

EL ILUSIONISMO COMO PRÁCTICA INMERSIVA. ARTICULACIÓN DE SUJETO, OBJETOS Y CONTEXTO EN LA MAGIA DE CERCA

Miguel Nigro



EL ILUSIONISMO COMO PRÁCTICA INMERSIVA. ARTICULACIÓN DE SUJETO, OBJETOS Y CONTEXTO EN LA MAGIA DE CERCA

ILLUSIONISM AS AN IMMERSIVE PRACTICE. ARTICULATION OF THE SUBJECT, OBJECTS AND CONTEXT IN THE CLOSE-UP

Autor: Miguel Nigro

Universidad Nacional de las Artes (UNA)

miguelngro50@gmail.com

Sumario: 1.Introducción. 2. La magia de cerca. 3.Interacción, espacialidad, corporalidad y objetos. 4. Conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Nigro, Miguel. "El ilusionismo como práctica inmersiva. Articulación de sujeto, objetos y contexto en la magia de cerca". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 10, 2021, pp. 173-156.

EL ILUSIONISMO COMO PRÁCTICA INMERSIVA. ARTICULACIÓN DE SUJETO, OBJETOS Y CONTEXTO EN LA MAGIA DE CERCA

ILLUSIONISM AS AN IMMERSIVE PRACTICE. ARTICULATION OF THE SUBJECT, OBJECTS AND CONTEXT IN THE CLOSE-UP

Miguel Nigro

Universidad Nacional de las Artes (UNA)

miguelngro50@gmail.com

Resumen

El presente artículo, enmarcado en el proceso de investigación doctoral, indaga sobre la naturaleza de la magia de cerca o *close-up*, especialidad del ilusionismo dirigida a subvertir el estado natural de las cosas pequeñas en un espacio reducido. El análisis se enfoca en la capacidad que tiene esta práctica de transmutar un lugar extra teatral -bar, restaurant, vivienda, salones-, en un territorio de encantamiento espectacular. El mago, junto a los objetos y a los espectadores, construye un contexto inmersivo a través del cual logra un resultado asombroso a partir del cuestionamiento de la realidad física cotidiana. Para abordar esta problemática, es necesario utilizar la bibliografía específica y la proveniente de campos de conocimiento cercanos como la antropología, la sociología o la historia, y cruzarla con la opinión de ilusionistas en actividad. A modo de síntesis, se plantea la posibilidad que posee este acontecimiento mínimo de provocar una experiencia desbordante.

Palabras clave: ilusionismo; arte inmersivo; magia; objetos

Abstract

This article, framed in the doctoral research process, investigates the nature of close-up magic, a specialty of illusionism aimed at subverting the natural state of small things in a reduced space. The analysis focuses on the ability of this practice to transmute an extra theatrical place -bar, restaurant, home, lounges-, into a territory of spectacular enchantment. The magician, together with the objects and the spectators, builds an immersive context through which he achieves an astonishing result from the questioning of everyday physical reality. To address this problem, it is necessary to use the specific bibliography and that from nearby fields of knowledge such as anthropology, sociology or history, and cross it with the opinion of illusionists in activity. By way of synthesis, the possibility that this minimal event possesses of provoking an overwhelming experience is proposed.

Keywords: illusionism; immersive art; magic; objects

1. INTRODUCCIÓN

Magia es un término polisémico. La antropología refiere con este término a las prácticas de las comunidades premodernas o antimodernas que, por medio de ritos socialmente aceptados que modelan su cultura, intentan dominar las fuerzas opositoras que habitan el extra mundo:

La antropología explica cómo el pensar y lo pensado, la mirada y lo mirado se parecen. A partir de ahí, la magia se constituiría en ese lugar en donde el conjunto de dispositivos mediante el que la cultura representa, sustituyéndola, la realidad que alcanza su nivel más ejecutivo y es capaz de restablecer la continuidad -que se siente como enajenada- entre hombre y naturaleza. Rescatado, de acuerdo con tal premisa, lo mágico de la arbitrariedad de su uso vulgar, se puede definir provisionalmente la magia como el conjunto de creencias y prácticas basadas en la convicción de que el ser humano puede intervenir en el determinismo natural, bien complementándolo o bien modificándolo, mediante la manipulación o el encarnamiento de ciertas potencias, accesibles a través de aptitudes, conocimientos o técnicas especiales (Delgado. 1992: 13).

También es usual designar como mágico al mundo ficcional presente en obras que provocan efectos poéticos como, por ejemplo, los cuentos maravillosos, los relatos infantiles, las imágenes idílicas o las situaciones cargadas de lo que comúnmente aceptamos como belleza resplandeciente. Los sucesos imposibles que sorprenden positivamente a quien lo vivencia -encuentros improbables, coincidencias azarosas, habilidad para alcanzar una meta- pueden ser catalogados como acontecimientos mágicos. Pero la acepción que se ajusta a este análisis es la que se corresponde con el arte del ilusionismo, o sea, la práctica teatral que utiliza trucos de distinta naturaleza -manuales, verbales, objetuales- para engañar de manera explícita e invisible al espectador.

