

**CONFERENCIA SOBRE EL
PESAMIENTO TEÓRICO
DE ARTURO DE ASCANIO**

Por Pablo Cerastes

IDEAS MÁGICAS

La idea de la Perfección

De un modo general, en el estudio de una rutina difícil, se pueden distinguir las fases siguientes: Aprendizaje, Práctica, Corrección, Práctica corregida, Dominación, Asimilación y Perfección.

***Aprendizaje:**

Se estudia como va todo, se estudian los pases aisladamente, cómo van engarzados unos con otros. Es una fase de contacto en general.

***Práctica:**

Se repitela ejecución una y otra vez, paso a paso, hasta lograr realizar la rutina seguida.

***Corrección:**

Se lee nuevamente la descripción de la rutina. Es frecuente entonces que adquieran nuevos y luminosos significados, muchos detalles que al principio pasaron inadvertidos.

***Práctica corregida:**

Repetición incesante de la rutina, en la soledad de la habitación o ante amigos muy íntimos e imparciales.

***Dominación:**

La rutina se posee por completo. Sólo cuando se llegue a esta fase puede ejecutarse ante profanos.

***Perfección:**

La rutina es una depurada obra de arte.

Búsqueda de la Originalidad:

No hay que hacer cosas manidas, no hay que hacerlo mismo que los demás; hay que buscar la manera original de hacerlo.

Presentación:

Como dice Padre Ciuró, es un concepto muy complejo en el que intervienen una serie de factores y de aspectos difíciles de estudiar y de determinar. Dentro de estos aspectos, está la personalidad del mago, la claridad y la visualidad del juego.

Principio de Cobertura:

Gracias al aspecto defensivo de la presentación, queremos lograr que no se vea la

trampa del juego, que no se sepa que existe, que ni siquiera se sospeche.

Concepción Teórica de la Magia:

Principios en la concepción de un juego:

***Fase Expositiva:**

Primero hay que realzar la fase previa, antes del efecto; entonces el efecto mágico viene solo. (Recalcar con claridad)

***La Naturalidad Condicionada:**

Si en un momento hay que hacer un movimiento de una forma determinada (para hacer la trampa), cuando no tenga nada que ocultar, la haré de la misma forma. (Ejem. Coger la baraja)

***Paréntesis de Olvido:**

Es intercalar vicisitudes entre el momento en el que haces la trampa y el efecto que ésta producirá después. (Ejem. Una carga)

***Paréntesis anti-contraste:**

El paso de la situación A a la situación B debe hacerse sin paréntesis. (Ejem. Enfile)

***Susceptibilidad de Ejecución lenta:**

Distribuir las dificultades a lo largo del juego, no hacer todo el trabajo en un momento.

***Trabajar después de Acabar:**

Cuando un juego ha terminado para el público, entonces se hace la trampa o parte de la trampa.

Principios para la Concepción de la Atmósfera Mágica:

La Atmósfera Mágica es el ambiente de Magia, sorpresa y misterio que el mago consigue cuando ejecuta sus efectos de modo que el público no pueda, no ya ver sino ni siquiera sospechar la causa secreta que los produce. Es el summum de perfección al que aspira todo mago, y se da cuando todo sucede como si la Magia auténtica existiera realmente porque los efectos producidos son de verdad alucinantes. Para llegar a esto hay que tener en cuenta varios factores:

***Técnica:**

Una técnica absolutamente depurada es el primer factor del efecto máximo. Un movimiento que se denuncia por una postura antinatural o por un sonido intempestivo, o por cualquier otra causa, destruye en el acto toda atmósfera mágica.

***Naturalidad:**

Interviene de modo fundamental en la consecución de la atmósfera mágica y está íntimamente ligada con la técnica manipulativa, ya que la naturalidad no es otra cosa que el enmascaramiento de una acción secreta por otra normal, conocida e inocua. Es el medio más poderoso que la técnica tiene para llegar a ser perfecta. Mediante la Naturalidad un empalme pasará insospechado, un enfile será invisible y cualquier acción secreta es indetectable. Deben desterrarse por completo todos los movimientos que chocan y resultan extraños al espectador, ya que aunque no descubran el truco, revelan siempre la existencia de éste, y eso basta y sobra para

destruir la atmósfera mágica.

La Naturalidad tiene tres poderosos aliados:

La Soltura (Handling), la Diversión (Misdirection) y el Oportunismo (Timing)

- La Soltura:

Mediante la Soltura, se consigue la Naturalidad dinámica en el manejo de los objetos que se manipulan. Actúa sobre la mente de los espectadores, ahuyentando totalmente la idea de truco. Las manipulaciones, los pases secretos, deben realizarse siempre despreocupadamente, con la misma sencillez con la que se ejecuta una acción normal. La despreocupación es una actitud psíquica del mago. Si el mago no le da importancia a un movimiento determinado, el público no se la dará tampoco.

