

ANDRÉS CARMONA

INICIACIÓN Y REINICIACIÓN: LA BOLA DE CRISTAL DE LA MAGIA

Artículo aparecido el 12 de julio de 2025 en el blog
de Andrés Carmona magiayfilosofia.blogspot.com

Pertenezco a esa generación que fuimos niños en los 80 y adolescentes en los 90. Como niño, me críe viendo *La bola de cristal*. Mis recuerdos del programa son muy pocos. Recuerdo vagamente a los electroduendes, a la bruja Avería, a Alaska y que entremedias emitían capítulos en blanco y negro de *La familia Monster*. Poco más. Eso sí, recuerdo que todos los sábados veía el programa que tocaba, y supongo que me gustaba y lo disfrutaba ya que no me lo perdía.

Muy posteriormente, y gracias a internet, volví a ver algunos de estos programas ¡unos 30 años después! Aparte de la nostalgia, lo que más me llamó la atención fue la gran cantidad de aspectos y detalles que, obviamente, cuando era niño me pasaban desapercibidos. Para ser una serie dirigida a público infantil y juvenil, estaba cargada de contenido político explícito y nada disimulado. Concretamente de tipo marxista. Imagino que hoy un programa así sería impensable.

El caso es que *La bola de cristal* tenía una gran virtud, una virtud doble. Por un lado, era un buen programa para niños y niñas, en el sentido de que nos gustaba y nos entretenía. Pero también es un buen programa para adultos: cuando lo ves ahora, muchos años después, puedes apreciar el contenido político que de niño te pasaba desapercibido. Por ejemplo, puedes entender por qué la bruja Avería decía aquello de «¡Viva el mal, viva el capital!». Y su gran valor estaba en cómo hacían para lograr ese doble objetivo. Porque lo normal, por lo menos antes, es que un programa infantil aburriera a los adultos, y uno para adultos aburriera a los niños. Pero este lo conseguía.

¿Y qué tiene que ver todo esto con el libro de Ricardo Rodríguez y Carlos Vinuesa de *Iniciación y reiniciación a la magia* (2025, El Caballo del Malo)? Pues que han conseguido lo mismo que *La bola de cristal*: un libro para los «niños» que se inician en la magia (aunque tengan 30 o 40 años cuando se inician) y a la vez para quienes necesitan re-iniciarse en la magia (aunque lleven otros 30 o 40 años ya iniciados).

Para quienes se inician, no necesariamente niños ni adolescentes, el libro reúne una serie de juegos especialmente seleccionados para esa iniciación a la magia. Bastantes de ellos pueden encontrarse en otros libros también de introducción a la magia. Por ejemplo, como el propio libro indica, en aquella mítica colección de *El mundo mágico de Tamariz* que se vendía por fascículos. Juegos que, a su vez, procedían de otros libros del propio Tamariz y de otros clásicos como los de Ciuró. Juegos, en definitiva, que han pasado el filtro del paso del tiempo (una especie de selección natural) y que se han consagrado como juegos especialmente aptos para aprender magia con ellos. El mérito de Ricardo está no solo en los juegos en sí (que, como digo, algunos pueden encontrarse en otros libros), sino en la forma de enseñarlos y explicarlos. Ricardo los ha seleccionado cuidadosamente para enseñar ciertos contenidos de la magia con cada uno de ellos. Es decir, no se trata tan solo de aprender tal o cual juego para poder hacérselo a familiares o amigos y ya está (que también sirve para eso a quien solo quiera eso), sino que tiene el valor añadido de que, con la «excusa» de cada uno de ellos, Ricardo enseña principios, aspectos y detalles, tanto técnicos como teóricos, que son los que sirven para avanzar y progresar en la magia. Por ejemplo, al tiempo que estás aprendiendo el primer juego de todos, «Un cambio de profesión», Ricardo ya está introduciendo nociones teóricas como las de vida interna y vida externa (Ascanio) o la teoría del camarero (Gabi Pareras). En el juego 27, «El juego de Biddle», Ricardo enseña técnicas como la cuenta Biddle y la cuenta Elmsley. Y así en todos y cada uno de los 33 juegos del libro, a través de los cuales repasa todas y cada una de las técnicas y nociones teóricas más importantes e imprescindibles para tener una base sólida como mago.