Todos los componentes de esta teatralidad se ponen al servicio de un efecto asombroso que el destinatario no puede explicar. Los objetos, los gestos, los ademanes y el discurso verbal del ilusionista se sincronizan con la predisposición del público para lograr un *climax* superlativo o como especifica Arturo

Ascanio, uno de los renovadores del ilusionismo moderno, una auténtica “atmósfera mágica” (Ascanio. 2000: 89). Una verdadera experiencia multisensorial se produce cuando los pañuelos cambian de color, las palomas simplemente aparecen en el aire, los aros de acero sólido se enlazan y desenlazan indefinidamente. El espectador se entrega a esta experiencia que anestesia la razón y detiene por un instante la normalidad del mundo conocido, normalidad entendida como sucesos encadenados con la lógica previsible de causa y efecto. Esta atmósfera mágica, poblada de fenómenos incomprensibles, llega a un estado óptimo cuando el destinatario admite que se encuentra ante la legítima magia, sin posibilidad de trucos.

Quien asiste a este tipo de actos sabe que participa abiertamente de un artificio tramposo y esta conciencia distingue a la magia teatral de la experiencia paranormal. La primera se fundamenta en el secreto, o sea, en lo que está detrás del fenómeno y no conocemos porque se nos oculta, la segunda en el misterio, lo que nunca comprenderemos, aunque se nos revele. Leer el pensamiento, dialogar con los difuntos, mover objetos a distancia son algunos de los prodigios recurrentes de las prácticas paranormales. Pero esta distinción, entre espectáculo y mundo fantasmal, no se reduce a criterios tan rigurosos capaces de limitar ambas naturalezas:

[...] desde cierto punto de vista un espectáculo de magia profesional es un reflejo distorsionado de una sesión de espiritismo o de falsos poderes paranormales. En ambos casos se producen hechos asombrosos que parecen desafiar las leyes naturales, si bien en un espectáculo de magia el público entiende que aquello que está presenciando son meras ilusiones. (Tompkins. 2019: 54).

A fines del siglo XIX y principios del XX -edad de oro del espiritismo y de los espectáculos de ilusionismo a gran escala- una serie de litigios, desafíos y disputas se desarrollaron entre ambas actividades. Ilusionistas y médiums cruzaban sus límites y compartían procedimientos. Los primeros acusaban a los segundos de estafar a sus seguidores, los segundos juzgaban a aquellos de ceguera espiritual y exceso de pensamiento positivista.

Más allá de la postura ética y estética de cada práctica, uno de los elementos que sin duda más influye para que los asistentes adhieran a la veracidad de cada experiencia, es el contexto en el cual se desarrollan. Contexto que no está definido por lo meramente espacial si se toma como dato que las sesiones de espiritismo también se presentaban en grandes teatros a modo de exhibición mientras que los ilusionistas, sospechados de poseer auténticos poderes sobrehumanos, sembraban dudas en reuniones privadas. Ambas manifestaciones, discriminadas con mayor claridad en la actualidad, muestran una cantidad de estímulos de difícil cuantificación que, sumados a la propensión a creer, impactan en la intimidad del receptor y dejan una huella indeleble que persiste en el tiempo. Este rastro queda asociado automáticamente a la vivencia incontrastable de lo milagroso o de lo desconcertante. Fraude y fantasía, entretenimiento y poder sobrenatural, ilusionistas y médiums conforman un universo relacional definido por aspectos liminales. El contacto con el más allá constata que entre lo real y el otro mundo es posible encontrar un umbral de pasaje. La certidumbre del pasaje es capitalizada también por el ilusionismo que, en última instancia, alude, al menos simbólicamente, al poder del chaman, un individuo calificado y consagrado por el clan que coacciona a las entidades del otro mundo en beneficio de la comunidad:

El ascenso a la fama de Houdini empezó cuando centró sus actuaciones en los números de escapismo. Desde cierto punto de vista, los trucos de escapismo pueden considerarse una versión más arriesgada de una sesión de espiritismo (Tompkins. 2019: 73)

Esta dualidad de lo mágico provoca un deslizamiento que problematiza el lugar específico ocupado por el ilusionismo. Desde la perspectiva sociológica se entiende que las modernas actividades de ocio aluden a ciertas prácticas mágico-religiosas ancestrales:

Tiempo atrás, muchas actividades religiosas desempeñaban funciones análogas a las que las actividades recreativas desempeñan hoy -muchas de las cuales, las *miméticas*, sobre todo, funcionan de manera similar a como lo hacían algunas actividades religiosas del pasado (Elias y Dunning. 1992: 85-86).

El ilusionismo parece desafiar esta convención, porque si bien es reconocido como arte del entretenimiento, sus efectos suelen provocar un desplazamiento hacia lo misterioso. Luis García, ilusionista español, dedicado a mantener vivo el vínculo del ilusionismo con el mundo esotérico, dice:

La experiencia mágica irrumpe en el instante en que el espectador admite la posibilidad de *lo Mágico*. La descripción racional que pudiera tener acerca de la magia queda anulada por la propia experiencia. Ha salido, siquiera un instante fuera de sus límites [...] Al espectador se le ha mostrado el Misterio, se le ha inducido la alucinación de “lo Mágico” y, en definitiva, no pregunta cómo sino por qué. El porqué de su propia experiencia (García. 2012: 30).

El efecto perturbador de este arte sólo cobra sentido con la creación de un entorno propicio que movilice contenidos inconscientes e imaginarios: viajes al otro mundo, cambio de estado del sujeto en simpatía con los objetos, vuelos, levitaciones, invulnerabilidad, entre otros.

La actualización de elementos simbólicos o las alusiones del pasado distante no es novedosa ni privativa del arte del ilusionismo: “La cuestión de los retornos históricos es antigua en la historia del arte; de hecho, en la forma del renacimiento de la antigüedad clásica, es fundacional” (Foster. 2001: 8). Pero el ilusionismo no sólo desmonta y remonta libremente los cánones y formalismos como lo hacen el resto de las artes. Se concentra en mantener vigente el continuo flujo de encantamiento heredado del primitivo pensamiento mágico y que las sociedades industriales tienden a marginar como categorías menores: superstición, charlatanería o milagrería popular.

