

A-Caj.202/10





A - Caj. 202/10

R  

---

1399.84

PALACIO DESENCANTADO

DE

Wister Bacallister.

MADRID:

*Imprenta de F. Fuertes, Corredera de S. Pablo, 12.*

1847.

PALACIO DESENCANTADO

DE

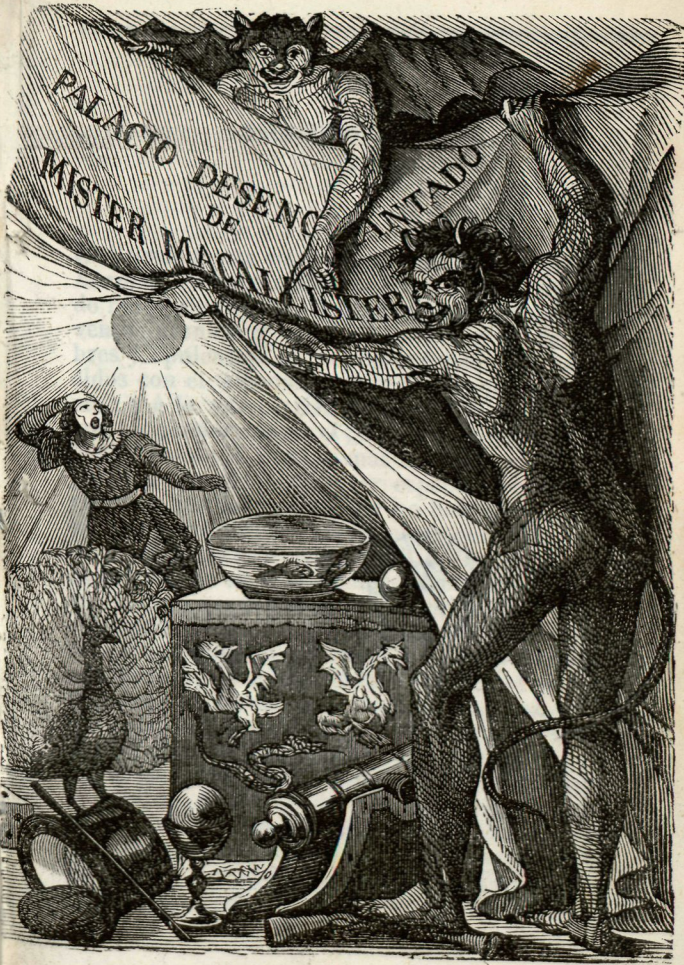
Historia de España



MADRID:

Imprenta de F. Fuentes, Córchova de S. Pablo, 12.

1847.





## INTRODUCCION.

**L**A llegada á esta córte del *primer prestidigitador de Europa Mister Macallister*, ha causado una especie de revolucion en la sociedad madrileña: viejos y jóvenes, grandes y chicos, hombres y mugeres, pobres y opulentos, se vieron mágicamente sorprendidos con el talisman del tan célebre jugador de manos; y á la vez corrian en busca de una localidad que los proporcionase el gusto de conocer á la notabilidad en moda. Pero lo mas triste era ver que gran parte de los que querian ser espectadores tenia que volverse triste á su casa por no haber podido hallar billete; estos eran los mas cautos, pues aun les quedaba esperanza de lograrlo al dia siguiente; pero otros ó mas ricos ó menos económicos, soltaban 40 rs. á un revendedor, instalándose en su luneta y alimentando de este modo el fraude y la codicia de los espendedores de billetes. De este movimiento, de este anhelo, se sigue que Mr. Macallister era el objeto de todas las tertulias, de todas las conversaciones, alabando unos y exagerando otros las sorprendentes suertes que solo á él pertenecian. Alzóse por fin el telon del primer sueño de Mr. Macallister, y el público, dispuesto de antemano á ver cosas sorprendentes, se sorprendió y premió con sus aplausos al célebre prestidigitador extranjero que á fuerza de estudios y desvelos ha conseguido llegar al pináculo de la ciencia.



La voga de Macallister fué creciendo; el público le anhelaba, el Régio alcázar le llamaba, y en medio de tan repetidas ovaciones, ha permanecido impávido, recogiendo aplausos y dinero en cambio de algunas libras de pólvora y de dulces. Tanto talento, tanta ciencia, no pueden menos de ser elogiados, y así nos hemos propuesto descorrer el velo que ha existido entre Mr. Macallister y el público, es decir; explicar clara y terminantemente los medios que este célebre y nunca bien ponderado ingeniero mecánico ha empleado para ofuscar á sus espectadores, persuadidos de que nuestros lectores nos lo agradecerán, pues apenas habrá uno á quien no le haga cosquillas alguna de las suertes que vió y no comprendió.

