

CHARLES T. JORDAN

El hombre de las ideas

Conocí a Charles Thornton Jordan a través del librito de *La baraja biselada* de Juan Tamariz y sus geniales y sutiles ideas me cautivaron desde el primer momento. Si estás familiarizado con sus «Perfection Method for Strippers», «Mephistopheles' Own No. 2» o «Just the Reverse», por citar tres ejemplos, seguro que me entiendes perfectamente. Lo siento, ninguno de los tres está incluido en este libro, por si eres de los que ya han empezado a buscarlos. Si no tuvieras acceso a las instrucciones originales de Jordan, que sería lo ideal, puedes encontrar estos y muchos otros juegos reescritos por Karl Fulves en el libro *Charles Jordan's Best Card Tricks*. Poco a poco fui recopilando y leyendo mucho más material suyo. Preparando este prólogo me he dado cuenta de que su influencia en mi magia es quizá mayor de lo que pensaba: las cosas más personales que he hecho en estos diez años están relacionadas en muchos casos con métodos o ideas empleados por Jordan.

Aunque no soy el único al que Jordan ha influido. De hecho, en este prólogo trataré de convencerte de que la importancia de Charles T. Jordan en la magia es comparable a la importancia de Michael J. Jordan en el baloncesto. Si no sabes quién es Michael Jordan, deberías poner remedio a eso antes de seguir leyendo esto. ¡Oye! ¿Oye...? Otro que ya no

vuelve. Bueno, al menos hemos creado un aficionado al baloncesto. Regresando a lo nuestro, valga como ejemplo lo que Stewart James escribió sobre Jordan: «Para mí, Jordan fue el hombre con las mejores ideas que la magia ha dado». Y, para comprobar que lo decía con conocimiento de causa, recordemos que era alguien de quien Karl Fulves escribió en 1975, en su libro *Charles T. Jordan Collected Tricks*: «James es indiscutiblemente la mayor autoridad viva sobre Jordan».

Pero empecemos por el principio: ¿quién fue Charles T. Jordan? Lo cierto es que no se conoce mucho de su vida. Según el número 9 de la revista *The Bat* (1944), número de homenaje a Jordan tras su fallecimiento, Thornton, como era conocido en su familia, nació el 1 de octubre de 1888 en Santa Bárbara (California). Otras fuentes, entre ellas www.findagrave.com, afirman que nació en Berkeley (California) en esa misma fecha. En dicha página web, se pueden incluso encontrar fotografías de la tumba de Jordan en el Cypress Hill Memorial Park de Petaluma (California).

En cualquier caso, parece ser que a los 10 años, ya residiendo en Berkeley, tras presenciar una actuación de Harry Kellar, se volvió loco por la magia y su afición fue fomentada por su padre, que le compraba juegos para que se los hiciera a sus amigos. Fue allí, a los 19 años, donde recibió sus primeras lecciones de la mano de Robert Madison. Este le presentó a una serie de colegas con los que empezó a reunirse con frecuencia, que incluían a Harry Canar, Arthur Buckley, Earl DeForrest, Henry D'Rubio o Clarence Locan. En sus reuniones, «estos chicos» se hacían una magia unos a otros que casi se ha convertido en leyenda. Tampoco se les daban mal los negocios. Más tarde, Henry D'Rubio se convertiría en comerciante de productos mágicos y, ya en aquella época, todos ellos inventaron muchos efectos que luego anunciaban en las revistas de la época y vendían; incluso se ha llegado a decir que algunos de ellos fueron anunciados ¡antes de tener solución!

