

Sistemas clasificatorios para los objetos del ilusionismo y sus aplicaciones en la creación teatral

Classificatory systems for illusionist objects and their applications in theatrical creation

Miguel Nigro¹

miguelnigro@fibertel.com.ar

Resumen

Entre la disparidad de roles desempeñados por el objeto en el teatro -desde considerarse utilidad pura hasta expresión autónoma- existe uno, singular y complejo, que es el rol que adopta en el ilusionismo. La magia es un arte teatral que escenifica los principios del engaño en un contexto lúdico. Este artículo se concentra en indagar sobre los modos en que pueden ser sistematizadas, en series homogéneas bajo distintos parámetros de ordenamiento, las cosas que son puesta en escena en el ilusionismo. El análisis propone cuatro categorizaciones estructuradas a partir de los territorios en donde los objetos se exhiben, se institucionalizan, se programan y se ponen en acción. El criterio aplicado para formular las distintas clasificaciones deviene de la práctica, del relevamiento de categorías preestablecidas, del proceso de creación y de las estrategias mercadotécnicas. Cada eje revela diferentes formas de abordar la presencia objetual, la cual colabora con el efecto mágico.

Palabras claves: objeto; ilusionismo; magia; clasificación; teatro.

Abstract

Among the disparity of roles played by the object in theater -from being considered pure utility to autonomous expression- there is one, singular and complex, which is the role it adopts in illusionism. Magic is a theatrical art that stages the principles of deception in a ludic context. This article concentrates on investigating the ways in which the things that are staged in illusionism can be systematized in homogeneous series under different ordering parameters. The analysis proposes four categorizations structured on the basis of the territories where the objects are exhibited, institutionalized, programmed and put into action. The criteria applied to formulate the different classifications comes from the practice, the survey of established categories, the creation process and the advertising strategy. Each axis reveals different ways of approaching the objectual presence, which collaborates with the magical effect.

Keywords: object; illusionism; magic; classification; theater.

Recibido: 08/03/2022. Aceptado: 11/11/2022.

¹ Profesor titular y adjunto en la Licenciatura de Escenografía de la Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

Introducción

Objeto es aquello que, opuesto al sujeto, puede ser captado por los sentidos o conocido por la razón. Se distinguen al menos dos aspectos en la definición de objeto, por un lado, el temporal y por otro el material. El plano temporal corresponde a los objetos producidos por el pensamiento, mientras que la combinación del soporte temporal y el espacial concierne a los objetos materiales (Ferrater Mora, 2000). En el sentido estrictamente físico, el objeto es la configuración material impuesta por la cultura humana a toda materia prima, cuya intención proyectiva tiene como finalidad suministrar una utilidad al sujeto. Otra cualidad del objeto es la coherencia del diseño, capaz de transmitir de manera directa su funcionalidad por medio de las propiedades visuales, estructurales y materiales: tamaño, forma, modo de uso, posibilidad manipulativa, código cromático y apariencia superficial. La presencia del objeto también comunica un valor simbólico y un sentido cultural más o menos consensuado por la comunidad de usuarios.

Desde la antigüedad el teatro le confía al objeto un poder metafórico y su sola presencia en la escena evoca una multiplicidad de nociones sintéticas, como, por ejemplo, un cetro metálico, un trono monumental y una corona dorada, son los únicos indicadores de la autoridad real. Manifestaciones más recientes como la instalación, la performance, el arte digital y la animación virtual también testimonian el incesante cuestionamiento que el arte hace de la materia objetual.

Las cosas que rodean al sujeto y condicionan su conducta en la actual sociedad de consumo son puestas en estado crítico por los artistas. Sobre la base de complejas operaciones interdisciplinarias la contemporaneidad crea situaciones objetuales híbridas, liminales e interactivas que llevan a reflexionar sobre las fronteras de los géneros artísticos tradicionales.

El artista atrapa, desmonta y reactiva el objeto. El manipulador, el intérprete, el ilusionista o los operadores visuales en general, cambian el orden habitual de las cosas mundanas o recreadas para la ocasión, y las transforman en cosas extra-ordinarias.

