

Cómo se hizo...

Carlos Vinuesa

© Carlos Vinuesa del Río

Primera edición: MADRID Y CAMBRIDGE, 2011

Segunda edición revisada y ampliada: SANXENXO Y MADRID, 2012

ISBN: 978-84-616-1180-5

DEPÓSITO LEGAL: M-9820-2013

*Dedicado a Pablo y Alberto
por su magia y su amistad.*

Cómo se hizo...

por

Carlos Vinuesa

FOTOGRAFÍAS
Cristina Medrano

PORTADAS Y FIGURAS
Ángel Suazo Nácar

Prefacio

Estas páginas recogen una gran parte de mi historia con la magia, en especial con la cartomagia. Son una selección de lo que creo que constituye el mejor material que he “ideado” hasta el momento; creo que aporta algo y puede ser útil para otros magos. Lo publico con el deseo de que sirva para inspirar a quien lo lea. También espero que el hecho de compartir este material me motive para trabajar en nuevas direcciones.

Me encantan los libros de magia. He aprendido mucho gracias ellos y valoro mucho el hecho de que a través de un libro se pueda conocer al autor, ver cómo piensa y entender por qué hace las cosas que hace y por qué las hace como las hace. En este libro he tratado de mostrar mi forma de construir, de pensar y de entender la magia. Durante el proceso me he dado cuenta de varias cosas, entre otras de que los efectos a los que más tiempo he dedicado intuitivamente están bastante relacionados entre sí (por ejemplo, tengo que ir al médico a mirarme esa obsesión con los juegos que involucran cartas y números, que ocupan la mitad de este trabajo). También he tratado de contar cómo surgieron muchas de las ideas y, cómo no, de dar crédito a los inspiradores de las mismas... Este trabajo debe mucho a muchas personas, la mayoría de las cuales aparecen nombradas y listadas en el índice alfabético que puedes encontrar al final del libro. Pero como es muy difícil nombrarlas a todas, pido perdón desde este momento a las que no aparecen y sí que deberían hacerlo. Digo todo esto porque en muchos casos considero más interesante el proceso que el resultado (aunque, desde luego, considero muy importantes los resultados). Creo que es por eso por lo que me suelen gustar mucho los reportajes de “Cómo se hizo” una película. De ahí el título de este librito...

Aunque hay algunas ideas y juegos “suelos”, el grueso de este trabajo lo constituyen tres secuencias (palabra más bonita que la horrorosa “rutina”). Creo que es bonito e interesante ver cómo enlazan unas cosas con otras por la historia o la construcción.

Las tres secuencias en cuestión son:

- *El elixir*, una versión de cartas al peso fuertemente inspirada en la de Juan Tamariz. Es de los números que más he realizado para público, primero porque disfruto mucho haciéndolo y segundo porque se adapta tanto a magia de cerca como a magia de salón.
- *Los niños pequeños*, una aparición y asamblea de ases seguida de una carta al número y una carta rota que reaparece recompuesta en su posición original. Fue la primera secuencia que preparé para un concurso, la presenté en el Concurso Ascanio 2009 y desde entonces ha sufrido algunos pequeños cambios.
- *Regreso al futuro*, una versión del conocido efecto *Collectors*, una “carrera de camellos” y una versión de la carta al número. Fue la segunda (y última, de momento) secuencia que preparé para un concurso y me valió el Premio Ascanio 2010, lo cual me hizo mucha ilusión. También ha sufrido cambios desde entonces.

De las tres secuencias, la más “impráctica” (tanto por el material necesario que es un poco “delicado” como por las condiciones que necesito para realizarla y que todo el mundo la vea si quiero hacerla en el suelo) es *Los niños pequeños*. No sólo eso, si te fijas en los efectos, en *El elixir* hay que contar cartas (varias veces), en *Los niños pequeños* hay una carta al número y una carta rota y recompuesta con el sabor de carta al número y en *Regreso al futuro* hay una carta al número. Por eso, y como considero que la carta al número de *Regreso al futuro* es mejor, cuando en una sesión hago los tres números en cuestión, cambio el final de *Los niños pequeños* para aportar un poco de variedad en los efectos. Sin embargo, esto no es una sesión de magia para público, y como considero que hay ideas interesantes, bonitas y más personales en la versión original de *Los niños pequeños*, contaré esta versión que es la que presentaría si sólo tuviera que hacer esa secuencia.

Las secuencias están explicadas tal y como las hago, incluyendo cómo voy vestido, lo que digo (**el guión es el texto en negrita de cada capítulo**) e incluso, en ocasiones, lo que pienso mientras las realizo. Me gusta mucho caracterizarme al más puro estilo Mortadelo y que sea un personaje el que realiza la magia y cuenta o representa la historia. Además de que me

divierte mucho, creo que el personaje ayuda a hacer más “creíble” o memorable la ficción (vendo un elixir, vengo del futuro...). Sin embargo, más que personajes son “caricaturas de personajes” de las que me permito salir cuando quiero para ser yo mismo, para improvisar o en beneficio de la magia... Las tres secuencias están pensadas para una sesión de magia de cerca en la que puedes salir de escena para cambiarte o “disfrazarte” entre número y número (idealmente otra gente actúa en la sesión o suena una grabación o se muestra una proyección durante ese tiempo).