En 1915 comenzamos a encontrar anuncios de juegos de Jordan en revistas como *The Sphinx*. La dirección que aparece en dichos anuncios es la de Penngrove (California), lugar al que se había trasladado la familia. Aunque, quizá por su timidez, Jordan nunca llegó a actuar fuera de su círculo de amigos magos, su genialidad no pasó desapercibida, sus efectos entusiasmaron a la comunidad mágica y su fama comenzó a crecer al tiempo que lo hacían las ventas de sus creaciones. Por citar un ejemplo de su originalidad y creatividad, tanto en sus efectos como en

su forma de venderlos, en 1916 se podía leer en revistas de la época como, por ejemplo, el *Magical Bulletin* el anuncio de «Long Distance Mind Reading» (incluido en este libro, «Misterio 2: Lectura del pensamiento a larga distancia»):

Nunca antes se ha puesto a la venta o soñado algo como esto. Envías una baraja de cartas por correo a alguien, solicitándole que la mezcle, elija una y te envíe de vuelta la mitad del mazo, sin indicarte tan siquiera si la carta elegida está en esa mitad o no. Al recibirla, sabes qué carta fue elegida. [...] PRECIO: 2,50 dólares. NOTA ESPECIAL: Para una demostración, envíame 50 céntimos. Te enviaré un mazo de cartas para que selecciones una y me devuelvas la mitad del mazo. Entonces te escribiré con el nombre de tu carta elegida. Tras ello, envíame los dos dólares restantes y yo te enviaré el secreto.

No me digas que no te dan ganas de escribir. Si no fuera porque ya has comprado el secreto en este libro...

En esta época, en la que Jordan ya gozaba de popularidad entre los magos, publicó su gran obra, *Thirty Card Mysteries* (es decir, este libro). Fue a finales de septiembre de 1919, tras dos retrasos consecutivos respecto a la fecha de publicación inicialmente prevista en el mes de julio, «dada la inevitable presión de otros trabajos». El libro se vendió de manera excepcional y pronto hubo que hacer una reedición.



PORTADA ORIGINAL DE *THIRTY CARD MYSTERIES*, DISEÑADA POR ELI BENNECHE, QUE TAMBIÉN FUE EL ILUSTRADOR DEL LIBRO.

En rápida sucesión aparecieron *Ten New Impromptu Card Tricks*, *Ten New Sleight of Hand Card Tricks*, *Ten New Miscellaneous Tricks*, *Ten New Prepared Card Tricks* y *Ten New Pocket Tricks*, todos ellos a lo largo del año 1920. Él mismo imprimió todos estos libros, que rápidamente comenzaron a venderse y a consolidar su reputación y su popularidad. Y, desde luego, también le dieron dinero. En 1921 apareció *Four Full Hands*

of *Down-To-The-Minute Magical Effects* y en 1922 *Four Full Hands of Card Tricks*, dos grandes hojas que recogían 20 juegos cada una. Paralelamente, Jordan seguía anunciando y vendiendo juegos durante estos años.

Sin previo aviso, poco después, Jordan desapareció del mundo de la magia. Al parecer, su principal interés pasó a ser el campo de la radio: durante unos años se dedicó a diseñar y construir enormes radios, algunas de las cuales todavía se conservan en el área de Petaluma. No debió de tener mucho éxito, como demuestra el siguiente extracto de una carta que Jordan escribió en 1929 a T. Nelson Downs, citada por Karl Fulves en la introducción de *Charles Jordan's Best Card Tricks*:

Estoy totalmente fuera del asunto de la radio ahora mismo y he vuelto a la máquina de escribir como medio de subsistencia. Por supuesto, me llevará un poco de tiempo volver a entrar, pero pienso que puedo hacerlo y empezar pronto a sacar beneficios, pues el mercado se ha ampliado considerablemente y las tarifas han mejorado desde que hice el tonto dejando la escritura por la radio.

