos o narrativos, pensando siempre en los espectadores y también teniendo en cuenta la experiencia de años y años ante el público a la hora de tomar decisiones, teniendo muchas de las cosas realmente claras y

¡Slydini tiene la culpa de todo!

¡Ve acostumbrándote a leer estos nombres! Nos van a acompañar en todo momento...

No te preocupes (ni te extrañes) si llevas tiempo en la magia y al leer este libro te quedas con la sensación de que «creías que sabías y no sabías tanto».

explicando sus porqués basándose en las teorías —entendiendo, entre otros, a los grandes maestros Ascanio, Gabi y Tamariz🔮 desde la primera clase—, mostrando la profundidad de la magia al tiempo que enamorando de la misma; en definitiva, dando herramientas para entenderla y evaluarla, lo que permite al alumno lo más importante... ¡desarrollar y afinar su criterio! A medida que avances en el estudio del libro, irás adquiriendo pericia para diferenciar una obra maestra de un juego mediocre. No sé, me parece que no es muy habitual que, después de 17 años dedicado intensamente a una afición, las primeras clases de un curso de iniciación —estudiando juegos que conoces sobradamente— te resulten refrescantes y reveladoras🔮.

Antes de continuar, tengo que aclarar una cosa desde el comienzo. Aunque los dos somos autores del libro, lo que vas a encontrar en las siguientes páginas (donde digo «las siguientes páginas» quiero decir «las casi setecientas siguientes páginas»; siéntate, haz el favor, no sea que te enganche...) son las enseñanzas de Ricardo: sus análisis de los juegos, las variaciones y detalles de todo tipo (suyos o de otros) junto con sus porqués, las reflexiones y consejos, las aplicaciones de teorías y filosofía... reflejan lo que aprenderías en las clases del primer año de su escuela. Eso sí, hemos trabajado codo a codo en las labores de selección, organización y redacción y en los aspectos didácticos, formales y estéticos del libro —lo que ha ocasionado que le hiciera demasiadas preguntas y sugerencias y que recibiera otras tantas por su parte en justa correspondencia—. Por supuesto, he aprovechado para salpicar todo de chistes malos y gracietas y he empleado un número vergonzante de horas en buscar referencias de todo tipo y en aspectos tipográficos y detalles de las ilustraciones que muy pocos lectores apreciarán, consiguiendo cumplir una vez más el objetivo principal de esta editorial: retrasar los proyectos hasta límites insospechados a costa de la paciencia de todo el que tenga algún tipo de relación con ellos.

Dicho lo cual, te habrá extrañado ver motivos náuticos en la cubierta y las guardas del libro; eso es porque pretende orientarte o, mejor dicho, darte las herramientas para que te orientes y llegues a buen puerto. En otras palabras, en la línea de la cita de Andrew Wiles que acabas de leer, tanto si llevas un tiempo en magia como si acabas de acercarte a ella, ojalá que este libro te permita encontrar el interruptor de la luz. Una vez que lo acciones, además de estar mucho mejor orientado, te vas a dar cuenta de que hay muchas estancias y de que esos muebles con los que te chocabas tienen muchos cajones y puertas. El libro ha sido escrito también, como te decía, con la intención de que adquieras el criterio para decidir cuáles quieres abrir en cada momento, dispongas de algunos

instrumentos para encarar esa apertura y sepas dónde colocar lo que allí encuentres, dando a cada cosa la importancia adecuada. Es decir, vas a aprender lo que la magia tiene «de ciencia». Pero, ojo, no va a ser una ciencia exacta... En la línea de la cita de Robert Hughes, el libro te va a enseñar que este es un arte muy complejo, que cada caso ha de ser estudiado por separado y que las «recetas mágicas» no funcionan tan bien como se podría pensar; muy pronto, Ricardo te va a descubrir que la magia está llena de esos difíciles equilibrios en los que uno se juega el tipo y en los que grandes maestros como Arturo de Ascanio o Gabi Pareras  se dejaban los hue...

Por cierto, en este libro no va a haber palabrotas. Es cierto que, a veces, son un recurso enfático excepcional (de hecho, parece que esta va a ser la principal diferencia entre el libro y las clases del señor Rodríguez; tampoco es que suelte tantas, ¡es que algunas cosas hay que enfatizarlas...!), pero no sabemos en qué manos va a caer y no estaría bien que sea un libro de iniciación a la magia y a las expresiones vulgares al mismo tiempo. Si quieres un libro con palabrotas, ¡cómprate el *Hasta el amanecer* de Gabi ! O escucha atentamente *El dedo en la llaga* del propio Ricardo —como verás, va muy en la línea de las «conversaciones» de este libro—, que algún garabato (como dirían allá en Chile) también se cuela por ahí. Sí habrá en el libro, en cambio, dichos, expresiones o refranes varios con los que el profe salpica y ameniza habitualmente las clases. ¡Ah!, sí, aunque finalmente hayamos dividido el libro en juegos y conversaciones por ser más conveniente para algunas cosas, hazte a la idea de que estuvieras asistiendo a clases, Ricardo fuera tu profesor y Aníbal, Beatriz, Celso, Diego y Ernesto tus compañeros (ya los irás conociendo...).

Tu profesor ha estado muchas veces en el lugar adecuado en el momento idóneo. Fue alguien muy cercano a Arturo de Ascanio en la época en que este se había jubilado y disponía de tiempo para volcarse con los jóvenes (algo que le apasionaba; entre otras cosas, Ascanio no tuvo hijos y sí le habría gustado tenerlos). También ha sido una de las personas más afines a Gabriel Pareras, Gabi, ya desde la época en que «no lo conocía nadie», y lo ha visto evolucionar a lo largo de los años. Por si esto fuera poco, también estuvo muy próximo a Juan Tamariz en una época en que este asistía regularmente a las cenas tras las reuniones de la SEI  y, en esas largas noches sin dormir, enamoraba de nuestro arte a todos los presentes. Eso por sí solo no tendría mucho mérito, pero es que, además, Ricardo lo ha aprovechado de la mejor manera posible. Una prueba de ello es la admiración que estos grandes maestros han mostrado por él y por su magia en múltiples ocasiones. Este ha observado, escuchado, reflexio-

Sí, el de que escuches al juego y lo que te está pidiendo.

La editorial El Caballo del Malo también podría estar interesada en que se produzcan ventas del mencionado libro.

Sociedad Española de Ilusionismo (en realidad, aquí me refiero al Círculo Mágico de Madrid de la SEI).

Irremediamente este libro te va a incitar también a que te adentres, aunque solo sea un poquito, en el terreno de la filosofía.

Pronto te acostumbrarás a este tipo de expresiones y, analizando o descomponiendo los juegos, nombrarás conceptos como acción en tránsito, paréntesis anticontraste o acción de continuidad aparente de la situación inicial como si fueran lo más normal del mundo. Todavía estás a tiempo de dejar las clases... Por cierto, hablando de teorías, para que te vaya sonando (sobre todo si no quieres enfadar mucho al profe): la (buena) teoría no es algo para encorsetar o poner retales, es el lugar desde el que debería ser concebido todo. Como ejemplo de las implicaciones prácticas de la teoría, Gabi decía, hablando de la soltura y la despreocupación, que solo si tus pies se apoyan sobre una base firme y sólida, si estás convencido de que los conceptos que vas a aplicar en un juego realmente funcionan, vas a estar suelto y alejado psíquicamente de la trampa.

nado, estudiado y absorbido todo lo posible, y además ha tenido siempre preguntas e inquietudes para dialogar con ellos.

Pero es que no se ha limitado solo a eso; con el paso de los años ha ido interiorizando todo lo anterior —reconociendo, aplicando y extrapolando el trabajo de estos y otros maestros, tanto en sus propias creaciones como en juegos clásicos— e incluso ha amoldado algunos conceptos y encuadrado las teorías de acuerdo con una base filosófica. Por un lado, el hecho de acomodar algunos conceptos y no contarlos exactamente como los concibieron sus creadores podría parecer negativo —y, de hecho, si lo hiciera cualquiera y de cualquier manera, ciertamente lo sería—, pero es que Ricardo ha entendido muy bien a esos grandes maestros y la forma en que lo hace busca una mejor comprensión, así como estirar los conceptos y las teorías para ampliar su aplicabilidad y, por supuesto, tiene en cuenta cosas como que Gabi ya amplió, corrigió y hasta organizó los conceptos y teorías de Ascanio —como dice Ricardo, «haciéndole el mayor homenaje que se le puede hacer a la obra de un pensador de peso: ser crítico con ella»— y que la teoría ascaniana tiene potencialidades de las que quizá ni él mismo fuera consciente. Es decir, que, por ejemplo, siendo Ascanio el genio que era (Gabi decía de él que «Hasta cuando se equivocaba lo hacía bien» y el profe, en la misma línea, ha comentado más de una vez en las clases: «Cuantos más años llevo en magia, más me maravillo de que Ascanio diera en el clavo de esa manera en prácticamente todo»), a lo mejor Ricardo te explica más claramente (¡y mira que Ascanio era claro!) o de manera más amplia algunas de sus ideas y resulta que las entiendes mejor o te son todavía más útiles, respetando siempre el espíritu original, claro está (por ejemplo, las relaciones dialécticas entre conceptos, de las que Ascanio señaló explícitamente solo algunas y aquí se señalarán muchas más). Las clases te van a hacer ver por qué Tamariz es un genio (no es solo porque sea un señor muy gracioso, que también), entendiendo muchas de sus estrategias e ideas (verás que está omnipresente en el libro), lo que te permitirá reconocerlas y aplicarlas en otros contextos. En definitiva, a medida que vayas estudiando este libro, vas a ir comprendiendo juego a juego y conversación a conversación a los grandes maestros: Ascanio, Gabi, Tamariz, Slydini, Vernon... Desde luego, quien haya aprendido de primera mano de cualquiera de ellos puede sentirse afortunado, pero lo que está claro es que podemos sentirnos muy afortunados de que Ricardo comparta esto con nosotros: ¡quiénes son importantes y qué cosas son importantes explicado por una de las personas que mejor ha entendido sus virtudes y que las aplica y señala en cada uno de los juegos!