La filiación directa que la magia espectacular mantiene con las prácticas que se escapan a la razón, posibilita encuentros de otra índole que se corren muchas veces del dogmatismo teatral. En cierto sentido el ilusionismo juega con la posibilidad de reconectar con un universo perdido y al mismo tiempo, implantado en la contemporaneidad, desconectar del ritual sagrado a través del simulacro mágico teatralizado.

El caso de la magia de cerca o *close-up*¹, especialidad formalizada como categoría a principios del siglo XX, es un ejemplo paradigmático para examinar la particularidad contextual. Se podría considerar esta disciplina, dada la cercanía que el ilusionista mantiene con sus destinatarios, una muestra significativa para analizar los componentes que posibilitan la creación de una atmósfera mágica, alejada de la artificialidad que propone el teatro como arquitectura diseñada para la ficción.

2. LA MAGIA DE CERCA

En la magia de cerca la ilusión deja de estar aislada sobre un escenario, se recoloca entre objetos mundanos y se redefine en términos de experiencia directa. Con este acercamiento el espectador, sustrayéndose del espacio formal que supone la convención teatral, es devuelto al aquí y ahora del acontecimiento. En vez de entregarse a los estímulos de una escenografía visualmente deslumbrante, típica de los grandes shows de ilusionismo, o a la curiosidad que despiertan los intrigantes artefactos de la utilería mágica sobre una cámara negra, asiste a una escena modesta construida con cosas simples. El concepto de escenario se diluye y emerge lo real como continente, pero al mismo tiempo es una experiencia donde ocurren cosas radicalmente distintas de las que suceden en la realidad.

La magia de cerca exige la colaboración estrecha de uno o más espectadores seleccionados al azar que, sentados al lado del mago, funcionan de garantes de lo sucedido: “Cuando realizamos cartomagia -*magia con cartas*- verdaderamente cercana, la muy íntima, se suele hacer para un número de personas que cabrían sentadas a la misma mesa o en un pequeño círculo o semicírculo que nos rodea” (Riobóo. 2006: 19). En estos actos el público interactúa con el ilusionista a través de sus decisiones como, por ejemplo, seleccionar un naipe, barajar o examinar una caja. Lo que le ofrece un juego de *close-up* al espectador, es la oportunidad de cooperar en una práctica inclusiva, partiendo de unas premisas lúdicas que estipula el ponente. Y esta condición interactiva y dialógica, rasgo distintivo de la propia disciplina, se podría homologar a ciertos modos de recepción del arte contemporáneo que:

[...] proponen relaciones abiertas, lúdicas y que requieren acciones físicas como parte de la cooperación interpretativa del receptor. Tal cooperación ha sido propuesta discursivamente en algunos casos como “co-autoría”: desde que algunos artistas se conciben como creadores de un mundo de posibilidades, un conjunto de instrucciones, un “programa” y que es el receptor quien actualiza efectivamente la obra (Pagola. 2011: 13)



Fig. 1. Set de objetos utilizados comúnmente en *close-up*. La imagen pertenece al ilusionista J. L. Rubiales, especializado en magia de cerca. 22/10/2020. Fuente: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10222492840605252&set=a.4277892661010>.

El *close-up* instituye el juego de la proximidad, en donde la verbalización y la manipulación del ilusionista ayudan a construir un vínculo casi familiar con el destinatario. Esta disciplina se convierte en una vertiente minimalista del ilusionismo superando el dualismo estricto entre contemplador y suceso contemplado, presente en la clásica división teatral. Los juegos realizados con cartas, dados, copas, monedas, cajitas, complican la pureza de la polaridad -expectación y actuación- pues la cercanía del público pone en crisis todos los elementos escénicos. Esta especialidad concentra todos los componentes de la ilusión en una unidad coherente que se desarrolla casi en el mismo círculo íntimo del espectador, en donde los objetos están al alcance de la mano.

La acción de promover elementos cotidianos, síntomas de lo real, al estatuto de arte, remite directamente al proyecto vanguardista. Sin duda los *ready-made* de M. Duchamp o los *assemblages* de K. Schwitters funcionan como auténticos fundadores de discursos estéticos que impactan sobre la producción artística posterior: “En cierto modo, él (*Duchamp*) traza una raya sobre todas las estructuras de la representación, y en particular sobre la subjetividad expresiva, teatro de la ilusión: el mundo es un *ready-made*” (Baudrillard. 2006: 114).

En un estudio sobre la representación de la realidad en la literatura, E. Auerbach resume con mayor claridad, incorporando el concepto de diferenciación, el ingreso de lo cotidiano al texto literario:

Al convertir Stendhal y Balzac a personas cualquiera de la vida diaria, en su condicionalidad por las circunstancias históricas de su tiempo, en objetos de representación seria, problemática y hasta trágica, aniquilaron la regla clásica de la diferenciación de niveles, según la cual lo real cotidiano y práctico, sólo puede encontrar su lugar en la literatura dentro del marco de un género estilístico bajo o mediano, es decir, como cómico-grotesco, o como entretenimiento agradable, ligero, pintoresco y elegante (1996: 522).