Quisiéramos, sin embargo, ofrecer al público una obra de mayor mérito considerada físicamente; pero habiéndonos propuesto describir tan solo las que ha ejecutado en la córte el célebre *ingeniero*, tendremos el sentimiento de ofrecer al público ilustrado muchas suertes de mal gusto, casi todas muy antiguas, y algunas de ellas ejecutadas al aire libre por el jóven Isidoro en Chambery: (1) pero como forman parte del repertorio Macallister, repetimos que á fuer de exactos habremos de citarlas, tal como las hemos comprendido de la simple espectacion desde la luneta.

Fácil hubiera sido á los editores de la presente obra el publicarla hace algun tiempo; pero á fuer de buenos españoles no han querido hacerlo durante la permanencia del célebre Macallister en la córte por no perjudicarle en sus intereses y tener ocasion de dar una prueba de su caballerosidad.

---

(1) Pueblo naciente que con el tiempo vendrá á ser un arrabal de Madrid: reunion dominguera de los criados, soldados, manolas, etc. Teatro de los triunfos del *tío vivo*.

## NUMERO 1.

***El escenario aparecerá con el gabinete mecánico completamente á oscuras: se presentará Mister Macallister, disparando un pistoletazo, y encenderá una infinidad de velas que estarán diseminadas por el tablado.***

Esta recreacion, en la que ninguna parte tiene la destreza ni el escamoteo, pertenece puramente al dominio de la física experimental en union de la química; pues toda ella se reduce á efectuar la combustion del gas hidrógeno por medio de la chispa eléctrica; de modo que el pistoletazo que dispara el célebre profesor solo sirve para alucinar al espectador; nada tiene que ver con la combustion.

La posicion en que coloca nuestro *ingeniero mecánico* las velas de su gabinete, ó sea palacio encantado, favorece mucho al buen éxito de la recreacion; nuestros lectores recordarán que su posicion era horizontal, es decir en fila, aunque en varios escalones; pues los candelabros y demas luces que ocupan las mesas mecánicas, las presenta ya encendidas M.<sup>a</sup> Macallister, quien contribuye sobremanera como en el curso de esta obrita se verá, al buen éxito y ejecucion de los juegos.

Una vez concebida la posicion de las velas, fácilmente se comprenderá, que establecida una corrien-

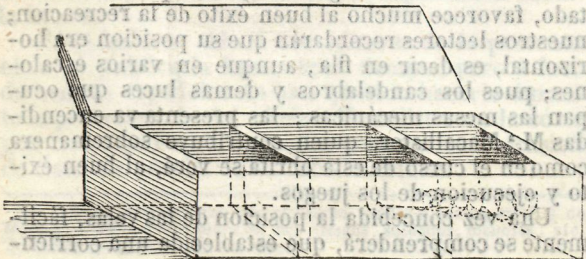
te de gas hidrógeno en cada pávilo por medio de un tubito de cristal, é inflamándole por medio de la chispa eléctrica, á cuyo efecto debe haber en la parte interior del teatro una máquina que la desprenda, fácilmente se comprenderá, repetimos, que las velas hayan de encenderse todas, y con una celeridad admirable.

Una cosa tan solo hay que observar, y es que la persona que está oculta y tiene en su mano la botella de Leide cargada y dispuesta para comunicar la electricidad, no hace uso de ella hasta oír la detonacion de la pistola; pues de lo contrario pudiera suceder que faltase el tiro y aparecieran encendidas las velas, y esta seria una pifia imperdonable al primer prestidigitador de Europa ú á otro cualquiera.

## NUMERO 2.

### **Papá conejo y primo pichon.**

Mr. Macallister ha ejecutado esta suerte de dos modos; el primero consiste en colocar el jugador dos mesitas pequeñas, una á cada lado del teatro; sobre ellas pone dos cajas de madera ó sean dos cofrecitos

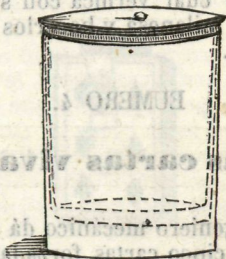


construidos de modo que metiendo dentro un objeto cualquiera desaparezca, y en su lugar se encuentre otro. Oculto dentro de un cofrecito hay un conejo, y dentro del otro un pichon; pone el primero sobre la mesita de la derecha y el segundo sobre el de la izquierda. M.<sup>a</sup> Macallister le trae un pichon y un conejo vivos y enteramente iguales á los que hay dentro de los cofrecitos. Mete el pichon en el de la derecha, donde está oculto el conejo, y el conejo en el de la izquierda; tapa ambos cofrecitos, y como al echar la llave se corre un cajoncito interior que tienen á impulsos de un muelle oculto en un lado del cofre, resulta que papá conejo reemplazó á primo pichon y vice-versa.