Hay que destacar el mérito de lo que Ricardo ha hecho con los juegos del libro. Siendo todos más o menos clásicos, en muchos de ellos ha cambiado el enfoque, los manejos (no solo digitales, también corporales), la dosificación de la información o ha aportado distintas ideas, detalles o variantes (algunas veces de creación propia, otras sacadas de otros magos). En las explicaciones de los juegos se entiende por qué lo ha hecho y, aunque en algunas ocasiones se señala explícitamente, es un muy buen ejercicio buscar las fuentes originales de los juegos y compararlas con las versiones de las clases; es bastante iluminador e irá afinando tu criterio sobre dónde y cómo hay que tocar un juego y dónde no hay que hacerlo bajo ningún concepto (eso es muy Gabi, como ya sabes por la nota lateral que hay justo hace dos páginas, ¡el juego te habla!).

No solamente los juegos han pasado por su tamiz, también las teorías, como decíamos hace un momento. Solo alguien con las ideas muy claras podía mostrarte cómo las virtudes de las distintas concepciones se pueden potenciar; además, el hecho de que todo se conciba y se explique siempre desde la teoría, no solo te ayudará a comprender y compartir la fascinación por lo acertados que estuvieron los maestros, te irá acostumbrando a realizar análisis objetivos y sopesar siempre los pros y contras. Es decir, además de entender por qué algunas construcciones son tan deliciosas o algunos juegos son obras maestras, vas a ir pasando poco a poco de realizar afirmaciones como «me gusta más» a «es mejor» (a veces, te gustará algo, pero entenderás que tienes que sacrificarlo porque te compensa por un motivo mucho más importante🔗).

¡Otra vez Gabi! ¡Todas las decisiones tienen que ser conscientes!

Como pronto verás, aunque requerirá bastante esfuerzo por tu parte si le quieres sacar partido y que ocurra todo lo que te estoy prometiendo, el libro es una introducción amable, e incluso paternal en algunos puntos, a la magia artística: te dará algunos consejos, te avisará de muchos peligros... Verás que hay un respeto y una pasión por nuestro arte, una sensibilidad, una sutileza, un cuidado... Pero también es un golpe sobre la mesa, un acto de justicia: con argumentos sólidos e ideas bien reflexionadas, destierra algunos mitos y discursos que parecen aceptados hoy en día y reconoce y defiende a quienes realmente han hecho cosas valiosas por el arte de la magia. Al igual que sus maestros, Ricardo te enseña a pensar y, como dice esa frase que tanto le gusta y que Gustavo Bueno repetía constantemente, «Pensar es pensar contra alguien», así que habrá algunos «daños colaterales» en el afán de defender las cosas que son realmente importantes en magia y de acallar las voces que de vez en cuando se oyen del estilo de que «el trabajo de Ascanio está superado» o que «Gabi está sobrevalorado» (lo que ocurre con bastante más frecuencia de la que debería y

suele venir de gente que lleva muchos años en este mundillo y tendría que saber mejor lo que está diciendo).

Si no, deja de leer ahora mismo, busca alguno de sus vídeos y comprueba que, además de como profesor (no conozco a nadie que entienda y enseñe mejor nuestro arte), destaca como intérprete. Ese parar, templar y mandar...

Imagino que habrás visto actuar a Ricardo 🐸. Si alguna vez te has preguntado cómo hace una magia tan buena, de lo que seguro que te vas a dar cuenta enseguida leyendo este libro (o cualquier otro libro suyo) es de que no es por casualidad. De hecho, es muy difícil que no seas mejor mago al terminar de estudiarlo. Incluso el propio autor es ahora mejor mago que cuando arrancamos el proyecto de este libro; él mismo me ha comentado con entusiasmo en varias ocasiones que cada vez que lee los textos, para revisarlos o antes de las clases, aprende más (y, por supuesto, seguro que es mejor mago que cuando comenzó sus clases; de enseñar se aprende mucho). Claro, como siempre recordaba Ascanio, «el que termina de escribir un libro es maestro del que lo inició»... Ascanio también hablaba de que sería bonito que uno pudiera viajar atrás en el tiempo y se visitara a sí mismo para aconsejarse 🐸, que «el José Fernández viejo hablara con el joven». No te quiero destripar mucho, pero también algo de eso vas a encontrar en el libro...

Por ejemplo, en su conferencia «Análisis de un juego, 20 años después».

Incluso si ya has ido a las clases de Ricardo y llevas asintiendo todo el prólogo, este libro te proporciona unos muy muy buenos apuntes de clase. Es más, me atrevo a afirmar que el libro puede ser un formato más adecuado para detenerte a reflexionar, leer una y otra vez lo mismo o incluso volver sobre ello tiempo después, tras haber avanzado en el curso.

¡Eso será si alguna vez termina este prólogo!

Si empiezas en la magia con esto 🐸, ¡qué suerte! Si llevas ya un tiempo, te limitas a ver qué juegos vienen y dices «¡Ah, ya los conozco!», minusvalorando lo que el libro te está ofreciendo, ¡qué pena! De verdad, el título del libro está pensado, «**iniciación y reiniciación**» es por algo: por un lado el libro llega hasta donde llega, está acotado, y por otro el enfoque y la autoridad del autor lo convierten en imprescindible para cualquiera.

La verdad es que muy pocas personas estarían capacitadas para escribir un libro como este. Gabi —que, sin ninguna duda, sería una de ellas— era uno de los pocos a quienes preocupaba que hubiera un libro que realmente fuera de iniciación y tuviera pretensiones artísticas. En una entrevista a Conejo Negro, decía:

Nuestro aprendizaje es una basura. Aprendemos la magia tan mal, tan tecnificada, tan mecanizada, tan poco artística... que ya el hecho de que se te despierten inquietudes artísticas ¡es un milagro!

Y en *Hasta el amanecer*, hablando de los libros y clases de iniciación:

En sentido estricto, un libro de iniciación debe ser un libro autorizado, debe ser un libro que quien lo escribe tenga autoridad para hacerlo. La autoría determina la cualidad del libro. Un libro de iniciación no lo puede escribir cualquiera. [...]

Lo primero es que un libro de iniciación tiene que estar acotado, lo segundo es que tiene que haber un elemento de autoridad que sea garantista, que es lo que le da la razón de ser, y la otra es que... ¿Cuál es el síntoma por excelencia de que un libro de iniciación debe existir? ¿Qué le da la carta de autoridad? La garantía de que hay un libro excelente de iniciación y de que debería existir es que lo lean hasta los que saben. Eso es lo que define a un libro de iniciación. El primer concepto equivocado es que el libro de iniciación se escribe para los que no saben. No, no. Lo que hace que el libro tenga sentido es que lo lean hasta los que saben. Si no es así, no importa quién lo haya escrito, claro, no lo voy a leer. Si no es imprescindible, sería un libro de iniciación mediocre. [...]

Lo que haces es algo que es ideal, enamorarles; no les educas, les enamoras, esa es la función de toda pedagogía. Despertar el amor por algo; bueno, el concepto de sabiduría viene de ahí, les despiertas el amor por eso; de pronto, les empieza a cambiar la percepción que tienen, su relación directa con aquello y lo mucho que eso los define. Eso es recurrente desde el primer día.

Cuando Ricardo lo escuchó, se mostró sorprendido de estar tan en sintonía con Gabi pese a no haber hablado nunca con él sobre el tema (sí que le había escuchado decir en varias ocasiones que la manera en la que aprendemos magia era nociva, que el aprendizaje artístico no va parejo al aprendizaje técnico, que después de diez años aprendiendo uno tenía que pasarse otros diez desaprendiendo, pero nunca hablaron sobre los libros de iniciación).

Después de fallecer Gabi, Alberto de Figueiredo, releiendo la transcripción de la conferencia sobre «La construcción» del ciclo de La Concepción Estructural de la Magia de Arturo de Ascanio, encontró que decía esto:

Algún día os hablaré de un mesías que tiene que venir del que yo seré solo un precursor. Me fallan los estudios de técnica teatral y de técnica cinematográfica en cuanto a cómo se deben contar las historias, cómo se deben presentar los distintos hitos que constituyen un argumento...

Y lo vio evidente... Muy emocionado, dijo: «Arturo no lo sabía, pero, claro, estaba hablando de Gabi».

Decía Gabi todo lo anterior sobre quién y cómo debería escribir un libro de iniciación a la magia. Él no lo nombró en aquella ocasión, pero claro que lo sabía, estaba hablando de Ricardo.

CARLOS VINUESA

¿UN LIBRO CON DOS INTRODUCCIONES?

Soy un convencido de que esta obra puede ser de gran utilidad tanto para el alumno que se inicia en el mundo de la magia como para quien lleva ya años de afición. Esta es la razón por la que este volumen contará con dos introducciones.

En la primera, «Introducción. Si te inicias...», me centraré en dar algunos consejos que estimo que pueden ser de ayuda al neófito para poder sacar un mayor partido al libro. También encontrará el lector unas breves palabras dirigidas a detallar los objetivos que podrá alcanzar mediante el estudio diligente del mismo. Si este es tu caso, con eso será suficiente, no hace falta que te metas en las complejidades de la segunda introducción, siempre podrás hacerlo una vez que hayas leído el libro al completo. De hecho, te recomiendo que, independientemente de tu nivel de conocimientos, después de terminar de leer el libro, vuelvas a leer, no solo las introducciones, sino, ya que te has puesto a ello, el libro entero. Es muy probable que todo cobre mucho más sentido.