De especial interés para esta reflexión es la descripción de Auerbach. Si bien es una cita que proviene de una disciplina ajena a la tratada aquí, su análisis se ofrece como posibilidad para comprender mejor el proceso de integración de lo real en el ilusionismo.

Los objetos insignificantes de uso común quiebran sus límites funcionales y se convierten en vehículos de la ilusión. Abandonan su practicidad y acceden a la escena del *close-up* en donde se transforman en portadores de imposibilidad. No se trata de dotar al objeto de cualidades vitales y convertirlo en representación metafórica de otra realidad, más bien consiste en poner en duda las propiedades constitutivas de las cosas. El principio de incertidumbre es revalorizado como acto creativo y productivo de sensaciones positivas atípicas: desconcierto, pasmo o deslumbramiento.

La estrategia montada se fundamenta en la triangulación de los componentes indispensables de este sistema escénico: sujeto, objeto y contexto.

3.INTERACCIÓN, ESPACIALIDAD, CORPORALIDAD Y OBJETOS

Los espacios domésticos, sin formalismo teatral, ofician de soportes maleables para desplegar la convivencia propuesta por la magia de cerca. Se trata de potencialidades geográficas -sala, bar, calle, living, local comercial- que pueden ser adaptadas en favor de lo asombroso. El resultado es un territorio singular que facilita la inmersión en el extrañamiento de lo cotidiano, pero también la inmersión alegórica causada por la remanencia del ritual sagrado. Con una distribución espacial que centraliza al artista, se establece una política de control vertical, presidida por el poder simbólico del mago, y de convivencia horizontal, dada por el contacto estrecho con el público.

En la mayoría de los casos la repartición formal del *close-up* es una miniaturización de la tipología del anfiteatro. Esta distribución no sólo se ofrece como la mejor disposición para la visibilidad y la interacción, sino que admite multiplicación y ampliación en beneficio de la profesionalización y monetización de la disciplina:

Mis juegos aceptan hasta 30 grados, en lo que a ángulos se refiere, de manera que una platea con esa proporción admite una hilera en herradura de cincuenta butacas [...] Entonces pensé que otra fila de butacas detrás de éstas, pero trabadas, permite hasta cien espectadores [...] Como contar con la posibilidad de hacer un



Fig. 2. Disposición espacial para *close-up*. Ilustración del libro *Lentidigitación Vol II* de R. Lavand.1991. Pag. 31

show sólo para cien espectadores, me quitaba la oportunidad de muchos negocios artísticos, agregué una tercera fila, siempre en abanico, pero a 45 centímetros, por encima del nivel, esto me permitió trabajar con muy buen ángulo, horizontal y vertical, excelente visión y comodidad para doscientos espectadores. Como puedes observar, se logra un pequeño anfiteatro (Lavand. 1991: 30)

Pero dicha codificación espacial, que recuerda a un aula de disección, puede presentar dificultades visuales, causadas por el creciente número de espectadores. Tales dificultades se corrigen seleccionando el juego que mejor se adapte al contexto o alternando oportunamente las coordenadas espaciales:

El caso es que cuando el número de espectadores es muy amplio, es difícil que puedan ver bien los efectos con cartas que realicemos en el plano horizontal, es decir, aquellos en los que haya cosas importantes que inevitablemente ocurran sobre la mesa. Por ello, en estos casos, es preferible hacer juegos que tienen mayor verticalidad, que se ven perfectamente sin necesidad de ver la mesa, o que puedan seguir incluso los espectadores que no alcanzan a distinguir bien las cartas (Riobóo. 2006: 19)

Como se desprende de la práctica, es la habilidad creativa, la destreza manual, la capacidad comunicativa y el criterio selectivo utilizado para armar el repertorio, lo que le permiten al artista mapear una topografía inclusiva sobre un espacio informal. Con estas decisiones operativas, dirigidas a lograr la máxima intensidad mágica, los lugares triviales se transforman en sitios cargados de intriga. Son receptáculos en los cuales se instalan circuitos espectaculares sin necesidad de incorporar artificios escénicos:

Esta sucesión de acontecimientos mágicos que pueden tener lugar en un espacio pequeño me recuerda a los milagros de creación de música de cámara que tuvieron lugar en círculos de amigos en el siglo XIX, en especial la música de cámara de Schubert. Pienso en el ambiente alegre que se respira escuchando el hermoso quinteto “Die Forelle” y empiezo a comprender que la magia está creando, desde hace menos tiempo, un espacio parecido, una sensación de creación en los espacios pequeños que nuestra sociedad debería poder entender, para disfrutarla más (Rapado. 2005: 108).

La asociación entre música e ilusionismo parece muy acertada si se tiene en cuenta el sentido

envolvente que propone el lenguaje musical, en sintonía con la suspensión de lo predecible que postula la ilusión. A diferencia de la música, que invita a abstraerse de lo real, la magia induce a bilocar la conciencia espaciotemporal entre dos dimensiones: lo real y lo ilusorio. Una ceremonia laica con aires de tertulia dieciochesca, dominada por el estupor, la predisposición y la amenidad, parecen ser los aspectos que caracterizan a la actual magia de cerca.