- La Diversión:

Es el arte de atraer la mirada y la atención del público hacia un punto inocuo e interesante, mientras en otro lugar se realiza una acción secreta, que de ese modo, resulta invisible e insospechada. La Misdirection es un arte, y el mago que la domine estará en posesión del arma más terrible que pueda imaginarse para lograr la más alucinante atmósfera mágica.

Los principales medios de Misdirection desde un punto de vista general son:

•Las expresiones de la cara del mago:

El público sigue el desarrollo de un truco mirando la cara del mago; y así sus manos estarán libres de la vigilancia del público. Si el mago sonríe, el público tiende a sonreír; si está pensativo, lo mira a la cara, esperando descubrir que está pasando.

•Los Gestos:

Si la cara del mago es como un director de orquesta, sus gestos son la batuta del maestro. No se debe gesticular excesiva y llamativamente, pero sí tener vivas las manos.

•La Versación:

Es un importante elemento de misdirection mental. Una frase oportuna acompañando un gesto, o por sí sola, dirige la mente del auditorio hacia un punto inocuo e interesante.

- El Oportunismo:

O cadencia, significa: el especial ritmo o acompañamiento que debe darse a un conjunto de gestos o acciones (y palabras) con el fin de que, merced a dicha cadencia, el movimiento tramposo, inserto en ese conjunto de acciones, pase desapercibido.

•Acciones en Tránsito:

Son las acciones que hacen de paso o como trámite o medio para realizar otra acción principal, y esta acción sirve para el enmascaramiento cadencioso del truco. El espectador sólo ve la acción principal, porque la Acción en Tránsito es tan “de trámite” y está tan embebida en la acción principal, que carece por sí sola de cualquier interés. Elementos de las Acciones en Tránsito:

1º- Una acción final, que aparece como principal y da significado a todo el conjunto de gestos que le preceden. Ha de ser no tramposa, por supuesto, ha de ser claramente inocente para el efecto mágico.

2°- Una acción secundaria, que se realiza como mero trámite previo para la ejecución de la acción principal. Ésta es la propia Acción en Tránsito y es cuando se realiza la trampa.

3°- Una exteriorización, siquiera mínima, de que la intención del mago es hacer la acción principal. La actitud del mago es la que consigue que unas acciones aparezcan como principales y otras como secundarias.

***Psicología:**

Es el fundamento total de la Magia. Sin psicología no hay Técnica, ni Naturalidad, ni Misdirection, ni Timing, ni Versación adecuada. Un juego psicológicamente mal presentado, no es ni la sombra de la obra de arte que hubiera podido ser.

El mago ha de saber en todo momento, qué reacciones psicológicas producen sus manipulaciones o sus palabras en el público. Y obrar siempre de acuerdo con aquellas reacciones, conduciéndolas por donde estime conveniente.

Psicología del Empalme

El empalme es uno de los principios clásicos de la técnica cartomágica. Solamente empleando el empalme se pueden conseguir ciertos efectos, quizás los más bellos, visuales y mágicos de toda la cartomagia.

La dificultad del empalme, realmente no es técnico, sino psicológico: el mago tiene cierta sensación de culpabilidad cuando da el mazo a barajar quedándose con una carta oculta en la mano. Además, exige dotes de actor: la disociación entre la vida interna y externa del juego es muy grande en la utilización del empalme.

Sólo la experiencia vence esas dificultades.

***La Cobertura del Empalme:**

El gran tema del empalme está en la cobertura: o sea, que no se vea, en que no se sospeche. Y por supuesto, está íntimamente relacionada con el mecanismo de la atención.

•El pre-empalme:

Es la peculiar manera de coger la baraja en el instante previo de empalmar la carta o cartas. Una posición que el espectador puede ver porque todavía no ha pasado nada. Esta situación sugiere las siguientes cuestiones:

1°- Existe un problema constructivo y es el de llegar con naturalidad a la posición de pre-empalme.

2°- La situación de pre-empalme debe apurarse al máximo, de modo que entre esa situación y el empalme subsiguiente no haya la menor vicisitud.

3°- En esta situación deben comenzarse ya los primeros pasos de la acción divertida con la que se cubrirá el empalmen en sí.

•El momento del Empalme:

Cuando la carta pasa de la baraja al interior de la mano. En este punto los libros son muy explícitos, proporcionando infinidad de sistemas y métodos.