En la segunda, «Reintroducción. Si te reinicias...», descubrirás un texto bastante más especializado, orientado a alumnos que posean ya conocimientos y experiencia previa. Si este es tu caso, puedo anticiparte que el texto te proporcionará información de interés relacionada con la tradición en la que este libro se inscribe, además de diversas consideraciones de orden teórico y filosófico que te permitirán adquirir una comprensión más cabal sobre el sentido de que este libro se haya escrito.

Si este es tu caso, aunque doy por supuesto que ya se te va a ocurrir a ti, lee también la primera introducción, claro.

Por cierto, un último comentario... Aunque el libro se revela muy adecuado para entender y analizar los juegos, sus métodos y sus enfoques, es cierto que, al menos en ciertos casos, puede ayudar verlos. Por ello, además de otro tipo de cuestiones relacionadas con el libro, iremos recopilando vídeos de algunos de los juegos en:

caballodelmalo.com/iniciacionyreiniciacionalamagia

INTRODUCCIÓN

SI TE INICIAS...

Querido lector:

Te confieso que, en un principio, pensamos que escribir este libro iba a ser, aunque laboriosa, tarea sencilla. Pensamos que sería cuestión de transcribir las clases que llevo impartiendo durante muchos años en la Escuela de magia Ricardo Rodríguez.

Nada más lejos de la verdad. Lo que encontrarás en estas páginas no es una simple transcripción, sino un libro escrito entre dos personas para las que ha supuesto un desafío creativo de primer orden el hecho de reflejar el contenido de las mencionadas clases adaptándolo a una configuración completamente distinta y en muchos aspectos incompatible con la dinámica de mis clases presenciales. El resultado ha merecido la pena y debe tanto a su coautor Carlos Vinuesa que no tendrías el libro que tienes en las manos sin sus innumerables aportaciones.

Este libro se ajusta a un sistema de enseñanza que trata de responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo me enseñaría magia a mí mismo si tuviese que empezar de nuevo?

LA PERTINENCIA O IMPERTINENCIA DE MODIFICAR LOS JUEGOS DE ESTE LIBRO

Aconsejo al alumno que realmente empieza desde cero, al que de verdad se inicia en la magia con este curso, que, en esta primera etapa de aprendizaje, **no** modifique los juegos de magia que aprenderá. Estimo conveniente sugerir un poco de paciencia al respecto. Acometer la empresa de modificar presentaciones, técnicas, construcciones... solo te será de utilidad cuando adquieras una base mínima de conocimientos. En contra de las corrientes que incitan al alumno, ya desde el comienzo, a cambiar las presentaciones, te diré que será perjudicial para tu formación, por mucho que te pueda resultar divertido y puedas sentirte muy bien haciéndolo.

INTRODUCCIONES A LOS JUEGOS

No pases por alto las introducciones a cada uno de los juegos; en ellas encontrarás información importante referente a las razones que justifican que ese juego esté ahí y sobre qué valiosa lección nos enseña. Observarás también que en los primeros capítulos se ponen sobre el tapete explicaciones muy completas que abarcan aspectos relativos a las múltiples dimensiones del juego de magia: componentes metodológicos, constructivos, narrativos, psicológicos, de cobertura... Sin embargo, a medida que el curso avance, irás encontrando que las explicaciones de algunos de esos juegos se van restringiendo a aspectos más concretos; algunas a la parte constructiva, otras a la parte corporal, otras a la parte psicológica... Por ejemplo, podrás encontrar que la explicación de uno de los juegos se centra en la construcción  y este va acompañado tan solo por un discurso descriptivo con valores narrativos mínimos. Eso será señal de que estoy dejando espacio al alumno —¡sí, a ti!— para que varíe el enfoque de la presentación del juego, puesto que considero que es el momento propicio para que, paulatinamente, vaya introduciendo sus propias ideas de presentación. Será la ocasión de ejercitar lo aprendido en juegos anteriores sobre cuestiones dramáticas, narrativas..., esperemos que ahora con la competencia suficiente para no atentar contra ninguna de las múltiples dimensiones del juego.

Uno de los aspectos de la construcción tal como Ascanio la entendía es que constituye el andamiaje que permite que las trampas estén situadas en los momentos del juego en que resulten más insospechables. (Ver, por ejemplo, el juego 16, «Cambio de planes», página 239).

Considero estos apartados de especial interés para el mago que accede a esta obra con conocimientos previos.

CONVERSACIONES

En este libro no esquivaremos el hecho de tratar diversos temas teóricos y filosóficos, pero, en lugar de incluir ensayos donde los contenidos de los mismos se desarrollen, he decidido incluirlos a modo de «conversaciones» , adaptándolos al formato dialogado que presentan esas secciones, a la manera de un diálogo platónico (salvando las evidentes distancias). Nos hemos tomado esa licencia con la intención de que el empleo de tal ardid (del que también se hace uso en algunos apartados de los juegos) haga un poco más liviana, más llevadera y también un poco más «amable» la dificultad que entrañan algunos de los temas tratados. Si consideras que te cuesta seguir los contenidos de las mismas, no te preocupes, prescinde, por el momento, de la lectura de las «conversaciones» y lee solo los «juegos». Estarás mucho más capacitado una vez que hayas finalizado el curso y podrás comprobar cómo el texto que te pareció en un principio oscuro comienza a iluminarse.

AVISO PARA NAVEGANTES

Creo necesario avisar de algo muy importante: Este libro **no** es para todo el mundo. Si lo que buscas es solo aprender unos cuantos juegos de magia para

sorprender a familiares y amigos, no necesitas pasar por el esfuerzo que te supondrá la asimilación de los contenidos de este curso; de hecho, dejémonos de contemplaciones, no lo he escrito para ti. Si ese es tu caso, no te preocupes, cuentas con muchas otras opciones👉. En Internet tienes a tu disposición diversas plataformas en las que encontrarás montones de tutoriales y cursos, puedes comprar libros de juegos, tomar clases de magia, asistir a conferencias... Puedes ser perfectamente un gran mago sin pasar por este libro. De hecho, es muy posible que ya lo seas. Ahora, si no te conformas con aprender unos cuantos juegos y lo que deseas es sumergirte en las profundidades del complejísimo arte de la magia simulada, este libro, claramente, está escrito para ti. Dicho de otra forma, este libro, aunque no asume ningún conocimiento previo, sí asume que eres un lector interesado, que no te falta motivación y que te quieres tomar esto en serio. A cambio, se han hecho todos los esfuerzos para que el mismo esté a la altura de lo que podría esperar y necesitar un lector de esas características...

Aunque no puedo devolvarte el dinero que te costó el ejemplar, míralo por el lado bueno, piensa que fue muchísimo peor la vez que pagaste anticipadamente un año de gimnasio.

Querido lector, no te sientas mal si, en algún momento, abandonas la lectura de esta obra. Quizás, en tu caso, no sea este el momento adecuado para leerla. También puede ser que el momento apropiado no llegue nunca.

PARA TERMINAR

No quiero terminar sin anunciarte que este curso anticipará muchas de las encrucijadas en que te verás envuelto en algún momento de tu aprendizaje. Me hago cargo de que el libro que tienes entre tus manos es exigente, pero quiero pensar que, si estás dispuesto a liberarte de prejuicios y asumes el gasto de tiempo y energía que implicará asimilar sus contenidos:

- Evitarás cometer muchos errores que ya cometimos otros.
- Adquirirás una honda y extensa comprensión de lo que los magos nos traemos entre manos.
- Dejarás el terreno fértil para que las semillas de tu propia magia germinen y crezcan saludablemente, dando lugar a un resultado artístico más potente y profundo.

Creo que vale la pena.

BIENVENIDA

¡Bienvenido, ahora sí, lector! Pasa, yo te cuelgo el abrigo, es al fondo, te acompaño...

RICARDO RODRÍGUEZ

REINTRODUCCIÓN

SI TE REINICIAS...

Querido lector:

Este libro, para quien ya lleva tiempo en el estudio de la magia artística , puede ser una forma, no desdeñable, de eliminar muchas de las lagunas que se derivan del errático y deficiente aprendizaje mágico al que, por lo general, los magos nos vemos abocados. No olvides que el sistema de enseñanza que propongo ha sido desarrollado para responder a la pregunta: ¿Cómo me enseñaría magia a mí mismo si tuviese que empezar de nuevo?

EL SENTIDO DE ESTE LIBRO

En los muchos años que llevo como docente en el mundo de la magia, he podido detectar algunos defectos que multitud de aficionados experimentan en su aprendizaje y que la mayoría de tutoriales, cursos y conferencias propician u ocasionan. Ni siquiera los buenos libros de iniciación a la magia están exentos de responsabilidad a ese respecto.

Me constan las enormes dificultades que experimentan muchos alumnos cuando quieren revertir las consecuencias que se desprenden de una formación abundante en aspectos técnicos, pero deficiente en aspectos artísticos, teóricos, filosóficos, etc. Algunos de esos alumnos, con el tiempo, logran «salir de la caverna», no sin pasar penurias, pero para la mayoría es ya demasiado tarde, no están dispuestos a derribar lo mal aprendido para reaprender de nuevo. Hay que hacer un esfuerzo tan enorme de desaprendizaje que hay muy poca gente dispuesta a acometer dicha empresa.

La posibilidad de reflexionar seriamente sobre el arte de la magia presupone un cierto grado de desarrollo en cuanto a técnicas y teorías, además de un estado de cierta madurez en lo que a esos saberes respecta. Ese desarrollo, en cierta medida, lo hemos alcanzado. Hoy día, gracias a los grandes maestros del pasado y del presente que nos legaron y legan su saber, podemos servirnos de una plataforma mínima de conocimientos que han hecho posible que distintas teorías y filosofías de la magia surgiesen y continúen experimentando un creciente desarrollo.