La siguiente reflexión sobre la particular presencia de los objetos en la obra de Kafka, aporta la clave para distinguir el modo en que pueden ser abordados desde el punto de vista especulativo y creativo:

El hallazgo de un objeto en movimiento, un trompo, una bolita o un carretel de hilo en desuso, es el descubrimiento de nuestro deseo de atraparlo. Detectar y desarmar el deseo por ese pequeño movimiento trivial, es una de las tareas del filósofo. Recrearlo y ponerlo en otros sistemas de movimiento es una de las tareas del artista. (D'Odorico, 2018, p. 1)

La magia es un sistema apto para alterar la pasividad del objeto y para trastocar su función ordinaria. Para el acto mágico, los trompos, las bolas y los carreteles son, además de atracciones hipnóticas, mediadores físicos pasibles de ser iluminados por arte de encantamiento.

El objeto teatral y el objeto mágico

Los objetos teatrales se circunscriben en una categoría llamada utilería o atrezzo² en la cual se incluyen todos los elementos útiles -existentes, intervenidos o creados exprofeso- que contribuyen al desarrollo de la acción teatral o ambientan la escena: “En la escenografía moderna el atrezzo es de gran importancia, siendo preciso, en muchos casos, crearlos, pues con cierta frecuencia se comprueba que los muebles y objetos reales de uso corriente no ofrecen la suficiente teatralidad escenográfica” (Nieva, 2011, p. 142).

Las funciones de la utilería en el teatro convencional son: sentido (simbólico y estético), funcionalidad (objeto estático pasible de ser trasladado o manipulado) y contextualidad (objeto referencial). Dependiendo del género teatral en cuestión, la utilería puede ser valorada de manera naturalista, enfatizando la verosimilitud de la ficción, o considerada con cierta autonomía plástica y visual, como sucede en el teatro expresionista, experimental o del absurdo:

La valoración del atrezzo varía mucho; unas veces una puesta en escena de subido tono realista “pide” accesorios rigurosamente auténticos; otras, esos mismos objetos vienen “maquillados” en su forma y aspecto exterior; y, en otras ocasiones, se deben crear muebles y accesorios idóneos, tanto en un tono realista como fantástico (Nieva, 2011, p. 143)

El teatro contemporáneo, con un recorrido que comienza a inicios del siglo XX, promovió los objetos al rango de actantes y generó estéticas innovadoras: “Las vanguardias supieron poner en cuestión los equilibrios adquiridos y modificar la mirada sobre objetos y materiales. Lo gastado, el material bruto, entró en los terrenos del arte con igual dignidad que los materiales tradicionales” (Eruli, 1988, p. 3)

Lo inerte logró imponer su protagonismo creando una multiplicidad de expresiones contenidas en una categoría autónoma llamada Teatro de Objetos. Mauricio Kartun, autor argentino con experiencia teatral y pedagógica en dramaturgia para objetos, dice:

Ya avanzado el siglo XX el objeto deja al fin ese lugar utilitario de trasto, de chirimbolo, de utensilio (y su versión más decadente: la de “decorado”) y se instala en la escena con toda la fuerza de su caudal expresivo: el de la metáfora. Es tan fuerte su poder, tan elocuente su presencia que no tarda demasiado en reclamar su independencia, su territorio autónomo: aquí nace el teatro de objetos (Ferreyra, 2006, p. 5).

Este modelo teatral es actualmente un potente universo creativo y experimental que incluye a los objetos (creados o encontrados), a las formas animadas, a la realidad virtual, al cyborg y a todas las manifestaciones sensibles, artesanales y tecnológicas, asociadas a lo objetual. Constituye, en definitiva, un productivo campo de investigación expandido, a través de la práctica y la reflexión teórica, que se anima, aunque parezca contradictorio, con la inmaterialidad.

En el ilusionismo, los naipes, las cajas, los pañuelos, el baúl, entre tantos otros, adoptar otro registro escénico con la finalidad de cumplir el objetivo fundamental de la magia: lo inexplicable. Algunas cualidades genéricas de las cosas usadas en la magia, que concuerdan con las categorizaciones mencionadas (utilería teatral y Teatro de Objetos), son: utilidad, necesidad, funcionalidad, expresividad, manipulación y experimentación.