Así pues, en un primer nivel o el más superficial, quien quiera puede aprender 33 juegos de magia para hacer a su círculo más cercano (que suele ser el primer público de quien empieza en magia). En un segundo nivel, pero todavía de iniciación, se puede avanzar mucho más y asentar las bases técnicas y teóricas de la buena magia. Pero ¡es que hay más! El libro incluye, y esto no lo había visto antes en ningún otro libro, una serie de «conversaciones» diseñadas por Ricardo en las que él como profesor va explicando cuestiones teóricas ya

más profundas y complejas y respondiendo a las dudas y preguntas de sus alumnos. Es decir, que en vez de escribir un texto teórico al uso, Ricardo lo ha dialogado para que sea más ameno y digerible sin merma del rigor, lo que no es fácil de conseguir. Aquí ya hay un tercer nivel en el que se mide quien de verdad tiene un interés serio en la magia y quien solo quería aprender unos trucos para impresionar o entretener a sus amigos.

Este tercer nivel es el que enlaza con la re-iniciación en la magia. Como magos, muchas veces vamos buscando nuevos juegos y técnicas, y despreciamos los libros de iniciación porque ya los conocemos, y no nos vamos a poner ahora a aprender o hacer los juegos que suelen venir ahí. Sin embargo, hay un detalle que se nos escapa al pensar así. Efectivamente, esos juegos los aprendimos en su momento y fueron como escaleras que se tiran una vez que nos han servido para subir al piso de arriba. Pero entre el momento en el que aprendimos esos juegos y ahora ha pasado mucho tiempo. Y nosotros hemos cambiado durante ese periodo. El Yo que leyó aquel libro de iniciación de Ciuró, Florensa o Giobbi no es el mismo Yo de ahora. Igual que el Yo que vio *La bola de cristal* hace 30 años no es el mismo que la puede ver ahora. Y lo que veo ahora no es lo mismo que vi hace 30 años. Bueno, sí es lo mismo, quien no es el mismo soy yo. De la misma forma, al reaprender esos juegos podemos aprehender (con hache) ciertos aspectos y contenidos que en su momento no pudimos por falta de conocimientos y experiencia que no teníamos entonces. Y Ricardo lo que ha hecho ha sido explicitar y profundizar en toda la riqueza de contenidos que pueden aprehenderse cuando nos re-iniciamos en la magia. No se trata tan solo de caer en la cuenta de que llevamos haciendo mal (o de forma regular) ciertas técnicas básicas que creíamos dominadas (cómo sujetar una baraja correctamente, cómo mantener bien un *break*, etc.), que también. Se trata, además, de cuestiones mucho más profundas sobre cómo entender la magia y elevarla de mero entretenimiento, pasatiempo o *hobby* a la categoría de arte. Y esto son palabras mayores. Además, Ricardo ha explicitado las bases filosóficas de su acercamiento a la magia (el materialismo filosófico), lo cual es una muestra de honestidad intelectual.

El libro de Ricardo educa en una manera especial y específica de hacer y entender la magia, y que marca una diferencia, o una ventaja, a la hora de progresar después con otros libros de magia más avanzados técnicamente y teóricamente. Al leerlos (o releerlos) después de habernos iniciado (o reiniciado) desde el de Ricardo, su lectura es distinta y más productiva. Y lo es porque Ricardo nos ha educado para leer esos otros libros pensando automáticamente

de cierta forma adecuada. Inconscientemente vamos buscando la situación inicial y final del juego (¡y su esquema material de identidad!), si en tal o cual procedimiento predomina la finalidad de ataque o de defensa, cómo dejar las cosas al final para que se cumpla la teoría del camarero, etc. Esos otros libros, seguramente, no dicen nada de eso, pero nosotros ahora vamos a ver (o a poner) esas cosas en ellos porque Ricardo nos ha «programado» para caer en ellas automáticamente. Es la diferencia entre ir al Museo del Prado de niño y volver años después de haber terminado la carrera de Historia del Arte.

Por último, es obligado mencionar la calidad material del libro. Ya solo sus 650 páginas impresionan. La edición que ha hecho Carlos Vinuesa es de lujo, en su estilo. La cubierta, la portada, la maquetación, el diseño... una auténtica obra de arte. Las ilustraciones de Gustavo Otero, impresionantes. La cantidad de detalles que tiene el libro: el índice y reíndice (¡10 páginas!), el índice alfabético al final, las notas al margen en cada página, etc., y que facilitan la «navegación» por el libro a la hora de buscar tal o cual contenido, técnica, autor o pasaje.

En definitiva, un libro único e imprescindible. Cuando parecía que era imposible superar ciertas cotas, Carlos y Ricardo lo han vuelto a hacer: ¡muchísimas gracias y enhorabuena!

ANDRÉS CARMONA CAMPO
andrescarmonacampo@gmail.com