El sintagma «magia artística» aparece en publicaciones mágicas desde hace muchísimos años. En España, Juan Tamariz lo lleva usando mucho tiempo para referirse a la «magia con artificio». Aunque en ocasiones emplearemos las clásicas expresiones «magia ilusionista» o incluso «magia simulada», mi opción preferida y la que utilizaré con más frecuencia es también «magia artística».

Por eso creo que es el momento de orientar esfuerzos a que el alumno que se inicia en la magia tenga la posibilidad de, como aconsejaba el maestro Gabi Pareras, aproximarse a sus aspectos técnicos y a sus aspectos artísticos de una forma más pareja. Hoy poseemos herramientas conceptuales que antes no poseíamos. Gracias a ello, podemos conseguir un resultado pedagógico más cercano al óptimo, más acorde a los tiempos que vivimos y al estado de desarrollo que presenta, en el momento que esto se escribe, el arte de la magia.

EL PESO DE LA TRADICIÓN

La potencia del sistema de coordenadas que este libro usa como guía proviene, en gran medida, de que descansa en el peso de toda una tradición. Un peso que si pretendemos echárnoslo a la espalda, nos sepultará, pero que si lo usamos como apoyatura, nos proporcionará una roca sólida sobre la que poder afirmarnos.

Este libro se sitúa en una tradición que representa y ejercita una forma de entender el arte de la magia que se ha ido refinando y perfeccionando con el paso del tiempo, en la que unos magos se han ido apoyando en las obras y el pensamiento de otros, en la que unas teorías han ido corrigiendo a otras.

LA TRADICIÓN EN LA QUE ESTE LIBRO SE INSCRIBE

La tradición en la que este libro se inscribe, el curso de la corriente de pensamiento en la que este libro se fundamenta, tiene sus bases en:

- 1 La herencia de la magia francesa del siglo XIX, que cristaliza en la figura de Robert-Houdin y que llega a España a través de, principalmente, los libros del padre Wenceslao Ciuró.
- 2 La influencia que ejerce, gracias a la labor de difusión por parte de Jean Carles, Fred Kaps y Fu-Manchú, la época dorada de la magia de cerca estadounidense del segundo y tercer tercio del siglo XX, corriente que tomaría cuerpo en la figura de Dai Vernon y el «Inner Circle» de Nueva York y sería transmitida a través de libros. Principalmente: *El libro de magia de Dai Vernon*, *El arte de la magia*, *Estrellas de la magia*...
- 3 La Concepción Estructural de la Magia de Arturo de Ascanio y las cualidades de su manejo técnico (ingravedez, soltura, despreocupación...), inspirado por el manejo de Fred Kaps.
- 4 La contribución capital de los miembros de la Escuela Mágica de Madrid (en adelante EMM), que, en el último tercio del siglo XX, aparte de tomar el

Las afirmaciones que prosiguen están basadas, principalmente, en el esquema que Juan Tamariz elaboró sobre la «Evolución e influencias del pensamiento teórico-mágico», que formó parte de los contenidos de su seminario sobre «El arte de la magia». El esquema puede encontrarse en unas notas que Juan preparó con ocasión de ser invitado a impartir el seminario mencionado en la ciudad de Buenos Aires el 4 de diciembre de 2006.

Grupo de estudio e investigación creado con el objetivo de mejorar, profundizar y abrir nuevos caminos en el arte de la magia, cuyos miembros fundadores fueron Juan Tamariz, Juan Antón, Arturo de Ascanio, Camilo Vázquez, Pepe Puchol, Ramón Varela y Ricardo Marré.

testigo de la concepción vernoniana, dejarían preparadas las condiciones para la consolidación de la Concepción Estructural de Ascanio y lo que se derivaría de ella.

- 5 La Concepción Mágica de Juan Tamariz, que, en la actualidad, ha cuajado con la denominación, que Gabi Pareras le puso, de Concepción Mágica Realista, en la que desembocarían diversas INFLUENCIAS que contribuirían a su consolidación, a saber:
 - a La de los miembros fundadores de la EMM y la concepción de Ascanio, unida a los frutos de multitud de trabajos exploratorios realizados en común junto con otros miembros y colaboradores ocasionales que se sumarían posteriormente (Antonio Ferragut, Ramón Varela, Luis García, Gabriel Moreno, Miguel Aparicio...).
 - b La que un heterogéneo grupo de magos profesionales con largas trayectorias, destacando principalmente la de Frakson, ejercieron en el hecho de otorgar importancia a la parte comunicativa del acto de magia, además de la preocupación por la potencia del efecto y la manera de hacerlo llegar a los espectadores.
 - c La del gran maestro Tony Slydini, en cuanto a la manera de entender la técnica corporal, además de la importancia de la coordinación, el oportunismo, la cadencia y la sincronía como elementos de cobertura.
 - d La que ejerció, de manera indirecta, la obra del genio vienés del siglo XIX Johann Nepomuk Hofzinser, con respecto a la manera de concebir la magia en cuanto a métodos y estructuras.
- 6 La Concepción Mágica Ficcional de Gabi Pareras, que nace como reacción crítica a la Concepción Mágica Realista¹ (alusiones al truco, pistas falsas...), aunque con importantes franjas de intersección con ella. Gabi desarrollaría una concepción mágica propia, con claras influencias de la literatura, el cine, la filosofía... Esta concepción pondría énfasis, principalmente, en la importancia de saber desde dónde mira el espectador el juego de magia, en el juego imaginario planteado por el mismo y en la toma de conciencia de que es la actitud del espectador la que determina su percepción.
- 7 Mi manera personal de interpretar lo expresado en los seis puntos anteriores, además de abundantes contenidos de valor personales que el criterioso lector sabrá apreciar en su justa medida.

Interprétese la tradición mencionada como una totalidad, los siete puntos mencionados podemos disociarlos pero nunca separarlos.

CONSIDERACIONES SOBRE LOS JUEGOS «AUTOMÁTICOS» EN ESTA OBRA

En los dos primeros capítulos del fabuloso libro *The Amateur Magician's Handbook*, su autor, Henry Hay, hace algunas observaciones muy agudas. El señor Hay considera que lo más adecuado para un libro de iniciación a la magia es, al contrario de lo que suele pensarse, explicar en primer lugar juegos basados en técnica para, una vez asimilados estos por el alumno, pasar posteriormente a la explicación de juegos «automáticos» . El autor argumenta que si te aproximas a la magia por medio de unos cuantos juegos «que salen solos», puede que tus espectadores experimenten un cierto grado de asombro, pero no les habrás entretenido (excepto, dice, que tengas un talento natural para ello). El señor Hay sostiene también que un aficionado que se inicia en la magia puede aprender a realizar razonablemente bien un juego «difícil» con mayor facilidad que uno «fácil» (se desprende de sus palabras lo que el maestro Miguel Gómez expresa con mucha más precisión, que la técnica suele ser el camino más corto para llegar al efecto, que su uso suele implicar una menor presencia de vicisitudes «extrañas» que deban ser justificadas).

Razón no le falta al señor Hay. Calificar un juego de magia con el desafortunado epíteto de «automático» puede dar la idea equivocada de que es un juego fácil de hacer, pero, en muchas ocasiones, sucede al contrario. Es muy probable que sea un juego que ofrezca una gran dificultad al momento de disimular o enmascarar los procedimientos secretos que lo posibilitan. Además, los alambicados procesos en los que, en muchas ocasiones, descansan los métodos que permiten llevar a cabo ese tipo de juegos hacen que sean difíciles de presentar y es más complicado, para quien se inicia en la magia, evitar que resulten aburridos.

Sin perder de vista el peso que tienen las palabras del señor Hay, conviene señalar también algunas bondades que se desprenden del estudio de diversos fundamentos de la magia artística a través de juegos «automáticos». Muchos de esos juegos sirven maravillosamente para ejemplificar estrategias psicológicas, constructivas, compositivas... que el alumno asimilaría de manera mucho más trabajosa si el juego que las ilustra presentase dificultades en cuanto a su técnica digital. La técnica digital, además, hasta que es dominada por el alumno, absorbe una importante cantidad de su atención y energía; atención y energía que dejará de poner en aspectos relacionados con la presentación del juego. Lo más normal es que si el alumno está preocupado porque la técnica no le sale, se olvide de comunicarse con su público. Me parece que el argumento en contra de los juegos «automáticos» que el señor Hay tan inteligen-

En nuestra disciplina, tendemos a llamar juegos «automáticos» a aquellos que no requieren técnica digital, pero que un juego no precise ese tipo de técnica no implica que no necesite técnica de carácter corporal, psicológico, narrativo... En sentido estricto, no existen juegos «automáticos» o juegos «sin técnica», todos los juegos requieren técnica de algún tipo, posea esta el carácter que posea.

temente señala pierde su fuerza en el momento en que al alumno se le van entregando herramientas (narrativas, comunicativas, psicológicas, dramáticas...) que le permitan ir asimilando las diversas claves que harán del juego «automático» no solo algo entretenido, sino también algo emocionante. Además, si el alumno sale airoso de las dificultades de presentación que implican esos juegos «automáticos», adquirirá una desenvoltura que se verá incrementada exponencialmente cuando le toque encarar juegos más técnicos que, eventualmente, no ofrezcan esas dificultades. Por otro lado, si el alumno se familiariza también con juegos que tengan una cierta exigencia técnica, experimentará una sensación de descanso cuando un juego no le presente esa exigencia y lo abordará con una mayor confianza y un mayor aplomo.

Por las razones mencionadas y en aras de un aprendizaje más completo y eficaz, creo conveniente la combinación de los dos tipos de juegos, «automáticos» y «con técnica». En esta obra, la selección de juegos ha sido efectuada en función de que cada uno sirva para que el alumno pueda ver ejercitados los distintos principios y herramientas que considero que debe conocer.