### NUMERO 3.

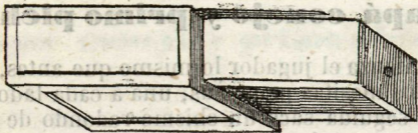
## **Papá conejo y primo pichon.**

Comienza el jugador lo mismo que antes, por colocar dos mesitas pequeñas, una á cada lado del teatro; en seguida saca un chisme redondo de hoja de lata, que entre los jugadores lleva el nombre de *mílanesa* y tiene esta figura: este chisme es un tubo de



dimension suficiente para contener un conejo y un pichon vivos: tiene otro fondo interior que puede el jugador sacar ó no sacar segun convenga, por medio de la tãpa que sigue hasta dentro. Macallister presenta un conejo y un pichon, y metiéndolos en la milanese, en el hueco del centro los tapa.

Despues enseña una caja que los jugãdores llaman caja de Escipion, y que hoy dia es ya muy vulgar en Madrid, pues hasta petacas de chasco se hacen por el mismo procedimiento: son de chasco porque el fumador ofrece un cigarro, enseña la caja llena, y cuando el convidado va á tomarlo se encuentra que la caja está vacia. Saca pues una caja de Escipion bastante grande para tener ocultos el conejo y el pichon, y enseñando al público que nada contie-



ne dice; que papá conejo y primo pichon van á pasar á la caja, lo cual verifica con solo ocultar los animalitos en la milanese y hacerlos aparecer en la caja de Escipion.

EUMERO 4.

### **Las cartas vivas.**

El célebre ingeniero mecánico dá á escojer de una baraja francesa cinco cartas forzadas, despues las

mezcla con las demas barajando y las coloca en una cajita de esta forma ; ésta cajita tiene por la parte



trasera un doble fondo donde hay otras cinco cartas iguales á las forzadas , y está dispuesto de manera que las cartas van saliendo por medio de un movimiento de reloj que hay en la parte inferior de la caja , el cual tira de una cinta colocada entre las cartas de esta manera , interponiendo á cada carta una tablita ; de modo que á medida que la máquina va tirando de la cinta y arrollándola en un cilindro interior , las cartas van saliendo por su orden. Hace



subir el profesor un chiquillo, que á propósito se halla en la orquesta, le pone de espaldas al público, y enganchándole la maquinita en el cuello de la chaqueta, toca á un muelle que hace andar la máquina de reloj y ejecuta la suerte. También puede hacerse este juego sin máquina de reloj, y consiste en hacer uso de una hebra larga de seda negra en vez de la cinta; en este caso tira la esposa del jugador de la hebra y surte el mismo efecto. De este juego pasa el famoso Macallister al de

### NUMERO 5.

## **Las cartas obedientes.**

Para no tenerse que cansar en dar otras cartas, el presente juego viene á ser una repetición del anterior, solo que en vez de colgar la maquinita de la chaqueta del chico, tiene otra igual puesta dentro del cuello de una botella llena de agua y colocada sobre la mesa; coje las cinco cartas que salieron de la suerte anterior, las mezcla de nuevo en la baraja y toda la coloca en la maquinita que está sobre la botella: en esta suerte hace una pequeña modificación que el público madrileño le aplaude con entusiasmo, y que en sí no vale nada: consiste en que una de las cinco cartas elegidas fué el as de pique (cartas francesas) y el caballero que la escogió está de acuerdo con Macallister para decir que se le ha olvidado la carta que escogió pero que cree que era el as de pique, á esto sale el as de pique, y cuando el jugador se la enseña á su compadre de la luneta dice: »ahora me acuerdo no era el as de pique sino el de cœur,» no se ha perdido nada, contesta el ingeniero mecánico, sople V. y se volverá el as de cœur: sopla el individuo y le muestra la misma carta convertida

en as de cœur : esto se hace cortando el corazoncito negro de un as de pique y pegándolo con un poco de azucar quemada encima del de cœur, claro está que con solo separar con el dedo el jugador aquel pedacito pegado vuelve á ser encarnado el corazon del as en vez de ser negro. Tambien se hace esta suerte pintando de nuevo de encarnado el corazon de la carta y ehándole encima antes que seque, polvos de salvadera , los polvos hacen aparecer negro el corazon , y una vez separados torna á su antiguo color. Este es uno de los escamoteos que hace con mas limpieza el célebre Macallister: verdad es que no tiene nada que hacer. A esta suerte sigue

