Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 09 de Noviembre de 2015 13:00



El mentalismo es una de las especialidades de la magia que está más próxima a las matemáticas. El mago que se autodenomina mentalista consigue realizar sus adivinaciones y predicciones mediante un surtido de técnicas, muchas de las cuales consisten en explotar propiedades matemáticas que permiten asegurar el resultado previsto. Evidentemente, para fortalecer la sensación de poseer poderes mentales, el mago debe ocultar convenientemente los principios utilizados en el juego o experimento que propone. Si dichas propiedades son sencillas (por ejemplo, las entradas de marzo de 2004 o febrero de 2012), la puesta en escena debe estar preparada más cuidadosamente, con el fin de ocultarlas. En otros casos, no son tan conocidas las propiedades en las que se basa un juego (por ejemplo, las entradas de febrero de 2010
o
diciembre de 2013
), de modo que la presentación no necesita estar muy elaborada.

Este proceso de convertir en juego de magia una simple curiosidad matemática ha ocupado a muchos magos a lo largo de los tiempos. Y hoy vamos a ilustrarlo con un ejemplo.

Siempre es muy difícil situar el origen de un juego en un lugar o autor concreto. Digamos que la historia comienza el año 1951, cuando Bob Hummer pone en el mercado el juego *"Mathematic al three-card monte"*
, citado ya en este rincón (

julio de 2013
). En 1954, Jack Yates publica el libro “
Minds in close up
” que contiene un juego donde muestra un método de adivinación utilizando cuatro objetos, el cual está basado en el efecto de Bob Hummer. Este juego está descrito en el omnipresente libro "
Mathematics, magic and mystery
" (1956), de Martin Gardner, bajo el título
"Yates' four-object divination"
. Otra descripción del juego de Yates aparece en el libro “
Big book of magic tricks
” (1977) de Karl Fulves bajo el título
"The parity principle"
. El principio matemático se convierte en juego de magia el año 1974, cuando Paul Curry publica el juego
"A penny for your thoughts"
, en el libro "
Paul Curry presents
" (aunque también se incluye en la antología "Paul Curry's worlds beyond", publicada en 2001). Por cierto, este Paul Curry (1917-1986) fue un famoso mago aficionado conocido mundialmente por su juego "
Fuera de este mundo
" y por el puzle "
La desaparición del cuadrado
".

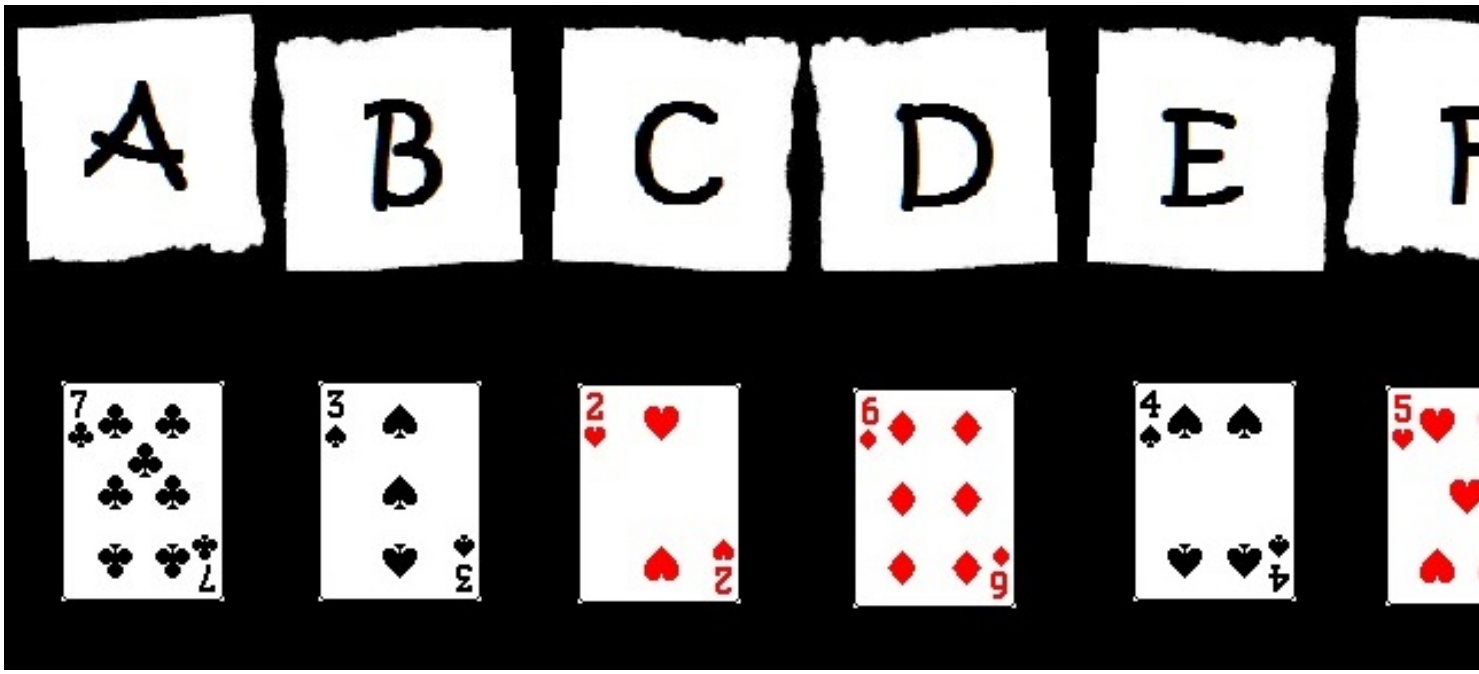
¿Cómo ha quedado el juego después de este proceso? Como una demostración de habilidad psíquica del mago. Por mucha libertad de movimientos que tenga el espectador, el mago podrá predecir el punto final de su recorrido. Veamos con detalle el proceso.

Busca una hoja de papel y recórtala en seis trozos. Luego escribe en cada una de ellos una letra, de la A a la F. Coloca los seis trozos sobre la mesa, formando una fila.

Busca ahora una baraja y saca seis cartas, del 2 al 7, de cualquier palo. Retira el resto, que ya no nos servirán.

Mezcla las seis cartas y colócalas en la mesa caras arriba, cada una debajo de uno de los trozos de papel.

Te quedará una disposición parecida a esta imagen (aunque el orden de las cartas sea otro):



Ahora sigue cuidadosamente las siguientes instrucciones. Te daré bastante libertad de movimientos pero no podrás escapar a mi control mental.

1.

Intercambia el siete con cualquier carta que esté bajo una vocal.

2.

Cambia el cuatro con el cinco.

3.

Cambia el dos con el siete.

4.

Retira la carta que está bajo la letra F.

5.

Cambia la carta de menor valor con cualquiera de las que estén a su lado.

6.

Retira la carta que está bajo la letra A.

7.

Intercambia de posición las dos cartas de mayor valor.

8.

Retira la carta que está bajo la letra E.

9.

Cambia la carta de menor valor con cualquiera de las que estén a su lado.

10.

Retira la carta que está en la posición de la letra B.

11.

Quedan dos cartas que ocupan las posiciones de las letras C y D. Retira la carta que bajo la

letra D.

12.

Queda una carta y ocupa la posición C. Ya sé que esto no es una buena adivinación.

13.

Lo difícil es saber la carta que queda. Concéntrate en la carta. ¡Ya sé lo que estás pensando!
Pincha en la imagen para comprobarlo.



Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)