Sin dudas es la corporalidad del prestidigitador la que dota de sentido la mirada de los otros en este contexto particular. El cuerpo es “la unidad mínima del plano escénico a partir de la cual se configura el hecho teatral” (Berlante. 2015: 94). Además de ser presencia física que configura el acontecimiento escénico, el cuerpo del mago simboliza el triunfo de lo humano sobre la resistencia que ofrece el mundo natural, con su lógica invariable, así como sobre el universo metanatural: “La fenomenología nos ayuda a comprender cómo encarnan en el cuerpo humano identidades, propiedades físicas y espirituales, concretas o abstractas” (Pavis. 2016: 66). Las acciones corporales concentran la curiosidad de un espectador que se encuentra en un estado de hipersensibilidad atencional a causa de la promesa que el mismo sistema postula. El lugar que ocupa el mago en un acto de cerca está determinado por la proximidad, o sea, por la relación entre posición y distancia que hay entre los convivientes de esta experiencia y en cómo se ven afectadas ellas por los tópicos introducidos, por los objetos utilizados y por la participación de los espectadores.

La movilidad, las palabras, la gesticulación, la postura del mago son signos que modifican el espacio y redirigen a voluntad los sentidos -visual, auditivo, táctil, por orden jerárquico son los más utilizados en magia-, instalando pistas falsas en la mente del receptor.

Juan Tamariz, destacada figura de la teoría, la investigación y la práctica del ilusionismo contemporáneo, condensa en cinco puntos significativos la corporalidad del ilusionista:

Nuestra mente, (sentimientos e ideas) expresadas a través del único medio posible, cuando estamos en persona frente a público: nuestro

cuerpo; y de nuestro cuerpo he seleccionado cuatro puntos (mirada, voz, manos y pies) además del mismo cuerpo en su conjunto (posiciones, movimientos, gestos expresivos corporales) (1981: 2).

Como recomienda Tamariz, es posible modelar el espacio con la mirada: “Lanzar hilos imaginarios con la mirada a los espectadores. No olvidar a los más laterales. No fijarse o dirigirse sólo a un sector [...] Mirar a veces a los del fondo, por encima de las cabezas de las primeras filas” (1981: 4).

Estas estrategias tejen una suerte de red interconectada que abarca no sólo a los sujetos sino también a los objetos y al espacio vacío. Como un director de orquesta el mago debe “ir tensando los hilos que se vayan combando” y “si se rompe alguno (individual o de grupo) dirigirse directamente a él. Anudarlo sin violencia, con fuerza y firmeza, sin coacción” (Tamariz. 1981: 5). La dirección de la mirada es multifuncional, entre otras cosas se orienta a considerar a su público en tanto individualidades convocadas para un encuentro confiable: “El objetivo de la mirada en la presentación es la *fusión*. Las etapas (para lograr la fusión) son: conocimiento, amistad, comunicación e invitación” (Tamariz. 1981: 6).

La mirada no se agota en su función social, sino que es una herramienta proyectiva para valorar la potencialidad del espacio y las cosas: “La regla de oro y brillantes es clásica: los espectadores miran donde mira el mago” (Tamariz: 6).

De este análisis se infiere que la complejidad de las conexiones, que implica la construcción de un contexto particular, transforma al mago, con su singular fisicalidad, en un agente prospectivo.

El ilusionista invita a cada integrante del público, casi de forma personalizada -por la reducida cantidad de participantes-, a sumarse en una experiencia desbordante que hace eje en lo mínimo. Utilizando cosas familiares, la magia de cerca produce un acontecimiento caracterizado por lo paradójico: aquellos objetos que en la vida diaria prestan un servicio pragmático, en la mesa de *close-up* son los protagonistas de lo imposible. Y son las relaciones insólitas que se crean entre objetos y sujetos y entre objetos entre sí, las que construyen la poética del *close-up*.

