

**ENREDOS**

## El Guardián entre el Centenar

En alguna ocasión, todos nos sentimos tan capitidismuinidos, tan poquita cosa frente a la inmensidad de lo desconocido, que estamos con las defensas bajas y la lógica embotada, tentados de creernos cualquier cosa. Incluso que se nos puede leer el pensamiento. Es cierto que un mentalista talentoso puede conseguir algo muy parecido, leyendo las señales de nuestro lenguaje corporal y analizando concienzudamente nuestras respuestas a determinadas preguntas suyas. En realidad, el mentalista nos conduce sutilmente hacia donde nos quiere hacer llegar, hasta que nuestro pensamiento sea el que él desea. Vamos, que nos lleva al huerto. Desengañese: nadie puede leerle el pensamiento. Pese a lo que nos quieren hacer creer el par de entretenimientos que periódicamente llegan a nuestro buzón, y que vamos a analizar:

**Lady Esmeralda y su bola de cristal**

En esta barraca de feria encontramos el gabinete de la simpática [Lady Esmeralda](#), que nos hace una invitación<sup>1</sup>. No tema su aspecto *brujeril*, y sigamos sus instrucciones:

Se trata de escoger un número de dos dígitos del 0 al 99 (vale, del 0 al 9 son de un dígito, pero tiene más gracia si elige uno de dos). Escoja el suyo, mientras yo me inclino por, pongamos, mi edad, 25<sup>2</sup>. Milady nos pide que sumemos cada dígito, o sea,  $2+5=7$ , y que restemos este resultado del número elegido, lo que supone  $25-7=18$ . Bien (creo, soy de letras). Ahora debemos fijarnos en el panel de la derecha para ver a qué símbolo está asociado nuestro resultado final.

Vaciamos nuestra mente, concentrémonos sólo en el símbolo, forjemos una clara imagen mental de él y, sólo entonces, pulsemos sobre la bola de cristal... ¡Asombroso!

Pero un momento, estoy viendo, sí, sí, que el símbolo que le ha sido desvelado a Vd. es el mismo que me aparece a mí. ¿A que es éste: ♁? ¡Voto al chápiro verde! ¡Aquí hay algo más que magia de la buena!

Si pudieran habernos leído el pensamiento, la “clara imagen mental” en la que estábamos tan concentrados en nuestra mente vacía, ¿para qué tantas vueltas? ¿Por qué no averiguar directamente el número escogido? ¿Por qué no averiguar siquiera el resultado tras la operación? ¿Por qué no averiguar un número y sí un símbolo?

Veamos si hay algo en común entre su resultado y el mío.

En el sistema numérico decimal, en un número de dos dígitos el primero representa a las decenas y el segundo a las unidades, ¿de acuerdo? Es decir, nuestro modesto 25 se descompone por una parte en  $2 \times 10 = 20$ , y por la otra en  $5$ :  $20+5=25$ . Así pues, todo número de dos dígitos puede expresarse así:  $10x + y$ .

¿Y qué nos solicita Milady? Pues que sumemos  $x + y$  y restemos el resultado al número escogido en primer lugar, es decir:  $(10x + y) - (x + y)$ . O sea, que como  $(+y) - (+y) = 0$ , podemos despejar tranquilamente  $y$ , lo que nos deja en  $10x - x$ . Ay, caray, que el resultado de nuestra operación es finalmente  $(10x + y) - (x + y) = 10x - x = 9x$ .

¡Alto! Vuelva con Lady Esmeralda y repita todo el truco pulsando en “Try again!”. ¿Ya ve el símbolo en la bola? Ahora fíjese en el panel y observe qué elegantemente está alineado el mismo símbolo (que es distinto en cada ocasión, para despistar) al lado de cada múltiplo de nueve, ¡que es el resultado necesario de cualquier operación efectuada según las instrucciones!

**David Copperfield, adivino y asesino**

Sigamos ahora con [esta presentación](#), que se abre con una palabrería despaciosa que nos repite que seremos testigos de algo mágico, asombroso, hasta que por fin se nos aparece el rostro, algo desdibujado, del famoso ilusionista David Copperfield. Éste nos explica nada menos que nos va a leer el pensamiento, para lo que nos muestra seis cartas pidiendo que pensemos en una de ellas. Que sólo pensemos en ella. Es más, que no la toquemos ni pulsemos sobre su imagen (¡Atiza! ¡Esto sí que debe ser magia!).

A continuación las cartas desaparecen y Mr. Copperfield se jacta de que podrá encontrarla en nuestra mente (recuerde: y sin haber tocado la pantalla). Para tan prodigiosa hazaña habremos de ayudarle un poco mirándole atentamente a los ojos mientras nos concentramos en nuestra carta, y...

¡Mire! ¡Cinco cartas han regresado y la suya ha desaparecido! No importa cuántas veces lo repita, la suya siempre será la que falte... o eso parece.

Tras este alarde, finalmente Mr. Copperfield se permite amenazarnos con la muerte si no reenviamos el archivo en una semana.

Procedamos como en el caso anterior y preguntémosnos si una presentación de Powerpoint telépata no encontraría igualmente sencillo mostrarnos la carta escogida por nosotros haciendo desaparecer las demás.

Pues volvamos a intentarlo, pero esta vez... vamos a memorizar todos los naipes. Las cartas desaparecen, regresan y... ¡todas han cambiado!

Nuestra carta ya no está porque las “reaparecidas” son distintas que las primeras. ¿Qué importa entonces cuál hayamos elegido? ¿A que es tan simple que tumba de espaldas?

Como es de suponer que Mr. Copperfield tenga mejores cosas que hacer que perseguirnos con un cuchillo, les recomiendo relajarse y seguir disfrutando de la revista. Pero, eso sí, si no reenvían *Sizigia* a todas sus amistades, en siete días ¡amanecerán con un carnet de socio del Real Betis!

<sup>1</sup> Lamentablemente, no hemos hallado este juego mejor presentado y más evidente que en esta versión en inglés, ya que las españolas enmascaran demasiado el proceso.

<sup>2</sup> No quiero oír risas.