El objeto mágico se identifica con la utilería teatral por el servicio directo y complementario prestado al intérprete y a la situación escénica. Por otro lado, coincide con el Teatro de Objetos en asumir la función de cosa que, de manera ineludible, exige algún tipo de intervención manipulativa. Dicha operación transfiere independencia motriz y expresiva al objeto devenido en personaje autónomo. Comparte con la primera aspectos referenciales, funcionales y estéticos, y con el segundo, la capacidad de interactuar, en estrecha cooperación, con el manipulador.

La diferencia de los objetos del ilusionismo con la mera utilería y con el objeto animado, radica en la forma particular de poner en movimiento las competencias cognitivas, la emocionalidad y la capacidad atencional del espectador. La expectativa que generan las cosas en el acto mágico, capaces de simular fenómenos antinaturales como, por ejemplo, una bola que flota sin explicación aparente, una moneda que desaparece en la mano o una caja que, a través de un raudal abrir y cerrar de puerta produce palomas de la nada, no se compara con las modulaciones objetuales de otras expresiones. Son, por lo tanto, cosas singulares cargadas de promesa. Sobre la base de esta cualidad se crea un vínculo especial entre los sujetos (ilusionista y público), mediado por los objetos.

Intercambios entre objeto y espectador en el ilusionismo

En todos los escenarios posibles el objeto articula la relación del sujeto con su entorno: “Constituye uno de los datos principales del contacto del individuo con el mundo” (Moles, 1971, p. 9). Pero en el contexto mágico el objeto amplifica su significado ya que funciona bajo leyes ambiguas que no se corresponden con las del universo conocido. En el teatro mágico, dominado por el fraude consensuado, los objetos son la interface inerte espectacular y adquieren valor probatorio del prodigio.

El mago y el espectador anclan su voluntad atencional, desde perspectivas disímiles, en la fisicalidad de la escena. Ante la verosimilitud de un juego -revelación de un naipe pensado, pañuelo que cambia de color, sogas cortada y recompuesta-, ejecutado con claridad y en condiciones imposibles, la producción de sentido del receptor se encuentra desbordada por lo extraordinario del acontecimiento.

La identificación del público con los objetos intervinientes es de naturaleza compleja. Está definida en principio por el propio acto performativo que incluye un pacto de complicidad previo por el cual el espectador desea ser engañado. Por ese motivo otorga inicialmente un cierto estado de naturalidad a las cosas utilizadas. Sin embargo, esta adjudicación de sentido no permanece invariable. A medida que la demostración avanza se produce una oscilación entre cierta noción de normalidad del objeto y la probabilidad de trucaje. Las dudas suelen aumentar ante la presencia de mayor aparatosidad, en cambio las cosas mundanas dan lugar a menor desconfianza. Los objetos cotidianos, reconocibles a simple vista, están condicionados por el conocimiento previo derivado del uso rutinario y

por el nivel de afectividad que el sujeto le confiere. Entre el anhelo de creer en el fenómeno expuesto y la convicción de una trampa aplicada sobre la materia, brota una receptividad vacilante saturada de fantasía.

La curiosidad es un ingrediente imprescindible en la relación del espectador con los elementos utilizados. Sin esa pretensión de conocer algo más, sin ese nivel de tensión que produce la configuración secreta del objeto, la expectativa disminuye parcialmente. Cada elemento ejerce un poder de atracción que moviliza en el espectador el deseo de observarlo de cerca, tocarlo y examinarlo manualmente. Aunque esa intervención sensorial completa esté condicionada por las reglas de cada acto mágico -la magia de cerca permite mayor contacto con los objetos-, la tentación prevalece y se convierte en otro componente más de la acción participativa y colaborativa del destinatario.

Los objetos de la magia comprometen profundamente el plano perceptivo e interpretativo del espectador. Las vicisitudes a las cuales se someten, logran formatear un original modelo cognitivo que intercala explicaciones plausibles con soluciones imaginarias. En síntesis, son el canal comunicativo a través del cual el receptor es forzado a cuestionar y desarmar la concordancia aprendida entre el saber de las cosas y los límites de su utilidad.

Los magos son conscientes del magnetismo que poseen sus instrumentos y conocen por experiencia las reacciones que despiertan. A partir de su propia movilidad y la de los objetos en el espacio conducen convenientemente a los espectadores. Planifican sus actos con un código específico que incluye la presencia enigmática de las cosas y contagian ese misterio a su público.