EL CRITERIO DE LA DIFICULTAD PROGRESIVA

En la línea de los párrafos anteriores, el criterio, tan extendido en los cursos de iniciación a la magia, de ir de lo más fácil a lo más difícil se usará con reservas y no será el que siempre prevalezca. En ocasiones será pertinente aprender técnicas digitales o psicológicas más complejas con anterioridad a otras mucho más sencillas.

EL CRITERIO EN LA SELECCIÓN DE JUEGOS

Si eres un lector experimentado y buscas material nuevo, este no es tu libro. Muchas de las piezas que componen el temario de este curso han sido elegidas porque han enseñado magia a varias generaciones de magos y no son solo una colección de juegos de magia de calidad, también sus explicaciones condensan la herencia de la tradición en la que esta obra se inscribe.

Estoy seguro de que si la obra que tienes ahora mismo entre tus manos tratase de enseñar magia por medio de juegos muy originales y novedosos, tendría muy poco valor. Ten presente que muchos de los efectos que encontrarás en ella tienen una vigencia centenaria. Legiones de magos han pasado por esos juegos, presentándolos, mejorándolos y experimentando su potencia ante público profano. Este libro recoge una buena parte de ese saber y sobre él vamos a apoyarnos. Presenta, además, un mapa a partir del cual podemos orientarnos, un mapa que no aparece de la nada, sino que se ha basado en

Pensando en los métodos con que tradicionalmente nos han enseñado a realizar las operaciones aritméticas, si quiero aprender a dividir, tengo que aprender antes a multiplicar, destreza que me será mucho más costosa aunque solo sea por la dificultad que representa aprenderme las tablas.

sucesivos mapas anteriores que una innumerable cantidad de sujetos han ido, históricamente, corrigiendo y ampliando.

No todos los juegos de este libro están elegidos por ser obras maestras, solo algunos son presentados como modelo de obras redondas, sin apenas fisuras. Muchas de las piezas que encontrarás, aunque puedan contener un principio interesante, un método ingenioso o un efecto fuerte, se han elegido expresamente porque presentan debilidades que se irán señalando convenientemente con objeto de que el alumno desarrolle sus capacidades analíticas. No será infrecuente que el texto remita a juegos anteriores con el mismo propósito o que ponga sobre la mesa distintas variantes del mismo juego con objeto de hacer más consciente al alumno de los puntos fuertes y débiles con que cuenta cada una de las distintas versiones y contribuir así al incremento de su sentido crítico.

La selección de juegos que vas a encontrar en este volumen tiene como influencia principal la recopilación que Juan Tamariz realizó para confeccionar el mejor curso de iniciación a la magia publicado hasta la fecha, *El mundo mágico de Tamariz*, curso en fascículos con el que varios magos de mi generación nos iniciamos en la magia y en el que aprendí las primeras versiones de muchos de los juegos que aparecen en este libro. Con el paso de los años, y gracias también a la oportunidad que en su momento me brindó Ana Tamariz de ser profesor de su escuela de magia  y a todo lo que durante años allí aprendí, he ido siendo cada vez más consciente de la cantidad de buena magia que esos juegos encierran y de la sabiduría y el criterio que supone haber hecho un compendio de juegos tan adecuados para aproximarse a la magia. Así que «Al César lo que es del César»... Otra cosa más por la que, los miembros de la comunidad mágica, quedamos en deuda contigo, Juan. Gracias, gracias, gracias. Esta obra tiene también influencias del genial libro de Alfonso Moliné *Esto es magia*, además de incluir, claro está, otros clásicos de la magia que, a lo largo de los años, yo mismo he ido escogiendo.

SOBRE EL FORMATO INTERCALADO A MODO DE DIÁLOGO

Observarás que, a veces, a la manera de una clase real, en las explicaciones de los juegos y en las conversaciones, aparecen varios alumnos, con sus respectivos nombres, haciendo preguntas o consideraciones de distinta índole. Esos alumnos son entes de ficción, no son reales; pero que sean ficticios no implica que los contenidos de sus intervenciones también lo sean. Todo lo contrario: esas preguntas o consideraciones han sido seleccionadas de entre las muchas que gran cantidad de alumnos «de carne y hueso» han efectuado en mis clases a lo largo de los años.

Si te estás tomando esta «reiniciación» en serio y todavía sigues por aquí —¡enhorabuena!... y ánimo—, te tengo una mala noticia: lo que viene a continuación es bastante denso. Pero lo considero de vital importancia. Léelo a tu ritmo y no te agobies. Nada te impide leerlo varias veces si lo estimas conveniente.

ANALOGÍAS DE FILOSOFÍA COMO MAPAMUNDI Y TEORÍA COMO MAPA REGIONAL

El filósofo español Gustavo Bueno entendió la filosofía como un mapamundi. Basándonos en esto, no nos costará identificar las múltiples teorías que versan sobre las distintas categorías —ya sean estas científicas, técnicas o artísticas— con mapas regionales. La magia ilusionista forma parte de las categorías artísticas. Por tanto, imaginemos la teoría en magia como un mapa de la región concerniente al territorio de la magia artística. Una vez hecho esto, y observando ahora el estado de cosas realmente existente, nos daremos cuenta de que la mayoría de las obras teóricas con que contamos en la magia hasta la fecha, más que un mapa regional, exhiben una colección de fotografías disparadas azarosamente sobre el territorio de la magia artística. La principal virtud de la obra teórica de Ascanio consiste en que, en lugar de una recopilación de instantáneas, presenta la cartografía de una amplia parcela de ese territorio. Considero la Concepción Estructural ascaniana como un verdadero mapa regional, un mapa que nos servirá maravillosamente para orientarnos en el campo de la magia artística, y ese será el mapa elegido para que nos sirva como guía en esta escuela. Es claro que, si lo que pretendemos es orientarnos, será mucho mejor contar con un mapa que con un álbum de fotos, por muy bonitas que estas puedan ser. La afirmación es categórica: no hay ninguna teoría en el ámbito de la magia artística que tenga la potencialidad que tiene la teoría de Ascanio. Sin perder de vista que, posteriormente, el mapa fue ampliado y perfeccionado por otros, principalmente Juan Tamariz y Gabi Pareras.

En las explicaciones de los juegos de este curso, podrás observar que considero de capital importancia entender la teoría en magia como dialéctica entre conceptos en lugar de una colección de recetas que aplicar mecánicamente👉.

EL TERRENO DE LA FILOSOFÍA

En el campo de la magia artística, en cuanto tratamos de reflexionar sobre nuestra actividad, es imposible dar un paso sin salirnos del ámbito de las teorías (conceptos) y meternos en el de la filosofía (Ideas)👉. Una vez que nos encontremos en el ámbito de las Ideas, estaremos pisando el terreno de la filosofía.

Es muy agradecido, para cualquier autor que venda un curso, conferencia o libro de magia, enfocar la teoría como una colección de verdades absolutas que deben ser aplicadas de forma mecánica, como si de recetas se tratase. Por un lado, el resultado de esa práctica eleva el estatus del autor hasta colocarlo en la posición de sabio y, por otro, es lo que la mayoría de los aficionados que se inician en la magia desean, que un «sabio» les revele la verdad única, la forma «buena» de hacer las cosas. No compres el embuste. No es así de fácil. La realidad es mucho más compleja, aquí no hay recetas mágicas.

Hablaremos más sobre conceptos e Ideas en un artículo (página 616) y una conversación (página 639) cerca del final del libro.

Será completamente imposible hacer filosofía sin basarnos, aunque no seamos conscientes de ello, en algún sistema filosófico. Siempre que se habla, se habla desde algún lugar, lo sepamos o no. Si alguien profiere una afirmación del tipo «La magia artística debe expresar mi mundo interior», aunque no conozca lo que decía Kant, estará hablando desde sus premisas, desde presupuestos, es este caso, idealistas.

En este curso de iniciación a la magia nos basaremos en una filosofía sistemática cuyos ejes de coordenadas podamos tomar como referencia a la hora de interpretar el mundo, en lugar de tratar de encajar, a martillazos, fragmentos de distintos mapas que, a menudo, son completamente incompatibles y antagónicos. Partir de un eclecticismo que se limite a recoger las opiniones de individuos que practican variopintas formas de interpretar la realidad, y que además profesan las más heterogéneas concepciones mágicas, para después meter y agitar todas esas opiniones en una coctelera es una forma muy habitual de proceder. Esa es también la mejor manera de que la reflexión sobre nuestro arte, en lugar de contribuir a arrojar algo de luz, consiga que se mantenga todo cada vez más oscuro.

Como ya se indicó, la filosofía es un conjunto de Ideas que tratan de establecer un mapamundi de la realidad. Cada sistema filosófico ofrece ese mapa del mundo desde unas coordenadas diferentes. Jamás podremos dar los mismos pasos guiándonos por un mapa espiritualista que por un mapa materialista o un mapa idealista.

Como dije anteriormente, la Concepción Estructural de Ascanio tiene la potencialidad de ser tomada como un mapa regional a partir del cual poder orientarnos en la demarcación de la magia artística, pero ese mapa solo tiene sentido si está coordinado con un mapamundi y comparte con él los mismos ejes de coordenadas. El mapamundi que considero que mejor describe el territorio es el que nos proporciona el sistema del Materialismo Filosófico de Gustavo Bueno.