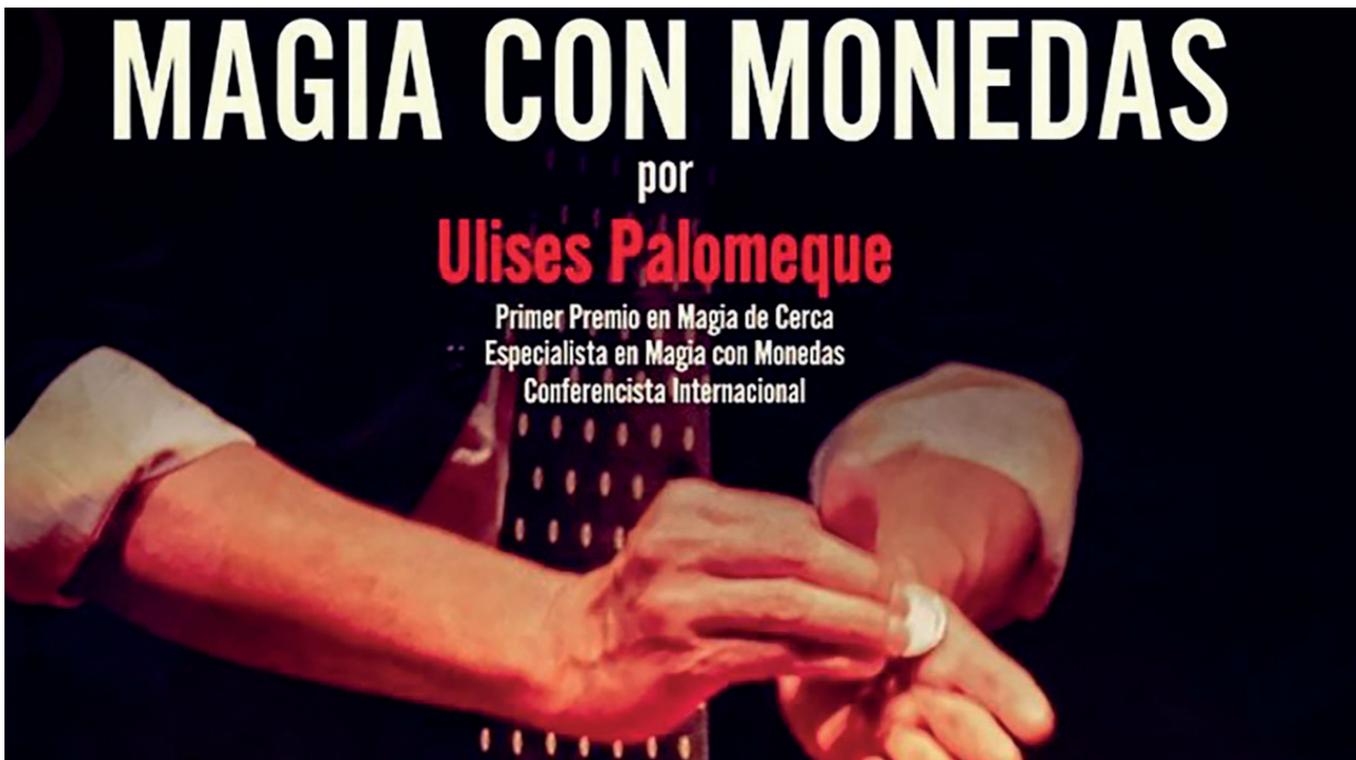


Fig. 3. Magia con monedas. Fuente: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1439530756235265&st=pb.100063644052982.-2207520000>.

Ulises Palomeque, mago argentino especializado en magia de cerca, entrevistado para la presente investigación, señala el impacto que genera la distorsión de un objeto de uso corriente en un juego de magia. Ante la pregunta ¿Cuál o cuáles son sus objetos preferidos o más utilizados en sus actos?, responde: “Las monedas y básicamente porque transmiten la idea de solidez que no se puede *esconder* sencillamente en una mano. La desaparición de una moneda es el efecto más sorprendente e impactante de la magia” (2020).

El ilusionista crea las condiciones para que los participantes se sientan inclinados a examinar lo que está al alcance de la mano, a ser los fiscales de una realidad tangible. De manera desafiante los espectadores están decididos a descubrir, con irresistible tentación infantil, el truco, escudriñando, si la circunstancia lo admite, los elementos palpables. Por lo tanto, los objetos que mediatizan el engaño también adquieren un valor didáctico:

Un ejercicio tan habitual como curiosear, analizar, contemplar e incluso examinar objetos históricos y artísticos puede ser una experiencia educativa idónea para la incitación al pensamiento crítico de los estudiantes de cualquier

etapa educativa a través de la manipulación de fuentes primarias. (Martín-Piñol y Calderón-Garrido. 2021: 468).

Ciertos recursos pedagógicos y espontáneos (exploración y confirmación de las cualidades de los objetos) son instrumentalizados por el prestidigitador con el fin de aumentar el efecto. Con premeditado descuido suele dejar en un ángulo de la mesa, cerca de las manos del espectador, de forma despreocupada, los objetos que han cumplido o van a cumplir una función desconcertante. El aparente error de cálculo es capitalizado por la curiosidad del público, sin saber que se trata de un simulacro más, de otra instancia del engaño. Como un niño que empieza a descubrir el secreto de las cosas, el destinatario transgrede, o es incitado a transgredir, las limitaciones del sistema, convencido de que está invirtiendo la trampa. Estos movimientos de arrojado del espectador están justificados por el contexto lúdico del ilusionismo. De manera que los accidentes de la magia de cerca, son el producto de montajes complejos que parecen alejarse por momentos de su propia prospectiva y ese es uno de los elementos que multiplica el desconcierto. El *close-up* instaura una norma de comportamiento semiabierto que permite relativizar los límites espaciales y éticos.

Una vez que se estipulan las condiciones propicias que facultan a los asistentes a tomar decisiones audaces -manipular la utilería mágica, cambiar el naipe seleccionado, solicitar barajar las cartas-, la escena se transforma en una obra colaborativa: “Los factores del riesgo y la casualidad en acción incluso se verán en juegos simples, pero cada vez más en las obras de arte, como la naturaleza misma de la obra” (Ascott. 2010: 14).

Para que cada movimiento colaborativo del público sea eficiente, el ilusionista debe argumentar sus juegos con temas de actualidad:

Debemos comprender el contexto cultural, social, político y económico actual, para comprender y dirigir nuestra magia. Cuáles son las preocupaciones actuales, cuáles los anhelos, las expectativas, los preconceptos, las necesidades, los discursos, las ciencias, las filosofías cotidianas, las estéticas, las reflexiones artísticas, los libros, las tendencias. (Mansilla. 2005: 78).

El público, valiéndose de su capital cultural, se sumerge en un mundo que se expande hacia otra forma de pensar y concebir las cosas utilitarias. El *close-up* le permite al espectador reconocer una realidad concreta y al mismo tiempo intuir una realidad superpuesta. La responsabilidad de crear ese universo paralelo recae en el ilusionista:

El mago necesita crear su atmósfera mágica. Con música, con luces y sombras, con colores, pero sobre todo con su actuación. Lo que diga, el sonido de sus palabras, los gestos, su actitud general, su “tiempo”, todo ha de llevar a crear el campo mágico necesario que envuelva a los espectadores y les facilite sentir la inefable, inquietante, hermosa, fascinante y maravillosa emoción del misterio (Tamariz. 2016: 24)

