



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

N°10 2020



El ilusionismo: modelos productivos y reconsideraciones investigativas en tiempos de asilamiento

Illusionism: productive models and investigative reconsiderations in times of isolation

MIGUEL ÁNGEL NIGRO

UNA - Universidad Nacional de las Artes (Argentina)

miguelnigro@fibertel.com.ar

Recibido: 17 de septiembre de 2020

Aceptado: 15 de noviembre de 2020

Resumen:

El ilusionismo es un sistema espectacular basado en el engaño. Tres componentes esenciales se encadenan para que el evento sea efectivo: sujetos, objetos y contexto. Como otras expresiones artísticas, el ilusionismo sufre el impactado del aislamiento sanitario. Si una práctica fundada en la convivencia espectacular y en la participación colaborativa, es mediada por un soporte virtual, la teatralidad, entendida como acontecimiento del "aquí y ahora", se debilita. Asumiendo como inefables estas distorsiones, es conveniente detenerse en las oportunidades que genera la situación actual, analizando los beneficios que la coyuntura provoca a nivel productivo e investigativo.

Esta reflexión aspira a ser un inciso de la investigación en curso, centrada en la práctica, y desarrollada en el marco del Doctorado en Artes de la UNA, cuyo tema de estudio es el objeto del ilusionismo.

Palabras claves: Ilusionismo, virtualidad, investigación, teatralidad.

Abstract:

Illusionism is a spectacular system based on deception. Three essential components are linked for the event to be effective: subjects, objects and context. Like other artistic expressions, illusionism suffers the impact of sanitary isolation. If a practice founded on spectacular coexistence and collaborative participation is mediated by a virtual support, theatricality, understood as an event of the "here and now", is weakened. Assuming these distortions as ineffable, it is convenient to stop at the opportunities generated by the current situation, analyzing the benefits that the situation causes at the productive and investigative level.

This reflection aspires to be a part of the ongoing research, focused on practice, and developed within the framework of the Doctorate in Arts of the National University of the Arts (UNA - Bs. As.), Whose subject of study is the object of illusionism.

Keywords: Illusionism, virtuality, research, theatricality.



Introducción

La teatralidad fílmica autoportante (video, DVD y plataformas digitales), permite el acercamiento a manifestaciones contemporáneas distantes (registros teatrales en vivo o productos especialmente realizados para el formato en cuestión).

De todas las expresiones artísticas, el ilusionismo se encuentra afectado sobre manera ante la ausencia de lo presencial. Si bien la virtualidad de la imagen en movimiento, colaboró en el desarrollo de la disciplina mágica, la confianza que los espectadores depositan en los objetos y en el ilusionista, está validada por la comprobación empírica en el presente del intercambio intersubjetivo.

Desde la linterna mágica hasta los inicios del cine, la teatralidad y la virtualidad intercambiaron procedimientos ilusorios. A principios del siglo XX, Georges Méliès contribuyó a construir un paradigma estético basado en azarosos experimentos fílmicos, capitalizados por su condición de ilusionista:

[...] debido a su formación como mago, su estilo irá evolucionando poco a poco con el objeto de buscar películas con efectos parecidos a los creados en sus sesiones de ilusionismo. Nacerán ya los primeros efectos especiales (visuales sería más correcto) de la historia del cine, siendo Méliès una de las figuras más importantes de la influencia existente entre ambos mundos (Fernández Santos, 2013, p. 358).

La fusión entre ambas expresiones impactó de manera disímil en el lenguaje audiovisual y en el teatro mágico. Mientras que para el cine los trucos se traducen en efectos especiales que aumenta la imposibilidad ficcional, para el acto mágico es un complemento instrumental, pues la sorpresa se basa en la interacción de la corporalidad con los objetos. El cine y sus derivados intentan homologar la realidad del espacio y de los eventos, mientras que un juego mágico se vale de los procesos lógicos, de la materialidad concreta y de la convivencia directa.

El soporte televisivo se transformó en el primer divulgador masivo de magia, advirtiendo siempre que: los efectos se realizan sin trucos de cámaras. Tal insistencia remite por un lado a la supremacía de la presencialidad y por otro genera el efecto inverso, ya que introduce dudas sobre la autenticidad del enunciado. Antonio Díaz, ilusionista español (Mago Pop), en una nota para su especial televisivo, reconoce:

En el teatro hay como un aval de confianza, en cambio, en televisión, hay cierta desconfianza en el formato. Se piensa que es un truco de cámara y que todo es un montaje. Hay aspectos tan fuertes en la magia que hasta parece pura tecnología (2014).