En este curso encontrarás un posicionamiento contrario al de cualquier filosofía espiritualista que postule la existencia de saberes praeterracionales o de vivientes incorpóreos. Este libro se posiciona también en contra de filosofías idealistas que tienden a analizar la realidad desde el punto de vista de lo que esta debería ser, más que desde lo que realmente es. Los distintos tipos de idealismo construyen un modelo mental para después tratar de ajustar las realidades existentes a ese modelo. Este tipo de posturas son, por otra parte, las ejercitadas por la inmensa mayoría de los magos en la actualidad, que actúan desde presupuestos metafísicos como creer que una de las principales misiones del artista-mago

El Materialismo Filosófico denomina de esta forma a los saberes que se sitúan «más allá» de la razón, pretendidamente poseídos por un individuo o por un grupo y que resultan inaccesibles para el resto de los seres racionales. Un ejemplo paradigmático de este tipo de presuntos saberes son los saberes revelados.

reside en encontrar su verdadera personalidad, como si la personalidad fuese una sustancia eterna que «viniera de serie» y nuestra misión fuera hallarla donde quiera que se encuentre (en nuestra interioridad o vaya usted a saber dónde), en lugar de algo que se va conformando con el tiempo, a medida que el sujeto va aprendiendo, practicando y reflexionando.

ESTE LIBRO...

- Ofrece una selección de juegos de magia, cada uno de los cuales representa una lección que ilustra conceptos importantes; el alumno irá asimilándolos poco a poco, a medida que esos mismos conceptos vayan apareciendo en otros juegos y contextos, conforme el curso vaya avanzando.
- Pone énfasis en que siempre se establece una dialéctica entre las múltiples partes que componen un juego de magia, que hay siempre un «tira y afloja», y anima también al alumno a practicar el sano ejercicio de buscar los tan difíciles equilibrios que deben establecerse entre la parte que todo juego de magia posee de la que el espectador debe ser consciente y aquella de la que no debe serlo.
- Nos recuerda que existe, aparte de la técnica digital y la técnica psicológica, una técnica de carácter corporal cuya comprensión y dominio nos abren la puerta a nuevas dimensiones. Slydini es nuestro aliado.
- Tiene como máxima transmitir que lo mejor que te puede enseñar un libro de magia, un curso de magia, una escuela de magia... es a desarrollar criterio. No hay una mejor inversión que esa. Al hilo de esto, no me parece inapropiado concluir esta extensa introducción con un par de consejos:
Nunca des por supuesta la calidad de nada de lo que venda ninguna de las grandes corporaciones de magia o del último producto del mago de moda y no hagas caso de lo que diga ningún libro de magia, por respetado que pueda ser su autor, de forma acrítica👉. Exige pruebas, pide argumentos y recuerda que el «argumento de autoridad» no tiene ningún valor en nuestra práctica. El criterio es lo único que nos puede defender contra sofismas y contra los múltiples intereses particulares contenidos en el mundillo de la magia, intereses a menudo completamente ajenos a que la magia se desarrolle como arte.

Por supuesto, eso se aplica también a lo que este libro dice.

BIENVENIDA

¡Bienvenido, ahora sí, lector! Pasa, yo te cuelgo el abrigo, es al fondo, te acompaño...

RICARDO RODRÍGUEZ

ÍNDICE ALFABÉTICO

Cuando la entrada aparece citada en una nota, la página va seguida de la letra n.

A

abanico 396, 397, 398

ACA (acción de continuidad

aparente de la situación inicial) 134, 134n, 394, 394n, 429, 504, 504n, 507, 536

acción en tránsito xxxn, 36, 37, 55, 55n, 151, 224, 243, 243n, 274, 315, 316, 327, 337, 338, 339, 391, 412, 433, 451, 452, 453, 453n, 454, 455, 480n, 501, 503, 504, 506, 507, 518n, 534, 535, 539, 573, 600, 617, 635

acción de continuidad aparente de la situación inicial · ver ACA

adición de Braue o añadida de Braue 270, 272, 273, 274, 275, 276, 339

Allerton, Bert 500

Amarategui-Seguro 539

Andrus, Jerry 8, 53, 53n, 101

Annemann, Theodore 281, 511, 511n

anticipación negativa 512, 540n

Antón, Juan xliin, 183

Aparicio, Miguel xliii, 49n

Aragón, Woody 142, 586n

Ascanio, Arturo de xxviii, xxix, xxx, xxxi, xxxii, xxxviii, xlii, xliin, xliii, xlvii, xlviii, 1n, 4, 4n, 7n, 10n, 11, 12, 23, 24, 36, 49, 56, 66, 66n, 67, 72, 75, 77n, 98, 98n, 99, 101, 102, 109n, 125, 125n, 128, 129, 130, 134, 134n, 136, 136nn, 139, 146, 147, 148, 151, 152, 159n, 179, 188, 189n, 218, 223, 223n, 224, 225, 225n, 226, 227, 227n, 228, 233, 233n, 234, 234n, 235, 236, 236n, 242, 245, 248, 254, 255, 271, 271n, 272, 274, 289, 291, 293, 294, 295, 297, 303, 303n, 304, 306, 307n, 309, 313, 314, 315, 315n, 316, 317, 325, 327, 329, 335, 337, 338, 339, 340, 343, 343n, 350, 358, 359, 360, 363, 365, 374, 391n, 394, 394n, 395, 396, 399, 400, 411, 412, 413, 416, 432, 451, 452, 453, 465, 471, 476, 476n, 477, 477n, 478, 479, 479n,

480, 481, 488, 494, 494n, 497, 505n,
506, 507, 512n, 513, 521, 530, 531, 532, 534,
538, 539, 561, 562, 571n, 575, 577, 579,
580, 580n, 588, 588n, 599, 603, 617,
618, 619, 620, 621, 631, 635, 640, 644,
645, 646, 648
ataque y defensa 11, 12, 12n, 13, 108n,
114n, 137, 137n, 139, 146, 147, 147n, 148,
149, 161n, 162n, 176n, 186, 186n, 203,
210, 212, 213, 214, 247, 248, 262, 282,
283, 284, 285, 309, 309n, 310, 353n, 465,
491, 492, 493, 514, 528, 541, 542, 590,
618, 619
atisbo 383, 394, 395

B

Badet, Aleix 280, 283n
Bagshawe, Edward 97, 98
Baldwin, Profesor S. S. 95
Bamberg, David Tobias «Papa» 524
Bauer, Ron 502n
Beam, Steve 176n
Bee, Percy 99

Behr, Denis 42n
Belchou, Steve 3, 6n
Ben, David 246
Benítez, Javi 601n, 645
Benson, Roy 627, 628n, 631, 631n, 634
Berg, Joe 551
Bertram, Charles 286n
Biddle, Elmer 499, 500, 501, 502, 503,
506, 507, 512
Bobo, J. B. 158, 524, 533, 534, 535, 606
Borges, Jorge Luis 47, 580, 580n, 643,
648
Bossi, Vanni 158
Bowyer, Tom 324, 372n
Bradbury, Ray 643
Braue, Frederick 3, 80, 182, 197n, 205,
257, 267, 270, 272, 301, 339, 348, 349,
351, 356, 533
Braun, John 385
Bretón, André 543
Bruce, Richard 500, 512
Brush, Baffles 369
Buckley, Arthur H. 84, 183n, 251, 354

Bueno, Gustavo xxxi, xlvii, xlviii, 147, 148n, 151nn, 294, 294n, 295, 314n, 411, 577, 577n, 616, 640n, 641, 642, 644, 645, 646, 648

Burlingame, H. J. 221

C

camarero, teoría del 10, 245, 288

cambio de baraja 429

cambio de Bobo 534, 535

cambio de miradas 59

Camilo xliin, 69n, 176, 176n, 490

Canuto, Vicente 46, 87n, 88, 275, 280

Capel, Pepo 12n, 578, 645

Cardano, Gerolamo 580

Cardini 627, 631n

Carmona, Andrés 294, 295, 304, 578

Carney, Johns 53

Carrol, Pepe 109n, 460, 596n

carta corrida 187, 188, 189, 190, 191

carta guía 157, 158, 162, 347

Carter, Arthur 113

Carver, Bob 568

Celma, Daniel 160n

Chanin, Jack 605, 606, 610

Chapender, Martin 324

Christian, Magic 628, 628n

Christopher, Milbourne 166

Chuliá, Vicente 413n, 640n

Churchill, Winston 301

Ciuró, padre Wenceslao 128, 128n, 142, 183, 205, 207, 208, 210, 440, 440n, 459, 459n, 468

Cohn, Al 31

constante presente 41, 195, 196

construcción xxxi, xxxvii, xxxviii, xxxviiin, xlv, 31, 41, 45, 55n, 69n, 70, 71, 80, 129, 147, 158, 193n, 239, 245, 246, 250, 251, 253, 258, 264, 271, 280, 285, 286, 319, 361, 379, 497, 516, 518, 562, 586, 586n, 597, 619

control por doble paquete volteado

20, 21, 51, 82, 410

control verbal · ver elección del mago

Copperfield, David 44, 551

corroboración 135, 136, 137, 196, 207,

450, 563, 572
de Courcy, Ken 21, 21n
Crosthwaite, Roger 552n
cruce de miradas 60, 228
Csuri, Frank 251
cuenta australiana 31, 32, 38
cuenta Biddle (o robo de Biddle) 501,
502, 503
cuenta Elmsley 504, 505, 506, 506n,
507, 530, 532, 534
Cuesta, Manuel 525
cupping 631, 631n, 632, 635
Curry, Paul 301, 302, 305, 306, 308,
311, 354n

D

Daley, Dr. 248, 251, 251n, 256, 428n
D'Amico, Carmen 499
Daryl 279n, 280, 389
Dean, Henry 628
Debod, Íñigo 96
Decremps, Henri 280
defensa · ver ataque y defensa

DeLand, Theodore 386
Devant, David 221
disparo-muerto-disparo 440, 441,
442, 443, 570
diversión 116, 116n, 223, 223n, 224,
224n, 225, 226, 228, 233, 234, 235, 242,
243, 245, 254, 306, 327, 391, 447, 465,
471, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481
D'Low, André 500
doble corte 82n, 183, 184, 185
Downs, T. Nelson 324, 428n
driblar las cartas 80, 81, 82, 102
Duffie, Peter 552n