La producción teórica-práctica de Tamariz, está dominada por la idea de atmósfera mágica, compatible con el concepto de campo, mágico en este caso, como se observa en la cita. Un campo es un espacio de acción y de influencia, es una red de relaciones entre las posiciones que ocupan sus componentes. Es una zona de influencia en donde se distribuyen determinadas fuerzas que trabajan en el interior y repercuten en el exterior del espacio esférico. La reflexión de Tamariz postula dos niveles

que intervienen en el efecto mágico: el intelectual y el sensitivo. La combinación de ambas intensidades genera la doble emoción mágica. Con esta duplicidad constitutiva “el campo mágico ha sido creado y envuelve a los espectadores [...] También el mago está inmerso en este campo *mag(nét)ico*. Y él va a sufrir sus consecuencias. O mejor: gozar sus consecuencias” (Tamariz. 2016: 24). El mago es el vértice desde el cual se organiza la expectación general y es quien modela el espacio de acción, intensificando las zonas de interés por medio de la posición de su cuerpo y de la operatoria que lleva a cabo con los objetos: “En un acto formal, cada objeto modifica el espacio de trabajo y fundamentalmente de percepción del área central de ese trabajo. Trato que no haya saturación visual, sino claridad espacial para que mi trabajo se luzca mejor” (Palomeque. 2021).

Con la implantación de minúsculos accesorios, insignificantes en cuanto al prestigio social que poseen, manipulados con presteza y coherencia, el artista del *close-up* crea una experiencia desbordante que reverbera en el espacio e ilumina de otro modo la capacidad de comprender, imaginar y asimilar el mundo. La vecindad que mantiene el *close-up*, o cualquier modo de ilusionismo, como evento atípico que sumerge a una comunidad en un círculo ritual, con la idea de magia transmitida por la antropología, es elocuente:

El mundo mágico es aquel en el que el hombre, el mago, pero también la comunidad que está disuadida de su capacidad de operar y le fuerza a ejercerla- no se distingue de las leyes de la naturaleza y es capaz de integrarlas en él o de disolverse participativamente en su seno. (Delgado. 1992: 13).

El ilusionista ha de tener dos certezas a partir de su lugar central que ocupa en el semicírculo y desde donde desatará las fuerzas formativas de una atmósfera común a todos:

Es la primera que él también está dentro de la Nube, de la Atmósfera, del Campo. Que desde ese momento ya no hay *yo hago* (actuante) y *nosotros miramos* (espectadores). Que se acabó el yo aquí y vosotros ahí. Ahora, ya comulgamos de la *bi-emoción* mágica, estamos todos embarcados en la misma aventura mágica-vital. La segunda, es que esta nueva experien-

cia intelecto-emocional no tiene fin. Desde ese momento, cada auténtico milagro laico, oficiado con cartas o números o navajitas o colores o pensamientos o miradas, adquirirá forma y presencia de relámpago y rayo y trueno de vivísima y resplandeciente luz, alto potencial vital y profundo retumbar (Tamariz. 2016: 25).

Las metáforas climáticas, que recuerdan a los primeros versículos del Libro del Génesis o a la mitología griega -nube, relámpago, rayo, trueno-, remiten a una atmósfera potente, que se revelará con todo su esplendor y que es indefinida según se infiere de la segunda certeza de Tamariz: “no tiene fin”.

La inclusión de lo atemporal concuerda, de forma tangencial, con la definición sociológica de P. Bourdieu: “El campo es como un juego, pero que no ha sido inventado por nadie, que ha emergido poco a poco, de manera muy lenta” (2010:38) y que parece también no tener fin.

Como conclusión del capítulo *-Apuntes para una teoría de la emoción en la magia: Hacia la meta-* Tamariz refuerza el concepto de lo temporalmente indefinido, incluyendo el signo de la lemniscata en la que se repite, en todo su recorrido, la frase “NO TIENE FIN”. Quizás sea la mejor síntesis para re-

ferirse a una experiencia inmersiva y desbordante como la que plantea la magia de cerca, particularizada por la exaltación de las cosas minúscula a través de la íntima relación interpersonal.

4.CONCLUSIÓN

El *close-up* es una práctica que integra, en un contexto atípico, elementos sensoriales, intelectuales, emocionales y espectaculares. Los sujetos involucrados se reúnen para vivir una experiencia amena que cuestiona la realidad como sistema ordenado por relaciones lógicas. Los objetos cotidianos y los espacios de implantación carecen de *carácter oficial* y categórico, de tal modo que no hay una normativa procedimental que dogmatice el acontecimiento. Se aleja de la posición de autoridad y de formalidad unilateral y emerge como práctica que rescata el vínculo íntimo, descentrada del conjunto de manifestaciones teatrales convencionales. La intromisión de lo real, constatada a través de los objetos usados y de los efectos extraordinario, atraviesa el plano mimético y cuestiona el mismo estatuto ficcional del teatro. En concordancia con las problematizaciones que plantea el arte contemporáneo, una sesión de *close-up* se asemeja a la modalidad de laboratorio en la cual la materia, la naturaleza del desafío y las