Lo ideal es depurar la técnica de modo que, si es posible, resista la plena mirada del espectador y, a la vez, cubrir la operación, con leve o suficiente Diversión y buen

Timing.

•**La Retirada de la mano libre:**

Con la carta ya empalmada, ¿cómo ejecutar la separación de las manos?

Para responder, hay que hablar de dos ideas básicas del mecanismo de la perfección:

- **El Efecto Tubo:**

El ojo humano enfoca sólo aquella parcela del campo visual que le interesa, y no ve, o ve vaporosamente el entorno, aunque esté próximo. Como si mirásemos a través de un tubo. A la zona del campo visual enfocada de esa manera, la llama Zona Iluminada y al entorno, Zona Penumbrosa.

- **Ley del Movimiento Prioritario:** (Ley Ascaniana)

Cuando dos cuerpos se ponen en movimiento casi simultáneo dentro de un campo visual, la mirada del espectador sigue siempre al primero que inicia el movimiento. El objeto que antes se mueve reclama para sí la zona iluminada de la mirada, y el otro objeto queda en penumbra.

•**Conservación de la carta empalmada:**

Este es el gran problema del empalme, el que origina deserciones entre los cartomagos. ¿Qué hacemos con la mano pecadora?

Hay que darle cobertura de diferentes maneras:

- **Naturalidad Estática**

Posturas que el mago puede adoptar cuando tiene una carta empalmada:

- Postura del Senador
- La mano coge la baraja u otro objeto
- La mano descansa sobre la pierna
- Mano tocándose la barbilla
- Mano en la cadera
- Mano en hombro de espectador

-**Naturalidad Dinámica**

Gestos que pueden hacerse teniendo cartas empalmadas:

- Pequeños gestos aéreos
- Acción mímica de barajar
- Barajar de verdad
- Mirar la hora
- Arreglarse la corbata
- Subirse las mangas
- Dejar caer la mano a lo largo del cuerpo

Por supuesto, deben alternarse las posturas con los gestos.

-**Diversión Mental:**

El mago debe estar vehemente ocupado en algo: en lo que dice, en lo que hace él o un espectador, en las incidencias del juego, etc.

A la vez, el mago estará psíquicamente alejado de sus manos. La disociación de la vida interna y externa del juego es ahora máxima.

-**Diversión Física:**

Si es posible, de primer grado, dando protagonismo a la mano libre o algún

incidente que atraiga la mirada y la atención del espectador. Si no, de segundo grado, dejando la mano del empalme en zona de penumbra.

-Soltura Despistante y Utilización Inocua:

Demos a la mano del empalme el mismo tratamiento que debe darse a los objetos trucados: apliquémosle los principios de la soltura despistante y utilización inocua. Manejemos la mano del empalme con soltura y desenfado, que es lo contrario de agarrotamiento, rigidez o preocupación delatores.

-Cadencia:

Debe estudiarse el Timing preciso en cada caso. El gesto de la mano debe acompañar acompasadamente a las incidencias de lo que se dice o de lo que pasa.

***Devolución de la Carta Empalmada**

Vale lo que ya hemos visto.

Biografía de Arturo de Ascanio

Arturo de Ascanio y Navaz nació en Canarias en 1929 y murió en Madrid el día 6 de Abril de 1997. Es conocido como el padre de la cartomagia española.

Desde los 10 años quería hacer magia y a los 16 conoció a Josualdo D'Alcahud , compañero de carrera y amigo íntimo desde entonces, quien le enseñó el salto, el enfile y otros principios de manipulación. Con 19 años ingresó en la SEI de Madrid. Tuvo dos grandes maestros: Jean Carles y Fred Kaps, al cual conoció con 23 o 24 años, y a partir de entonces Ascanio cambió por completo. Estudió con gran profundidad qué tipo de resortes mentales pueden elevar o mermar la potencia del efecto mágico en la mente del espectador. Revolucionó la concepción psicológica de la magia, aunque él siempre dijo que no inventó nada, sólo le puso nombre y significado a muchos conceptos de la magia.

Arturo de Ascanio no era mago profesional, era su gran afición. Él era abogado.

No conforme con sólo estudiar la psicología de la magia, también desarrolló efectos prácticos y sutiles técnicas que demuestran la solidez de sus teorías. A destacar su manejo de la carta doble, el Culebreo (Ascanio Spread) y sus 9 variantes descritas, diferentes dejadas en relación a los culebros, etc...que le llevaron a ser reconocido internacionalmente y a ganar el primer premio de Cartomagia de la FISM en el XI Campeonato Mundial de Magia celebrado en Amsterdam en 1970.