E

Eastman, Chas C. 369
ecualización 364, 407, 409, 410, 411,
413, 414, 416, 417, 569
efecto xliii, xlvi, 7n, 26, 53, 71, 98, 99,
136, 147, 147n, 150, 179, 188, 289, 291,
292, 293, 294, 295, 303, 304, 398, 399,
400, 401, 402
efecto cometa 107n, 167, 168, 176,

176n, 288
efecto tubo 478, 479, 479n, 480, 482
Egea, Luis 645
Einstein, Albert 576
elección del mago 276, 280, 281, 282,
283, 467
Elliot, Bruce 65n, 69n
Elliot, Dr. 416
Elmsley, Alex 209, 319, 319n, 504, 506,
506n, 507, 530, 532, 534
empalme a la italiana 221, 222, 223,
226, 230
empalme clásico 631, 634, 635
empalme de los dedos 230n, 446, 447,
447n, 448, 521, 529, 530, 531, 533, 534,
535, 537, 538, 542, 605, 606, 607, 607n,
608, 609, 609n, 610, 611, 632
Erdsnase, S. W. 109, 460n, 461n, 462n,
589n
Ervin, Dr. 437, 437n, 440n, 450
esquema general de un juego 136,
189n, 303
esquema material de identidad 294,

295, 304
esquina doblada (*corner crimp*) 588,
591, 592
Etcheverry, Jesús 233, 588
extensión de cartas sobre la mesa 24,
25, 26
extensión de cartas en las manos 33

F
fallo aparente 24, 24n, 90, 98n, 179,
186, 193, 194, 195, 245, 246n, 256, 259,
286, 440, 596
falso depósito 201, 201n, 221, 222, 315,
412, 455, 533
falso final 29, 39, 41, 138, 224n, 286, 454
Farelli, Victor 98, 182, 182n, 524n
fase expositiva 77, 77n, 136, 189n, 270,
271, 325, 363, 400, 513
fase «todo está hecho» 497, 507
fenómeno 103n, 141, 142n, 150, 249,
293, 465, 616
Ferragut, Antonio xliii, 387
Fetsch, Hen 568

Figner, Leopold 301, 324
 Figueiredo, Alberto de xxxiii, 483,
 487, 550n, 552, 552n, 553n, 554, 556, 557,
 576
 Finley, Arthur 246n
 finta 134, 433, 439, 440, 441n, 445
 Fischer, Ottokar 205n, 281, 301n, 324,
 627n, 628
 forzaje por corte en cruz o por corte
 cruzado 97, 98, 99, 100, 101, 177, 236,
 242, 243
 forzaje por mezcla hindú 171, 171n,
 172n, 292, 173, 174, 175, 176, 177, 292,
 490, 492
 Foster, Charles H. 95
 Fox, Karrell 166
 Frakson xliii, 631n
 Frazer, James George 27n, 142, 142n,
 465n
 Fu-Manchú xlii, 376, 524n
 Fulves, Karl 228n, 251n, 301, 440n
 Furnadjiev, Alejandro 645

G

Gabi xxviii, xxix, xxx, xxxn, xxxi,
 xxxin, xxxii, xxxiii, xlii, xliii, xlvii, 4n,
 8, 10, 11n, 17, 17n, 26, 26n, 41, 46, 49,
 55n, 67n, 98, 101, 103n, 105, 125, 125n,
 130, 136, 137n, 150, 152, 159, 159n, 160,
 160n, 179, 184n, 189n, 191n, 192, 195,
 195n, 196, 198, 206n, 207, 209n, 225,
 234n, 245, 245n, 248n, 252, 253, 255, 271,
 280n, 288, 292, 292n, 303n, 304, 305n,
 316, 326, 329n, 330, 330n, 334, 335, 337,
 338, 339, 340, 349n, 350, 360, 363, 364,
 365, 375, 394, 401, 409, 411, 412n, 445,
 453, 476, 477, 478, 479, 480, 489n, 501,
 507, 508, 508n, 512, 521, 531, 532, 534,
 535, 540n, 543, 561, 562, 575, 577n, 578,
 579, 586n, 600, 616, 617, 645, 648
 Galloway, Andrew 608n
 Ganson, Lewis 143n, 158, 239, 241, 246,
 249, 251, 256, 257, 338n, 416, 586, 605
 García, Frank 176n
 García, Luis xliii, 316, 644

Gardner, Martin 32,551
Garenne, Henri 95
Gea, Miguel Ángel 135, 483, 599, 601n, 615
gesto mágico 15, 16, 26, 26n, 27, 64, 67, 70, 72, 136, 146, 146n, 195n, 258, 303, 303n, 304, 304n, 315, 335, 394, 401, 574, 635
Gibson, Walter B. 301
Giobbi, Roberto 246, 248, 256, 348, 349, 350, 355, 357, 404, 407, 412, 414, 487
Goethe 519
Goldston, Will 141
Gómez, Miguel xliv, 271, 447n, 506
Gordon, Gene 568, 568n
grados de convencimiento 254, 255
grados de diversión 224, 225, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481
grados de libertad, ley de los 404, 405, 406, 407
Grant, Gene 282

Green, Harry 301

H

Hamilton, John P. 32
Harland, R. W. 551
Harris, Paul 271, 483, 486, 488, 488n, 490nn, 491
Hartling, Pit 85n, 405
Hatton, Henry 246, 254
Hay, Henry xliv
Hermann, Henri 608n
Hernández, Jesús 645
Hernández, Paloma 642
Hilliard, John Northern 307n, 351n, 459
Hitchcock, Alfred 401, 401n
Hoffman, Profesor 51, 87n, 95, 246n, 355, 627n
Hofstadter, Douglas R. 576
Hofzinsler, Johann Nepomuk xliii, 205, 205n, 216, 281, 301, 301n, 432, 486, 490, 627, 627n, 628

Hooper, William 524
Horowitz, Sam Leo 457, 459, 463, 467
Hugard, Jean 3, 51, 80, 84, 170, 182,
197n, 205, 221, 257, 270, 301, 348, 351n,
500
Hughes, Robert xxvii, xxix
Hull, Burling 422
Hull, Ralph W. 324
humor 71, 378, 447n, 489, 489n

I
ICO (*idea contra obiectionem*) 102, 236,
243, 277, 327, 427
idea contra obiectionem · ver ICO
idea obnubilante 55, 55n, 56, 87, 189,
190, 210, 224, 226, 233, 235, 236, 236n,
258, 327, 391, 442, 443, 480, 570
de la Iglesia, Toni 578
Isilokitoké 149, 186, 214, 283, 284, 309,
353, 406, 465, 491, 528, 541

J
James, Stewart 323, 323n

James, Wesley 553n
Jay, Ricky 143n
Jean Phi «Atchoum» 645
Jiménez, Raúl 370
Jordan, Charles T. 310n, 355, 504
Joseph, Eddie 388
Juan · ver Tamariz, Juan
Judah, Stewart 385

K
Kalush, Bill 51n, 158
Kaplan, George G. 450, 450n, 627
Kaps, Fred xlii, 69, 69n, 209, 358, 603
Kardyro, Tony 502, 503
Karr, Todd 628n, 631n
Kelley, Dr. Douglas 568
de Kolta, Buatier 627n
Koornwinder, Dick 263
Koran, Al 605, 606, 609
Kurtz, Gary 279n, 316n

L
Lamas, Carlos 527n

Landes, Michael 355, 356, 502
Lang Neil, Charles 22n, 286n
Laughlin, Lyle 568
Lavand, René 415
Le Paul, Paul 52n
Leal, Pablo 549, 578
lectura hacia atrás 188, 207, 303, 326
Leipzig, Nate 246, 251, 251n, 256, 428n
Levent 628n, 631n
Ling Soo, Chung 524n
llaga, El dedo en la xxix, 293
Lorayne, Harry 98n, 606
Lorraine, Sid 369, 385, 387
Luque, Juan 645
Lynch, Vincent 568
Lynn, Dr. 95

M

Malini, Max 142, 143n, 433, 437
de la Mar, Eric 504
Marey, Germán 645
Marina, Antonio 508n
Marlo, Ed 254, 255, 499, 502

Marré, Ricardo xliin, 52n
Marshall, Jay 586n
Martin, Mad 376, 628
Maskelyne 152
Matsuyama, Mitsumatsu 31, 32
Maven, Max 281n, 283, 283n, 284
Maxwell, Victor 3
McBride, Jeff 313
McMillen, Jack 341, 348, 350, 353, 355,
356, 359, 359n, 360
«me la corto» 395
memorabilidad 10, 93, 107, 139, 142,
159, 165, 167, 167n, 168, 169, 170, 245,
245n, 288, 335, 389, 410
Méndez, Juan José 642
Meyer, Borjo 140
mezcla en las manos por arrastre o
pelaje 11, 11n, 108, 109, 109n, 110, 180,
185, 240, 205, 206, 208n, 246, 310,
310n, 342, 347, 348, 457, 460, 460n,
461, 461n, 462, 463, 466, 468, 497,
500, 582, 583, 589, 589n, 590, 590n,
593, 593n, 594, 595

· con salida interior 460, 460n, 461, 461n, 462, 463, 466, 468, 500, 593, 593n, 595
mezcla hindú 26, 26n, 158, 158n, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 292, 484, 490, 492
mezcla por hojeo o a la americana 26, 26n, 343, 344, 345, 346, 346n, 347, 349, 349nn, 353, 354, 355, 356, 358, 359, 419, 422, 423, 424, 425, 426, 428
· en el aire 419, 422, 423, 424, 425, 426, 428
Mieg, Juan (el tío Cigüeño) 16, 142n, 205, 206
Miguel Ajo 645
Miller, Charlie 182, 197, 433, 437, 551n
Minch, Stephen 3, 80n, 246, 319n, 608n
Minguet, Pablo 142n, 437
misdirection · ver diversión
Mitton, Mark 441, 441n
Moliné, Alfonso xlví, 385, 387, 642
momento mágico 77n, 136, 136n, 303,