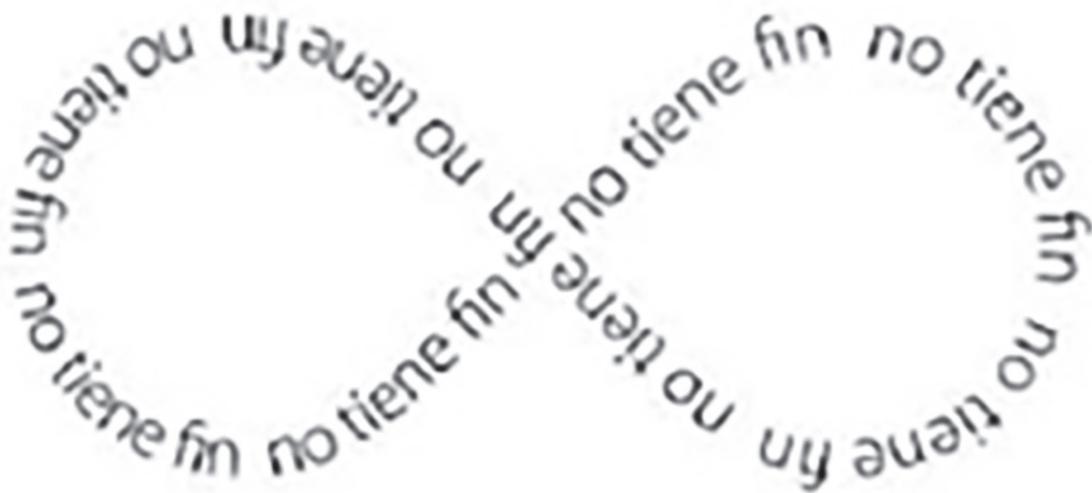


Fig. 4. Ilustración del libro *El arco iris mágico*. Madrid: Gema Navarro, de J. Tamariz. 2016. Pag. 24

competencias de los participantes representan las muestras de análisis. A diferencia de cualquier experimento de otra índole, la magia de cerca trabaja con formas y métodos sensibles que intentan evocar un mundo perdido, dominado por el pensamiento mágico. Utilizando técnicas de inclusión, pretende simbolizar o recrear, desplegando un código que se fundamenta en el engaño compartido, en el secretismo, los prodigios de la auténtica magia.

Arrojados al universo de lo impredecible, emparentado a otros modos discursivos y a otras formas estéticas como la performance, los happenings o *work in progress*, la comunidad de participantes se entrega a una experiencia superadora, a una suerte de escena totalizadora que se construye con recursos modestos: cosas familiares, objetos banales, accesorios triviales.

Lo objetivo y lo subjetivo forman un dispositivo que cobra sentido en el espacio de emplazamiento, espacio poco habitual en relación a la arquitectura teatral. A partir del fenómeno que allí sucede, el espacio se constituye en sitio específico, en testigo de una experiencia que parece no tener cabida en un lugar mundano y poco preparado para la artificialidad.

NOTAS

1 *Close-up* o *Magia de Cerca*: se desarrolla en un salón especialmente seleccionado y el artista presenta sus juegos estando sentado frente a una mesa o parado, pero teniendo sus manos a la altura de la mesa, sobre, debajo o dentro del perímetro de ésta. Fuente: FLASOMA (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas) <https://www.flasoma.org/reglamento>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ascanio, a., Echeverry, j. (2000). *La magia de Ascanio Vol. I. La concepción estructural de la magia. Su pensamiento teórico-práctico*. Madrid: Páginas.
- Ascott, R. (2009). Avances de la telemática y el arte interactivo. *Arte, ciencia y tecnología: un panorama crítico*, Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2006-2008, La Ferla, Jorge (comp), pp. 15-28.
- Auerbach, E. (1996). *Mímesis. La representación de la realidad en la literatura occidental*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Berlande, D. (2015). El estatuto del actor en el contexto de la escena tecnológica". *Hacia una reconfiguración del concepto de teatro. Investigaciones y debates sobre la teatralidad contemporánea. IV Congreso Internacional de Teatro, VI Congreso Nacional de Teatro, Departamento de Artes Dramáticas UNA*, López, Liliana & Lagré, Lucas (comp), Buenos Aires, pp. 100-103.
- Delgado, M. (1992). *La magia. La realidad encantada*. Barcelona: Montesinos.
- Elias, N., Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- García, L. (2012). *Mensajes desde lo profundo de la ausencia -siglo XXI-*. cartoilusionismo.com.
- Lavand, R. (1991). *Lentidigitación Vol II*. Madrid: Frakson.
- Martín-piñol, C., Calderón-Garrido, D. (2021). Del objeto descubierto al objeto artístico, un planteamiento con propósitos educativos, *Arte, Individuo y Sociedad*, 33, 2, pp. 467-483. Doi: <https://doi.org/10.5209/aris.68512>
- Masilla, R. (2005). La magia en contexto. *Porfonde*, 10, Mansilla, R. (ed.). pp. 77-85.
- Pagola, L. (2011). Tensiones en la noción de autoría en los procesos de producción artística con tecnología, *Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphe*: Buenos Aires, Kozak, C. (comp.), pp. 9-20.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ciudad de México: Paso de Gato.
- Rapado, E. (2006). Música e ilusionismo, *Porfonde*, 13, Mansilla, R. (ed.), pp. 106-109.
- Riobóo, R. (2006). *La magia pensada magia con el cerebro (sin olvidar las manos)*. Madrid: Páginas.
- Tamariz, J. (2016). *El arco iris mágico*. Madrid: Gema Navarro.
- Tamariz, J. (1981). *Los cinco puntos mágicos*. Madrid: Frakson.
- Tompkins, M. L. (2019). *El espectáculo de la ilusión. La magia, lo paranormal y la complicidad de la mente*. Madrid: Siruela.

Fuentes

Flasoma (Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas) <https://www.flasoma.org/reglamento>

Palomeque, U. (2020), entrevista inédita realizada por el autor del artículo.