Y es que la atención de Jordan había sido absorbida por la escritura de ficción mucho tiempo atrás. De hecho, desde antes de septiembre de 1916 —fecha en que apareció su relato «The Legerdemaniacs» en la revista *The Sphinx*— Jordan había comenzado a escribir varias novelas y relatos breves (muchos de los cuales aparecieron en revistas de la época). Una mente inquieta ¿verdad? Pues no queda ahí la cosa. Jordan también fue genial en otros campos. En el libro *Magical Mathematics* de Persi Diaconis y Ron Graham podemos encontrar cómo en los años 20 y 30 Jordan y algunos colaboradores suyos ganaban sistemáticamente los concursos de jeroglíficos de los periódicos en todo el país, lo cual les aportaba decenas de miles de dólares al año (una cifra espectacular para la época). Pronto los periódicos les prohibieron la participación, lo que les obligó a buscar cómplices a los que proporcionar las respuestas a cambio de un 10% del premio. Jordan buscó a estos cómplices en la comunidad mágica, ¿dónde si no? Como ejemplo de ello, es apasionante y muy divertido leer en dicho libro la correspondencia que mantuvieron Jordan y un colaborador suyo con el mago J. Elder Blackledge en 1938, a raíz de la participación en uno de estos concursos. Si tienes ocasión de hacerlo quizá te veas abrumado por la gran experiencia de

Jordan y su amigo en este tipo de concursos y situaciones, la meticulosa y eficiente organización de todos los detalles o el nivel de ocupación de Jordan con estas actividades (que simultáneamente mantenía correspondencia con varios otros cómplices). Ciertamente, esto mantuvo ocupado a Jordan en aquella época y también le proporcionó un buen dinero. Además de todos los quehaceres anteriores, y simultaneándolo con ellos, Jordan fue un granjero de pollos durante muchos años en Petaluma. En el ya citado número de homenaje a Jordan de la revista *The Bat* (número 9, 1944) se pueden encontrar fotografías de Jordan en la cumbre de su popularidad en los años 20 (elegante, con traje, corbata y un abanico de cartas) y también de los años 40 (campechano, con chaquetilla de punto y pose de abuelete).

La pinta de abuelete de Jordan y el carácter «bromista» de Rufus Steele hicieron que al simpático de Rufus le pareciera buena idea decir a Stewart James que había ido a visitar a Jordan a su casa y que, además de ser un granjero que no le hizo ningún juego de magia, le había confesado que no había inventado nunca juego alguno y que todo el material publicado a su nombre era en realidad de Arthur Finley. Puedes leer la historia en el número 8 del volumen 2 de la revista *Pentagram* (mayo de 1948), donde se publicó con el título de «The Mystery of Charles T. Jordan» en la sección de «Francis Haxton on...». El artículo, que aparecía tras la muerte de Jordan (en abril de 1944, después de una larga enfermedad), también añadía algunas otras «informaciones sospechosas» como que George Reading (un ayudante de Kellar) afirmaba haber recibido una carta de Nelson Downs confirmando que Finley era el creador del material de Jordan (cosa que huele regular, sobre todo si lees a continuación la introducción que Downs escribió para este libro). Este artículo desató una polémica en la comunidad mágica que parece que se zanjó con el de Lloyd E. Jones en el número 56 de *The Bat* (agosto de 1948) que, entre otras cosas, reproduce las palabras que el propio Arthur Finley dijo a Arthur Leroy el 23 de junio de 1948: «Sí, Charles T. Jordan y yo fuimos amigos. Nos enviamos cartas e intercambiamos ideas con frecuencia hace muchos años. La historia que acabas de enseñarme [refiriéndose al número de mayo de *Pentagram*] no es cierta para nada. [...] Todo el material publicado bajo el nombre de Charles T. Jordan fue inventado por él y yo no tengo nada que ver. Es todo lo que tengo que decir. Por favor, que no me molesten más. Es todo de Jordan».

Sin embargo, algo debió de calar la cosa cuando Steve Freeman nos cuenta en su artículo «Arthur Finley, Known for Being Unknown» (número 8 del volumen 81 de *The Linking Ring*, agosto de 2001) que Vernon siempre afirmaba que Finley, buen jugador de *bridge*, le dio a Jordan la idea de «Siguiendo el rastro de la mezcla americana hasta su guarida», el artículo que abre este libro.

