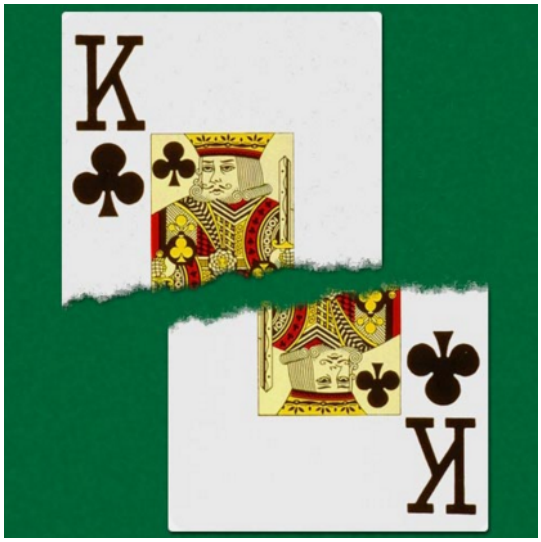
Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Miércoles 01 de Junio de 2016 13:00



Creo que el ingenio es una de las características más notables de las personas de éxito: un novelista capaz de desarrollar una idea original, un artista plástico que sorprende con una creación innovadora, un músico que combina con maestría la letra y la melodía de una canción son algunos ejemplos que muestran la aplicación del ingenio como parte fundamental de una obra exitosa.

En matemáticas, y en las ciencias en general, el ingenio es también fundamental: la resolución de un problema requiere en muchos casos una buena dosis de ingenio, creatividad y, por supuesto, constancia. Pero no hace falta ser matemático profesional, algunos magos han desarrollado el ingenio para resolver problemas que surgen durante la creación y desarrollo de un truco.

Precisamente, el apelativo más adecuado para el principio que vamos hoy a descubrir es el de ingenioso. Así que, en primer lugar, desarrollamos un juego en el que se descubren las ideas básicas y, a continuación, haremos un recorrido por su historia.

1.

Busca una baraja y reparte sobre la mesa dos montones de 10 cartas cada uno, de modo que el montón de la izquierda esté caras abajo y el montón de la derecha caras arriba. Observarás mejor el efecto final si cada paquete contiene las cartas del as al diez, en orden creciente.

2.

Retira un pequeño paquete de cartas del montón de la izquierda y mira y recuerda la carta que ha quedado en la parte superior del montón que queda en la mesa.

3.

Corta un pequeño paquete del montón de la derecha y colócalo, todavías caras arriba, sobre el montón de la izquierda. Ahora, la carta que has pensado está debajo de un número indeterminado de cartas.

4.

Mira ahora y recuerda la carta superior del paquete de la derecha (como está de cara, la ves directamente) y coloca el paquete que habías retirado al principio sobre este montón, ocultando así la segunda carta pensada.

5.

Coloca el montón de la derecha sobre el montón de la izquierda. Si extiendes las cartas, observarás que están agrupadas en montones de cartas caras abajo y caras arriba.

6.

Pasa de arriba abajo el primer paquete de cartas que están caras abajo. ¡Vaya, la carta que queda arriba es la segunda carta pensada!

7.

Pasa de arriba abajo todo el paquete de cartas que están caras arriba. ¡Nueva sorpresa!, la carta que queda arriba es la segunda carta pensada.

¿Qué ha pasado en realidad? Que hemos dado un corte completo a cada paquete de cartas y luego otro corte al conjunto total, a pesar de la libertad que hemos gozado al cortar e intercambiar ambos paquetes.

En esto consiste el llamado "principio del corte libre", el cual, según apunta su supuesto inventor Gene Finnell (1929-2002), aparece por primera vez en el juego que él mismo comercializó poco tiempo antes de 1967 bajo el título “Spelling the aces”. Un poco después publicó el folleto titulado precisamente "Free cut principle", del cual hemos traducido el juego anterior. Algunas de las aportaciones a la magia de Gene Finnell se recogen en el libro de Karl Fulves titulado “Gene Finnell’s card magic”, publicado en 1973 y también en la antología de Arthur McTier titulada “Card concepts” (2000), donde el principio del corte libre se llama ahora "principio del reemplazamiento inverso". También en el libro “Magia por principios” dedico un capítulo a este principio.

¿Por qué he llamado a Gene Finnell el "supuesto inventor"? Resulta que el principio había sido aplicado ya en 1948 por John Hamilton en el juego titulado “Eyes of the God”, como aclara Karl Fulves en la revista de magia "Pallbearer’s Review" de agosto de 1970.

Basados en este mismo principio, puedes encontrar en internet algunos juegos. Podrás seguir fácilmente el proceso de uno de ellos en este video de Youtube , creado por el mago japonés Shanla. Y, si tienes ganas y paciencia, puedes traducir y aprender este juego de Peter Duffie
.

En el blog magiaporprincipios he publicado un juego muy interesante de Gene Finnell, también traducido del folleto antes citado.

Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)