### NUMERO 6.

## El florero mágico.





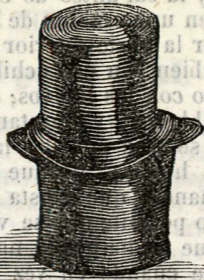
Para no tenerse que cansar, el gran prestidigitador en dar á elegir otras cinco cartas, el presente juego viene á ser una repeticion del anterior, es decir, que en el primer sueño tuvo tres sueños iguales el jugador ó sean tres pesadillas. Coje un floretito, por cierto no de muy buen gusto, pues en el dibujo hemos procurado mejorarle, le coloca sobre la mesa, y tocando un muellecito que sujeta las cinco cartas por detrás, hace que aparezcan en la forma indicada en este grabado: por supuesto amenizando la suerte con un pistoletazo,

## NUMERO 7.

### **Las seis coronas para las damas concurrentes.**

Creiamos los inteligentes que nos iba á presentar cinco coronas cada una con una de las cartas hasta ahora empleadas, y á las que parecia tener tanta querencia, reservándose la sesta corona para pónersela él en la cabeza como digno premio á sus talentos, pero nos llevamos chasco: sin duda conoció que ya debia cambiar de rumbo, y tenia razon. Pidió tres sombreros por supuesto, uno era de un compadre suyo, para tomarse con él (el sombrero) todo género de libertades, como pegarle trastazos, darle córtes con un cuchillo, etc, luego que los tuvo, puso uno sobre la mesa con la copa hácia abajo, y otro encima de este con la copa hácia arriba, cojió un dado muy grande cubierto con una caja que imi-

ta al mismo dado, metió todo junto en el sombrero inferior, teniendo cuidado de dejar dentro el dado



macizo sin que lo vean los espectadores, y sacando la cáscara exterior enteramente parecida al dado; en esta disposición, tapa aquel sombrero con el otro, y pone la cascarilla sobre la copa de este, á la vista de todos, coje un cuchillo y dice que va á partir la copa para que pase el dado, pero se contenta con estropear un poco el sombrero de su compadre, tapa esa cascarilla con otra negra, y claro está que apretando un poco levanta las dos juntas haciendo ver que no hay nada debajo, para que aparezca el dado macizo en el sombrero inferior. Mientras el ingeniero enseña al público el dado, su esposa, que como ya hemos dicho, sabe cuando ha de andar lista, le sopla dentro de la copa de otro sombrero, las tres coronas para las damas concurrentes, y en medio una especie de cazolita de hoja de lata redonda, baja y ancha. Mister Macallister rompe tres huevos crudos y finje echarlos dentro del sombrero, pero realmente los echa dentro de la cazolita, despues con un cuchillo echa tres poquitos de sal, y por último añade un poco de agua: hace que lo bate todo

junto, pero tiene buen cuidado de no tropezar con la cazolita para que no se manche el forro del sombrero: el agua y la sal antes de echarla en el sombrero, la pone en una cazolita de hoja de lata pintada de blanco por la parte exterior para que parezca de loza, lo bate bien con un cuchillo y lo vierte dentro del sombrero con los huevos; despues mete tambien la cazuela blanca, y apretando sin que lo vea el espectador, se trae consigo la cazolita interior donde están los huevos, porque la cazuela blanca está hecha de manera que ajusta perfectamente sobre la otra y no permite que se vierta nada; el espectador cree que no ha hecho nada, y de este modo se sorprende cuando en vez de huevos, sal y agua, ve que saca el inglés *tres coronas para las damas concurrentes*: es decir, para tres de las damas que hay alli, no porque no haya mas que las tres damas concurrentes.