Asumiendo esta lógica duda de base, los magos resisten la actual situación presentando sus producciones en soportes como YouTube, Instagram o Facebook. La comunidad de ilusionistas

aprovecha también estos medios para difundir otros aspectos de la práctica de forma menos restringida: pedagogía, asesoramiento, opiniones, intercambio e interactividad con usuarios.

Desarrollo

En el siglo de oro de la conectividad, la navegación por el ciberespacio se transforma, con más énfasis en tiempos de confinamiento, casi en una metodología de estudio para la investigación. En materia de ilusionismo, la deriva intencionada por páginas webs, chats, foros, wikis, blogs y videoconferencias, suministra un vasto archivo de opiniones que puede revelar una suerte de rumor sensible sobre los temas investigados.

En materia de producción, los ilusionistas recrean efectos en formatos digitales con los mismos recursos empleados en el teatro. A menos que el telerreceptor aplique los mismos códigos que utiliza en el teatro, la incredulidad del destinatario tiende a crecer cuando se enfrenta a una interface inmaterial. En la especialidad de *close-up*¹, la situación puede empeorar. La magia de cerca, realizada con objetos mundanos como naipes, monedas, billetes y anillos, entre otros, necesita de la cooperación inmediata del destinatario, un espectador participativo que sea el garante de la libre elección de un naipe o de la mezcla del mazo, por ejemplo.

La confianza del contrato mágico a distancia queda supeditada a la *fachada* socio-profesional del ilusionista:

Será conveniente dar el nombre de “fachada” (front) a la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación. La fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación (Goffman, 2001, pp. 33-34)

La modalidad no presencial brinda la oportunidad, de forma indirecta, para poner en valor el *ethos* del artista, o sea “la capacidad de alguien de salir a escena (*frente a cámara*) y que los espectadores (*usuarios*) le otorguen una credibilidad o le tengan un cierto respeto previo” (Sánchez Rodríguez, 2018).

Es arriesgado afirmar que a mayor desconocimiento del ilusionista menor es el aval concedido, pero al menos, tratándose de una actividad tramposa, la duda es válida. Esta reflexión puede ser desautorizada si consideramos que la magia tiene una clara función social: la de entretener. Como arte del entretenimiento su objetivo es hacer posible lo imposible, por medio de cualquier método secreto.

En una entrevista realizada para la investigación en curso, Bodie Blake (ilusionista argentino), dice: “¡El método no importa! Acá lo que importa es el efecto, eso es lo que le va a transformar el día al espectador” (2020). En una actuación presencial de *close-up*, el mago está habilitado para valerse de cualquier medio que provoque el asombro (decisión que desata controversia entre magos metodológicos versus magos efectistas), en un acto transmitido por monitores el procedimiento no debería estar afectado. El cambio lo provoca ante todo la intangibilidad del acontecimiento que, junto al entorno, la

¹ Magia de Cerca: se desarrolla en un salón especialmente seleccionado y el artista presenta sus juegos estando sentado frente a una mesa o de pie, 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>

corporalidad, la acústica y la luminotecnia, deniegan todos los signos de la teatralidad: “La obra en sí no existe; en efecto, se dice obra a través de la condición de darle forma, de ponerla en un sitio” (Cauquelin, 2012, p. 12).

La distancia social obligó a improvisar presentaciones mágicas online, exiliadas de su entorno natural. Estos reflejos precarios de la sesión presencial, trasladados a un espacio inadecuado, repercuten en especial en la magia de cerca. En este tipo de magia (*close-up*), se crean las condiciones apropiadas para poner en crisis la normalidad de los objetos simples, y esta incertidumbre palpable es, en última instancia, el fundamento de lo fantástico: “Hay un fenómeno extraño que puede ser explicado de dos maneras, por tipos de causas naturales y sobrenaturales. La posibilidad de vacilar entre ambas crea el efecto fantástico” (Todorov, 1981, p. 19).