Todavía más, en 1935 Theodore Annemann, gran admirador del trabajo de Jordan y cuyos escritos muestran su influencia, obtuvo permiso del mismo para publicar sus secretos en un formato uniforme. Así comenzó a hacerlo bajo el título *The Sign of Exceptional Magic*, eslogan que el propio Jordan había usado para anunciar sus productos. De los 50 números previstos, solamente llegaron a aparecer 6. La publicación se interrumpió sin previo aviso. Algunos dicen que simplemente no era rentable, otros que el acuerdo entre ambos se vino abajo. Es tarde para preguntar a cualquiera de los dos, pero las amables y elogiosas cartas intercambiadas por Jordan y Annemann que abrían esta publicación contrastan con el comienzo del juego «The Ultra Find» —una versión de «The Premo» (incluido en este libro, Misterio 3)—, publicado por Annemann en el número 40 de *The Jinx* (enero de 1938): «Desde que Jordan llamó la atención sobre el principio de la cadena interminable para mezclas americanas alrededor de 1919 (y yo creo que el descubrimiento del principio pertenecía a Arthur Finley) llevo condenando el defecto de la localización de una carta por estos medios. Me refiero a la necesidad de recorrer el mazo cinco o seis veces [...]». En mi opinión, si se llevaran bien, cuando menos lo habría dicho de otra forma. Y ahí dejo eso para ver si consigo iniciar una polémica igual o mayor que la del amigo Rufus.

En cualquier caso, incluso aunque Finley influyera en Jordan, tanto Freeman (y quizá Vernon) como Annemann se olvidan de señalar que el propio Jordan, en el prólogo del libro que tienes entre tus manos señala explícitamente la investigación de Charles O. Williams sobre las mezclas americanas como anterior a la suya. En el número 8 de *The Magician Monthly*, de abril de 1908, se puede encontrar el juego de Williams «Card Reading Extraordinary», que es la primera referencia escrita al principio de la cadena interminable que he encontrado.

Pero, parafraseando la mítica intervención de Francisco Umbral en el programa *Queremos saber*, he venido a hablar de este libro y no de lo que opine el personal, que me da lo mismo; estamos acabando el prólogo

y pasa el tiempo y no se habla de este libro, de modo que si no se habla de este libro me levanto ahora mismo ¡y me voy!

Vale, comencemos con los misterios. El primero es que no hay 30 misterios sino 31 (el último es una especie de apaño o alternativa para el décimo, que dependía de lo que uno se encontrara al desprecintar una baraja). El segundo es que tan solo 29 de ellos son de Jordan, pues el octavo y el vigésimo cuarto son de James M. Moren.

¿Y qué aportan los misterios de este libro a la magia? Pues bastantes cosas que trataremos de resumir brevemente.

En primer lugar, el principio de la cadena interminable que aparece en el libro generaliza el introducido por Charles O. Williams. Resumiendo mucho, Williams usaba que una mezcla americana y todos los cortes que uno quiera (antes y después de la mezcla) hacen que la cadena interminable se recorra en dos vueltas al mazo y Jordan establece y usa que n mezclas americanas y todos los cortes que uno quiera hacen que la cadena interminable se recorra en 2^n vueltas al mazo. Como ejemplos sensacionales de uso del principio, tenemos los misterios segundo y tercero, ya comentados anteriormente. Sobre el tercer misterio, y pese a que en el libro se afirme que «el señor Downs localiza la carta con facilidad casi al instante, simplemente echando un vistazo a la baraja abierta en abanico», Annemann lleva algo de razón en eso de que recorrer la baraja ocho veces puede ser demasiado. Mi solución favorita es la que propone Jack McMillen en su genial «Edge Mark Premo» (que puedes encontrar en la página 62 del libro *Jack McMillen* de Michael Landes).