La estructura del libro es simple. En los tres capítulos principales describo en detalle las secuencias anteriormente citadas. En cada uno de ellos, hay una introducción en la que hablo de cosas (¡da gusto cómo te explicas!), un apartado llamado “Material y preparación” donde explico el material y la preparación que se necesitan (¡no fastidies!), otro llamado “Resumiendo” en el que describo el método de modo burdo y esquemático (cada uno como lo que es...) y otros cuantos apartados con un repaso completo y detallado de la secuencia (por cierto, ¿quién es el que se está metiendo conmigo en los paréntesis?). En el Apéndice A analizo una idea bastante potente junto con varios juegos a los que se puede aplicar. En el Apéndice B, muestro mi aproximación al efecto de la carta al número. Recomiendo leer este segundo apéndice ordenadamente para entender la historia y el funcionamiento de las diferentes versiones, para enterarse de algo cuando se lea el capítulo de *Regreso al futuro* y para no perderse versiones tan prácticas como *Los gemelos golpean dos veces* o *Gemelos sin comodines*, que es novedad en esta segunda edición y uno de mis juegos favoritos de este libro. También recomiendo leer el primer apéndice antes de leer el segundo.

Prácticamente todo lo que vas a leer me ha fallado alguna vez en público. Gracias a esos fallos, en muchas ocasiones he pensado en “salidas” para cuando ocurren.



SALIDAS DE EMERGENCIA. A lo largo del texto encontrarás cuadros con este símbolo donde explico posibles salidas para fallos.

Antes de concluir este prólogo quiero dar las gracias de todo corazón a Cristina Medrano y Ángel Suazo por aguantarme con paciencia y por las obras de arte que constituyen sus fotografías y diseños. También quiero agradecer profundamente a Pablo Poza, Gilbert, Pipo y el propio Ángel la cuidada revisión de las versiones primitivas de este escrito.

Prefacio

Deseo que estas páginas te sean útiles, te inspiren o simplemente te permitan conocerme mejor. Bienvenido a la visión del director, al otro lado de la cámara, comienza: *¡Cómo se hizo...!*

Índice general

Prefacio	I
Índice general	V
1. El elixir	1
1.1. ¿Y por qué...?	1
1.2. Material y preparación	3
1.3. Resumiendo	6
1.4. ¡Compren el elixir! (aparece un vaso)	7
1.5. ¡Estáis enfermos! (las cartas que disminuyen)	10
1.6. Las cartas al peso	15
1.6.1. Primera pesada, “el efecto balanza”	18
1.6.2. Segunda pesada, “la vieja”	19
1.6.3. Tercera pesada, “el calvo”	22
1.6.4. Cuarta pesada, “la que se parece a Ana Obregón”	26
2. Los niños pequeños	35
2.1. ¿Para cuándo dice que lo quiere?	35
2.2. Material y preparación	38
2.3. Resumiendo	43
2.4. Intro	44
2.5. Vivimos en un mundo de mierda	45
2.6. ¿Tú montabas en bicicleta? (Wild Card)	48
2.7. Jazzy Aces	51
2.8. Tu número de clase (la carta al número)	60
2.9. ¿Qué pasaría si el tiempo no pasara? (la carta rota y recom- puesta)	65
2.10. Los niños de hoy en día tenéis mucha suerte	68

Índice general

3. Regreso al futuro	71
3.1. Métodos	71
3.2. Material y preparación	73
3.3. Resumiendo	80
3.4. ¡He destruido la máquina del tiempo!	82
3.5. El condensador de fluzo (las damas)	87
3.6. Pasado, presente y futuro (Collectors)	91
3.7. El almanaque deportivo (la carrera)	98
3.8. Es la hora (la carta al número)	107
A. El juego que sí se puede explicar	109
A.1. Introducción	109
A.2. El artículo	110
A.2.1. Origen y antecedentes	110
A.2.2. El cambio	113
A.2.3. Más deprisa	114
A.2.4. El juego que sí se puede explicar	115
A.2.5. Variantes interesantes	121
A.3. Tiempo después...	122
B. La carta al número	125
B.1. ¡No puede ser!	125
B.2. Mi grial	128
B.3. ¡Qué coincidencia!	134
B.4. Con carta elegida libremente: ¡la del antifaz!	138
B.5. Los gemelos golpean dos veces	146
B.6. Gemelos sin comodines	157
Bibliografía	163
Índice alfabético	167