Si bien la transmisión online puede atentar contra el requisito mágico de la vacilación, otras dimensiones de la práctica, ventajosas para la investigación, son promovidas al dominio público por medios tecnológicos. Un caudal de datos se desprende de opiniones, observaciones y comentarios que suministran los implicados en este arte. La abundancia de entrevistas, producto del tiempo en espera y de la suspensión de espacios físicos, otorga la posibilidad de descubrir puntos de vistas y cruces interdisciplinarios entre ilusionismo y otros campos.

El principal interés investigativo, reside en sistematizar el saber envolvente que emana de encuentros pautados con temas circunstanciales, de donde se desprenden nociones y conceptos reveladores.

La creciente distribución digital de contenido, poblada de opiniones heterogéneas, de información errática y de singulares producciones artísticas, modela un territorio cognoscitivo suficientemente estable destinado al entretenimiento y a la investigación:

Como tal, este modo constituye sin duda un trasfondo, un mundo preexistente o un pretexto al mismo tiempo que un contexto, un acompañamiento permanente de las manifestaciones artísticas; también sería, si no el motor, por lo menos lo que da forma, indirectamente y por sus expectativas, a la manera de pensar y de producir arte (Cauquelin, 2012, p. 11).

Dado que el ilusionismo no produce un corpus académico formal, esta “doxa teorizante”, como la llama Cauquelin, constituye el involucramiento oportuno para un estudio del ilusionismo, centrado en la “perspectiva de la acción” (Borgdorff, 2004, p. 8). Por tratarse la presente de una investigación en artes, entendida como la “que no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación” (Borgdorff, 2004, p. 8), la práctica presencial, suspendida por el momento, puede ser reconstruida parcialmente a través del patrimonio de anécdotas y relatos (personales o ajenas) de la disciplina.

La indistinción entre fuente valiosa y material redundante, causado por la necesidad constante de generar productos, es un peligro siempre presente. Pero son insospechados los beneficios colaterales que brindan para una investigación formal, el flujo colaborativo de ponentes, artistas y usuarios interesados, coautores de este fondo flotante.

Conclusión

El ilusionismo se dirige por necesidad, con mayor o menor éxito, a la “intermedialidad” virtual que provoca la actual situación. Se podría aventurar “que, como afirma Pavis, en los medios masivos de comunicación, la puesta en escena esté desapareciendo en provecho de un funcionalismo tecnológico en el que la máquina y las computadoras son celosos servidores” (González, 2004, p. 40). Ante la desaparición momentánea de la escena física, la magia se presenta como medio calificado para dar respuestas satisfactorias a una sociedad que demanda entretenimiento.

Las nuevas producciones mágicas, que capitalizan las tecnologías a distancia y que cuestionan la convención teatral preexistente, también transforman el modo de acceso y de participación. Este corrimiento, singularizado por el intercambio remoto, renueva las condiciones de la investigación artística creando novedosas conductas y valiosas variables investigativas.

Bibliografía

- Cauquelin, A. (2012). *Las teorías del arte*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Díaz, A. (2014). *Antonio Díaz: La gente desconfía de la magia por televisión*. El Periódico/Entrevistadora: S. García. Consultado: 11/09/2020. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/tele/20140326/antonio-diaz-la-gente-desconfia-de-la-magia-por-television-3221250>
- Fernández Santos, J. (2013). *Magia y cine: del espectáculo mágico al cinematográfico*. [Tesis doctoral inédita]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad 1: Madrid.
- Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu
- González, S. (2004). Espacio, escrituras dramáticas contemporáneas y nuevas tecnologías, en *Cuadernos de Picadero Instituto Nacional del Teatro, Año 2 (N° 4)*, pp. 39-43
- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premia.

Fuentes

- Borgdorff, H. (2004). *El debate sobre la investigación en las artes*. Lectura/Encuentro: Kunst als Onderzoek. Amsterdam School of the Arts. Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/>, el 1/6/2018
- FLASOMA, Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas. Recuperado de: <https://www.flasoma.org/reglamento>, el 25/2/2020
- Sánchez Rodríguez, R. (2018). *Magia estudio te enseña*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-JOdWCeUv94>, el 12/9/2020

Fuentes personales

- Blake, Bodie. Entrevista inédita. Realizada el 12/2/2020