Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Noviembre de 2011 00:00

Quiero dedicar la entrega de este mes a uno de los magos más ilustres del siglo XX, llamado **David Frederik Wingfield Verner** (1894-1992) pero más conocido por su nombre artístico *"Dai Vernon"*, considerado por todos los magos del mundo como *"El Profesor"*. No voy a relatar su biografía porque puedes encontrarla pulsando sobre su imagen.

Estando esta sección dedicada a la magia matemática, no parece lo más adecuado hablar de *"El Profesor"*. Sin embargo, hay dos razones poderosas que lo relacionan con nuestro rincón. La primera es que fue el maestro, aunque más apropiado sería llamarlo cómplice, de un mago y matemático muy conocido, Persi Diaconis, quien abandonó sus estudios a los catorce años para recorrer los Estados Unidos y aprender magia junto a *Dai Vernon*. Ocho años más tarde sintió la necesidad de conocer más a fondo los principios matemáticos en los que se basan algunos juegos de magia y cursó la carrera de Matemáticas, siendo actualmente profesor de matemáticas y estadística en la Universidad de Stanford. Como detalle anecdótico indicaré que pudo acceder al doctorado en la Universidad de Harvard gracias a las recomendaciones de Martin Gardner, quien conocía a Persi sólo por haber publicado unos excelentes juegos de magia.

La segunda razón para citar a *Dai Vernon* es el juego de magia titulado "El triunfo" , que él inventó. El juego consiste en que una carta escogida por un espectador y perdida entre la baraja, reaparece mágicamente al ser la única que queda girada cara arriba después de haber mezclado la baraja con algunas cartas cara arriba y otras cartas cara abajo. Como esta sección no pretende dar un cursillo de técnicas especializadas en la magia, vamos a ofrecer una versión matemática, cómo no, de dicho efecto. Esta versión fue ideada por el mago japonés **Kuniyasu Fujiwara** y el resultado sigue siendo sorprendente, más aún porque todo sucederá en tus propias manos, sin necesidad de habilidad ni dotes de prestidigitación, si sigues las instrucciones que te indico.

MARCHA DEL JUEGO

1.

Busca los cuatro ases de la baraja y déjalos sobre la mesa, en fila y caras hacia arriba.

2.

Coloca tres cartas encima de cada as, caras hacia abajo, formando así cuatro paquetes de cuatro cartas cada uno.

3.

Coloca el segundo montón sobre el primero y el tercero sobre el cuarto. Tienes ahora dos montones de ocho cartas cada uno.

4.

Mezcla por separado ambos montones para que los ases (que siguen estando cara arriba) queden perdidos entre las demás cartas. Vuelve a dejar sobre la mesa ambos montones.

5.

Gira uno de los dos montones y vuelve a dejarlo sobre la mesa. Ahora reparte alternativamente una carta de cada montón formando un nuevo paquete con todas las cartas.

Recoge el nuevo paquete y realiza un corte, es decir separa un montón de arriba y pásalo abajo.

6.

Reparte las cuatro primeras cartas de izquierda a derecha, formando una fila. Reparte las cuatro siguientes cartas sobre las anteriores, también de izquierda a derecha. Realiza la misma operación con el resto de las cartas. Tienes ahora sobre la mesa cuatro paquetes de cuatro cartas.

7.

Recoge ahora las cartas como si enrollaras una alfombra: giras el montón de la izquierda y lo colocas sobre el que está a su derecha, giras este nuevo montón y lo colocas sobre el que está a su derecha, giras de nuevo este montón y lo colocas sobre el último.

8.

Sé que parece imposible, que has girado cartas, has mezclado y has cortado como has querido, pero el espíritu del Profesor ha vuelto a triunfar: los ases son las únicas cartas que están vueltas respecto a las demás.

Los lectores habituales de esta sección no tendrán dificultades en reconocer entre estas instrucciones el principio de paridad que permite colocar todas las cartas en un sentido salvo los ases que quedarán en sentido contrario. Los que no son lectores habituales tendrán la irresistible tentación de navegar entre los juegos anteriores para descubrir ese maravilloso pero elemental principio.

Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)