El principio se emplea en varios otros misterios, como el vigésimo quinto, «Coluria», muy posiblemente el juego con el que se introdujeron las sucesiones de de Bruijn en magia, o el vigésimo sexto, donde se combina con el uso de cartas lisas y rugosas. Jordan escribe que el principio de usar cartas lisas y rugosas fue descubierto por Mr. Ford Rogers (la referencia exacta según Fulves es *Tricks With Prepared Cards* de Ford B. Rogers, publicado por Donald Holmes en 1913).

En el quinto misterio encontramos aplicado otro principio de la mezcla americana, que las cartas de arriba de una de las mitades que mezclamos se mezclan con las de arriba de la otra y las de abajo con las de abajo. Además, aparece descrita la mezcla en las manos para conservar los colores separados, en ocasiones atribuida (erróneamente) a Laurie L. Ireland.

En el sexto misterio encontramos una variante de la idea de «sumar» las cartas presentes en el mazo para deducir la que falta. Este principio es conocido en inglés como «Clocking the Deck» y, según la muy recomendable www.conjuringcredits.com, aparece ya en un manuscrito de Luca Pacioli de 1478. La variante de Jordan es *grosso modo* que lo hace solamente con las cartas de un palo, pues se asegura de que el espectador escoja una carta de dicho palo.

El séptimo misterio es el que dio a conocer la mezcla perfecta a los magos. Por supuesto, la mezcla existía desde mucho antes, al menos desde el siglo XVIII, pero no conocemos que se usara en muchos juegos de magia.

Además de los principios de mezcla americana, también son destacables varias ingeniosas ordenaciones. Si vas al misterio vigésimo noveno, ordenas las cartas como allí se dice y te autorealizas el efecto, comprobarás a qué me refiero cuando digo que una ordenación puede ser ingeniosa.

También es obligado destacar los sensacionales principios que combinan gomas elásticas y cartas. El misterio decimonoveno en el que el mazo se corta solo (y así se siente y se ve porque en realidad se corta solo) creo que es una preciosidad. El método del misterio decimosegundo, en el que una goma se usa para propulsar cartas de un paquete a otro es tan divertido como sugerente.

Además de los métodos para volver una carta y medio paquete, podemos encontrar una versión del efecto de *Triunfo* (en realidad, una versión del *Inverto* de Theodore Deland, porque el *Triunfo* de Vernon todavía no existía), con un método divertidísimo (aunque algo difícil de realizar), en el misterio decimooctavo.

También se incluyen asambleas de ases o ases localizadores de cartas, pero, aunque quizá no sea el de mejor efecto, el misterio con ases que ha inmortalizado el nombre de Jordan en la cartomagia es el vigésimo tercero, «Los ases fantasmas». En él se describe lo que Karl Fulves bautizaría después como la cuenta Jordan. Publicada 40 años antes que la cuenta Elmsley, fue ignorada durante mucho tiempo e incluso redescubierta por varios magos. Curiosamente, en este juego no se utiliza como cuenta sino como una forma de alterar el orden en un paquete de cuatro cartas.

Y podríamos seguir, pero parece ya un buen momento para detenernos. Seguro que los ejemplos anteriores han aumentado tus ganas

de leer el libro en detalle, así que lo mejor que puedo hacer es callarme y dejarte hacerlo. Antes de ello, me gustaría destacar, como reflexión final, que es impresionante que alguien con un periodo total de afición a la magia de unos 10 o 15 años, con no tanto contacto con magos y ninguno con público, se retire dejando el gran legado que ha dejado Jordan en la magia, con ideas que han influido durante 100 años e influirán durante otros 100. No te compares con él porque te aseguro que tu influencia en la magia va a ser mucho menor; y si no lo es, estaré encantado de que me cites para desprestigiarme, porque, viniendo de alguien tan influyente como tú, eso solamente podrá darme fama y dinero, podré dejar mi trabajo de prologuista y al fin... ¡dominaré el mundo! Mientras tanto, te dejo que disfrutes del libro y te inspires con algunas de las geniales ideas del hombre de las ideas... Bienvenido a los misterios del gran ¡Charles T. Jordan!

Madrid, 7 de noviembre de 2014
Carlos Vinuesa