304
Moorhouse, Frederick 3
Moreno, Gabriel xliii, 171n
movimiento prioritario, ley del 23, 66, 67, 133, 188, 210n, 223, 226, 309, 454, 475, 572, 617, 631
movimientos falsos y secretos 363, 363n, 480, 480n, 521, 530, 531, 532, 533
movimientos inteligentes 271
Müller, Reinhard 301
Mystery School 313, 314, 316

N

naturalidad 252, 253, 416, 417
naturalidad condicionada 350, 363, 364, 365
Navajas, Joaquín 447n
Nelms, Henning 121n, 159n, 247n, 616, 617
Neve, Richard 141

O

opción múltiple o salidas múltiples

111, 113, 145

Ortiz, Darwin 272n, 314, 330n, 599

Otero, Gustavo 134n, 577, 577n, 578

P

P., R. 31, 301n, 485

Page, Patrick 21, 606

paréntesis anticontraste xxxn, 98, 99,
254, 254n, 279, 279n, 284, 314, 483, 494,
494n

paréntesis de olvido 97, 98, 98n, 99,
100, 100n, 242, 242n, 314, 429, 494,
494n, 600, 617

Pareras, Gabriel · ver Gabi

Partagás, Joaquín 182

pausas preefecto y postefecto 227,
228, 231

Píccola, Rafa 645

Piñeiro, Javi 645

Pita, Rubén 578

Pitágoras 642

Plate, Adrian 246, 254

Ponsin, Jean Nicholas 3, 3n, 270, 485,

490

posición de reparto 17, 18, 19

posición de cortar 18, 19

Pospischil, Carl von 628

Poza, Pablo 156, 450, 578

Prévost, Jean 437

Puchol, Pepe xliin, 601

Punnar, Arthur 683

R

Ramsay, John 223, 369, 608, 609

recapitulación 7, 8, 39, 55, 98, 162, 163,
468, 470, 471, 472

regalo 159, 160, 160n, 305

Richard (A.-O. Delarue) 66

Riobóo, Ramón 143n, 552

Rizo, Ferrán 578

Robert-Houdin, Jean-Eugène xlii, 7,
46, 84, 142n, 380, 586, 490n

Rogers, Ford 511

Rohnstein, Dr. Reinhard 324n

Rojas, Gustavo 10

Ross, Faucett 249, 257, 323, 324, 585

Roterberg, August 627n
Ruggeri, Luigi 128, 134, 135n
Rui, Óscar 645

S

sacar la baraja del estuche 486, 487
Sachs, Edwin 65n, 70
Sack, Dr. 65, 65n
salida interior 52, 53, 54, 81, 82, 110,
460, 461, 462, 594, 595
Sands, George 437, 438, 439
Sankey, Jay 135
Scarne, John 301, 302n
Schmidt, Joseph K. 324n
Scot, Reginald 182n, 187n, 246n, 437,
460n, 525
separación 19, 52, 54
separación inteligente 271
Sharpe, S. H. 151, 152, 620, 646
Shome, Carl 171n
Shortt, C. H. 608n
Simon, Bill 416n, 605
situación final 7, 77n, 98, 99, 134, 136,

188, 207, 291, 292n, 295, 304, 326, 553
situación inicial 7, 7n, 72, 77, 77n, 98,
99, 132, 134, 134n, 136, 179, 186, 188,
188n, 189, 189nm 190, 191, 206, 207,
208, 270, 271, 279, 291, 292, 293, 295,
303, 304, 325, 326, 326n, 328, 329, 330,
331, 335, 400, 402, 403, 494, 495, 500n,
502n, 513, 528
Sloane, Sir Hans 51
Slydini, Toni xxviin, xxx, xliii, xlix,
54, 123, 132n, 228n, 433, 433n, 440,
440n, 441, 443, 449, 486n, 570
Solomon, David 552n
sordo, técnica del 115, 116, 557, 558
Spooner, William E. 568
Stanley, Harry 174n
Stanyon, Ellis 95, 504, 507
Steele, Rufus 500
Steinmeyer, Jim 551, 552
Sterling, Harold 568
Stewart Smith, J. 158
sutileza de Ramsay 507n, 608, 609
Symploké 316

T

Tabary, Francis 437, 437n

tamaricear 40, 309

Tamariz, Ana xlv, xlviii, 190, 648

Tamariz, Juan xxviii, xxix, xxx, xlin, xliin, xliii, xlv, xlvii, 3, 7, 9, 16, 27, 31, 38, 40, 53, 55n, 59, 60, 61, 69, 75, 76, 80, 86n, 88n, 89, 90, 91, 99, 102n, 107n, 115, 121, 122, 128, 132n, 135n, 142, 143, 159, 159n, 168, 169, 179, 183, 193, 193n, 194, 195, 196, 198, 203n, 205, 208, 224, 227n, 228n, 245, 254n, 263, 264, 270, 274, 275, 288, 297, 306n, 307n, 309n, 310n, 316, 324, 330, 330n, 334, 354, 371, 372, 377, 379, 379n, 395, 426, 432, 433, 440, 443n, 447n, 489, 489n, 494, 539, 558n, 575, 586, 586n, 588, 592n, 596, 601, 644, 645, 648

Tannen, Louis 66, 605

Tarbell, Harlan 95, 144, 524, 606

técnicas genéricas y específicas 432,

521, 533, 534

Tenkai 392, 392n

Thompson, J. G. 95

timing 125, 129, 129n, 130, 222, 223n, 225, 316, 337, 412, 579, 603, 608

trabajar después de acabar o de
terminar 145, 146

tránsito · ver acción en tránsito

Truffaut, François 401

Tucker, Tommy 369, 369n

V

Vaquera, Carlos 512, 512n

Varela, Juan Esteban 6, 111n, 113n, 419, 426, 427, 554

Varela, Ramón xliin, xliiii, 525

velo de la verdad 69

Vernon, Dai xxx, xlii, xliii, 53, 80, 80n, 113, 119n, 142, 143n, 158, 158n, 160, 161, 162n, 167, 182, 239, 241, 245, 246, 246n, 247, 248n, 251, 251n, 253, 255, 256, 257, 258, 270, 270n, 286n, 323, 324, 338, 338n, 349n, 354, 361, 386, 390, 392, 392n, 400, 403, 416, 416n, 428n, 437, 461n, 478, 481, 585, 586, 586n, 587, 589,

589n, 591, 592n, 593, 593n, 595, 596, 597
Victor, Edward 504, 568, 609
vida externa 4, 4n, 12, 66, 68, 82, 138,
146, 147, 158, 160, 245, 246, 249, 250,
251, 253, 258, 278, 403, 491, 493, 501,
506, 529, 530, 531, 532, 555, 556, 561, 562,
586, 590, 597, 619, 629
vida interna 4, 4n, 12, 35, 38, 41, 68, 119,
146, 147, 158, 161, 162, 245, 246, 249, 250,
253, 258, 305, 351, 403, 447, 506, 530,
531, 532, 555, 556, 561, 562, 586, 590, 597,
619, 629
vida mental 561,562
Villanueva, Pipo 352, 353, 357, 447n,
529, 608
Vinuesa, Carlos xxxvii, 210, 563, 649
vistazo 36n, 83, 84, 87, 157, 159, 160,
172, 591

W

Wagner, Richard 643
Weigle, Oscar 3
Wiles, Andrew xxvii, xxviii

Williams, Charles O. 355, 369n
Wilson, Mark 324
Wright, George 627n

Y

Yates, Jack 551, 556
Young, Paul 568

Z

Zarrow, Herb 552

Este libro se hizo tangible en OMÁN impresores entre los meses de mayo y junio de 2025. Un recuerdo muy especial para Javier M. Mañas que siempre estuvo al frente de todos nuestros proyectos.

Sus páginas miden 19,32×24,15 cm (proporción 4:5). Los cuadros de texto miden 12,6×18,9 cm, lo que corresponde a una proporción 2:3, que es la misma que guardan los márgenes superior e inferior. Los márgenes interior y exterior están en proporción 2:5.

Las tipografías empleadas en él son:

- *Crimson* para el cuerpo de texto y los números de las figuras.
- *Optima Nova* para los títulos y las notas laterales.
- *Card Characters* para las cartas.
- *IM Fell English PRO* para las manecillas.

La fotografía de los autores es de Iván Mora.

Además de Ricardo, en las ilustraciones aparecen estos amigos ¡y alumnos!:

- Gustavo Rojas (página 10)
- Borjo Meyer (página 140)
- Pablo Poza (página 156)
- Pablo Leal (página 549)

Muchas gracias por su ayuda con nuestras investigaciones a David Ben, Rafa Rebollo, Ángel San Frutos, Lorenz Schar, Jamy Ian Swiss y Meir Yedid. También, por supuesto, a *askalexander.org* (Bill Kalush, Dan Smith y sus colaboradores), *conjuringarchive.com* (Denis Behr y sus colaboradores), *conjuringcredits.com* (Denis Behr, Max Maven, Stephen Minch, Aurelio Paviato y otros), *cosasdegabi.com* (Joaquín Matas y otros), Internet Archive (*archive.org*), la biblioteca de ilusionismo de la Fundación Juan March y su colección digital *Sim Sala Bim* (*march.es*), con especial agradecimiento a Celia Martínez por su generosa ayuda, y *lybrary.com* (Chris Wasshuber), que han aportado valiosísima información a estas páginas.

Muchas gracias a Pepo Capel, Ferrán Rizo y Andrés Carmona por sus comentarios a versiones previas de algunas partes del libro. Y también a Gloria Canales y Diego Rodríguez por su ayuda con algunas de las fotos para las ilustraciones, y a Emilio Acevedo, Emilh, por sus ideas, entusiasmo y apoyo constantes.