## NUMERO 8.

### **Los dulces fantásticos.**

Redúcese este juego á pedir un pañuelo, ponerle sobre la mesa por la parte de atras donde tiene todas las trampas, dejando colgar una punta, dar dos ó tres golpes con la mano sobre el pañuelo y la mesa, y meter con la otra mano unas 30 ó 40 almen-dras, que despues se dejan caer en una bandeja como si hubieran salido del pañuelo que nada tenia. Esta suerte es toda ilusion, porque en seguida saca madama Macallister varias bandejas de dulces gordos, y no falta quien cree que todos aquellos dulces

los sacó su esposo con la punta de los dedos de dentro del pañuelo.

## NUMERO 9.

### **El pavo real.**

Este es un pajarraco imitando muy bien á un pavo real; pues está vestido del plumaje natural: es una pieza bien hecha; pero como juego de manos no vale nada; pues madama Macallister mueve por debajo del tablado los resortes necesarios para que el pavo salude, se rasque, abra la cola, etc. Tambien come y bebe el pájaro, pero esto es mentira; porque los cañamones que le dá Macallister en una cajita, se van á la parte inferior y el pájaro no los traga, y el agua que le dá en una copa se marcha por un agujero que tiene y cae al suelo, sino que la distancia que média entre el jugador y el público no permite ver ciertas cosas, que hechas en una sala particular serian notadas; por eso repetimos que es mas fácil trabajar en un teatro con nueve mesas mecánicas, escotillones, esposa, criado, chiquillos amaestrados, ó sean pequeños payasos, y dos filas de lunetas de compadres, que no en una sala particular donde el menor movimiento del jugador es observado por todos: allí se necesita destreza, aquí solo se requiere tener máquinas y caer en gracia.

Con este pavo hace Macallister otra recreacion que consiste en mandar escribir en un papel el nombre de una persona, el de una ciudad, y el de una flor para que lo acierte el pavo. Coje el papelito escrito, lo cambia por otro que pone en el pico del pavo, y el verdadero se lo echa á su esposa que está debajo del tablado, hace que digan varios nombres y al llegar al verdadero, v. gr. Londres, clavel y Pe-

rico, el pavo responde Quaa.... es decir, no es el pavo sino doña Luisa.

## NUMERO 10.

### Los objetos hechizados.

Presenta Mister Macallister una cajita de marfil, la da al público y encarga que metan dentro tres ó cuatro cosas como sortijas, monedas, etc., esto lo hace el público sin que lo vea el jugador, y en seguida este pidiendo un pañuelo coje la cajita con los objetos, y la cambia por otra igual que mete dentro de unpañuelo, y dice á un concurrente que lo tenga bien apretado, porque los objetos se van á marchar. A esto sube al tablado, deja la cajita con los objetos, y coje un antejo largo, y mientras se lo da á otro espectador para que mire, su muger ha cojido la cajita y se marcha adentro donde mira los objetos, y los mete en un botecito que en seguida deja sobre la mesa. Macallister sube al tablado por el talisman, y su muger le dice bajito, v. gr. *una sortija con camaseo*: entonces él pregunta al del antejo si ha visto algo, le contesta que no, y cojiéndolo el prestidigitador, dice; si lo veo, es *una sortija con camaseo*: vuelve arriba su muger, le dice una peseta; y él repite: *la otra cosa estar un pieseto*. ¡Bravo! esclama el público; y la tercera vez su muger le dice un pendiente, y Macallister repite *una pendiente*: ¡magnífico! repite el patio. El jugador coje el bote que dejó su muger sobre la mesa con las tres cosas; le coloca en el escenario sobre un tripode y lo tapa con un cubilete, baja á las lunetas, y cojiendo un pellizco del pañuelo que el espectador cree tener asido con la caja y los objetos, dice uno, dos, tres, pasa; y se oye un ruido que el público

cree ser el del objeto que pasa, pero que realmente es producido por un garbanzo ó judia que el criado por la parte de adentro deja caer sobre un cubilete: hace lo mismo con los otros objetos; y por último dice que pase tambien la caja; lo cual ejecuta quedándose con ella en la mano y sacudiendo el pañuelo para que crean se pasó tambien.

Esta es una figurita como de media vara representando á Mercurio con un libro en la mano izquierda y un martillo en la segunda que sirve para dar golpes sobre una campana de reloj que tiene colocada debajo de aquel brazo. Este monigote se maneja como el pavo real por debajo de la mesa mecánica por medio de puntas que le hacen saludar, tocar la campana, etc.; por consiguiente tampoco es juego de destreza. Y á propósito de este juego, debemos dar á Mr. Macallister un consejo de amigos, y es que suprima lo de que el Mercurio consigne cuál es la señorita mas enamorada de las concurrentes, pues con esta rancia ocurrencia, ademas de proporcionar un mal rato al bello sexo, pone en evidencia á una persona no debiendo ser, porque el público que paga tiene un derecho á hacerse respetar, y paga con el objeto de divertirse, no de fastidiarse. Esta es una gracia de mal tono, que tan solo se permite al manquito de los perros, cuyo público es muy distinto del que ha engruesado los bolsillos del célebre ingeniero mecánico.

#### NUMERO 11.

### **Las píldoras del célebre Morison.**

Saca el jugador dos bolas de madera macizas bastante gruesas, una encarnada y otra negra; pide dos pañuelos y mete una bola dentro de cada pañuelo, atándolas con una de sus puntas; en seguida las co-

loca sobre la mesa cambiándolas inmediatamente por otros dos envoltorios parecidos á aquellos para lo cual fácil es conocer que hubo de pedir pañuelos ya preparados para que los envoltorios se parezcan. A esto la diestra M.<sup>a</sup> Macallister coje los verdaderos, se los lleva adentro, y coloca los pañuelos solos en un bote cualquiera de doble fondo; de modo que al enseñar su esposo aquel bote al público parece que nada contiene. Hecho esto, el célebre ingeniero mecánico presenta dos copas de madera iguales y de esta forma, las cuales contienen cada una una bola



hueca tambien de madera dividida en dos mitades, de las cuales una ajusta en la tapa y otra en la parte inferior de la copa; de modo que puede hacerse aparecer y desaparecer la bola siempre que se quiera. Presenta, pues, como hemos dicho estas dos copas al parecer vacias, las tapa, y colocando los envoltorios que parecen contener las dos bolas primitivas, los pone cada uno sobre cada una de las mesas laterales, que siempre están cubiertas con grandes tapetes; tapa los envoltorios uno despues de otro con dos cubilletes bastante grandes, y despues que su criado ha entrado en las dos mesas por medio de

un escotillon del tablado, y quitado por una trampa que hay practicada en la mesa los envoltorios, entonces el sabio Macallister levanta ambos tapetes para que el público vea que no hay nadie debajo: esta operacion la hace con una desenvoltura y aplomo dignos del famoso Philippe. (1)

Dispuestas las cosas de esta manera, hace Macallister que desaparezcan las bolas y los pañuelos, y pasen las primeras á las copas de madera, y los segundos al bote que su esposa dejó sobre la mesa.

## NUMERO 12.

### **El paraguas diabólico.**

Pide al público el prestidigitador cuatro pañuelos de seda, y los coloca sobre la mesa; despues saca un cañon como de media vara *ya cargado*; le pone sobre una mesa lateral, y mete dentro los cuatro pañuelos, los ataca con un atacador, y al hacer esta operacion los empuja hácia la cureña, dando lugar á que su criado, que está oculto debajo de la mesa, (ya hemos dicho que tienen estas mesas tapeta y bien largo) tire de ellos y se los lleve á M<sup>a</sup> Macallister, la cual se entretiene allá adentro en colocarlos sobre las varillas de un paraguas que no tiene tela. Despues de esto, pone el célebre inglés el cañon en el suelo y llama al chiquillo de la orquesta; en seguida saca un paraguas cualquiera con una funda de papel, le quita la funda y le abre enseñando al público que nada tiene; y para poder asegurar mas la identidad del paraguas, y que el espectador vea que no le cambia, pide un pañuelo de batista á una se-

---

(1) Célebre prestidigitador de Paris, á quien es fama Macallister sirvió de ayudante, y de quien aprendió.



ñora de las lunetas, compinche suya, y le ata al mango del paraguas; cierra este, y vuelve á ponerle la funda de papel. A esto su muger le trae una co-



lumna hueca de madera capaz para contener dentro el paraguas; la coloca su esposo en el centro del teatro encima de una trampa que hay en el tablado; mete el paraguas dentro de la columna, y dice al chico que prenda fuego á la mecha; en el momento de la esplosion le quitan por debajo del tablado el paraguas que metió, y le dan otro con un pañuelo igual al que le dió la señora de la luneta, y ademas los cuatro pañuelos que puso M.<sup>a</sup> en las varillas; abre el paraguas, y deja estupefacto al público haciéndole creer que ha desaparecido el tafetan del paraguas, y ha sido reemplazado por los cuatro pañuelos.

NUMERO 13.

**El sombrero sin fondo ó 300 regalos para los espectadores.**

Esta suerte que tantos aplausos y algo mas ha