Criterio general de agrupamiento

El ilusionismo actual es un vasto territorio en el cual coexisten un conjunto de demostraciones que presentan artificialmente lo ilógico del universo imaginario: telepatía, invulnerabilidad, prestidigitación, pseudofísica, lectura de pensamientos, juegos de apuesta, magia con aparatos, magia de cerca, entre otras manifestaciones. Cada especialidad adopta o construye los objetos más convenientes para lograr su fin. Con cierto grado de relevancia ofician como sinónimos de la categoría mágica a la cual pertenecen, adquieren valor de arquetipo. En este contexto los objetos aislados o agrupados, se transforman en signos que condensan y exponen su potencial ilusorio.

Dada la variedad de objetos involucrados y el modo dispar de estructurar los actos, el ilusionismo definió categorías específicas cuya validez es universal. La magia crea, a través de sus especialidades, un modo de convivencia teatral que permite desordenar la relación dominante que el sujeto mantiene con las cosas que lo rodean: “El habitante moderno no consume sus objetos. [...] Los domina, los controla, los ordena. Se encuentra a sí mismo en la manipulación y en el equilibrio táctico de un sistema” (Baudrillard, 2016, p. 26).

Las cosas manipuladas en este arte se reúnen en series que definen sistemas de colocación: “Así, el objeto se presenta a veces como un elemento único, pero a menudo será un objeto o sistema compuesto, y a veces él mismo como elemento de un conjunto, o de una multitud, que se caracterizará por el término de display” (Moles, 1971, p. 17). Mediante este mecanismo de exhibición es factible reconocer al objeto como indicador del tipo de magia que representa: sogas, grilletes y cadenas para el escapismo; galera, bastón, bolas y cajas medianas para la magia de salón; cubiletes, naipes y monedas para la magia de cerca; pizarras,

sobres y anotadores para el mentalismo; grandes aparatos para la magia escénica. La lista no es exhaustiva, por supuesto, sólo ejemplifica algunos conjuntos homogéneos que otorgan sentido de pertenencia a cada objeto. Esta primera asociación automática está justificada por el sentido adjudicado a los objetos con una interpretación estandarizada, pero el presente análisis recurre a criterios estructurales internos, más específicos de la disciplina.

A continuación, se explicitan algunos modelos taxonómicos que responden a distintos criterios clasificatorios provenientes de: la normativa que postula el propio arte, la dinámica productiva, la práctica (clasificaciones de magos profesionales y aficionados) y la industria mágica.

Modelo normativo

Todas las vertientes del ilusionismo están enmarcadas por categorías disciplinarias y especializaciones profesionales. El ordenamiento de la literatura mágica (libros, manuales, enciclopedias), así como la de los festivales, encuentros y concursos a nivel local, regional y global, se organiza con ejes temáticos que responden a los distintos tipos de magia.

El más importante de los congresos a nivel internacional es el organizado por el FISM³ (Federación Internacional de Sociedades Mágicas), que cada tres años elige una ciudad distinta como sede del evento. Conferencias, debates, intercambios y sobre todo competencias se desarrollan en cada edición. Para competir en el FISM, que podría denominarse el *mundial de magia*, es imprescindible cumplir los requisitos reglamentarios. Uno de los más importantes, oportuno para este análisis, es inscribirse en alguna de las siguientes categorías:

Magia de escenario

Manipulación: acto de magia basado total o principalmente en juegos de manos .

Magia general: acto escénico mágico que es, en la mayoría de los casos, una mezcla de varias de las otras categorías. Los accesorios utilizados son generalmente más pequeños que los utilizados en un acto de grandes ilusiones. Algunas actuaciones con tecnología moderna o video tecnología también se pueden clasificar bajo esta denominación.

Grandes ilusiones: acto mágico en el que se usan grandes accesorios (incluso cuando no son visibles para el público). A menudo participan varias personas y/o animales.

Magia cómica: acto mágico escénico cuyo principal objetivo es provocar la risa de la audiencia. Se puede basar en cualquiera de las categorías antes mencionadas, siempre que se haga hincapié en la naturaleza mágica de la actuación.

Magia mental: rama de la magia que comprende demostraciones de poderes mentales, aparentemente extraordinarios o sobrenaturales tales como telepatía, clarividencia, precognición, telekinesia, súper memoria, cálculos imposibles y simulaciones de fenómenos mediúmnicos.

3 El Congreso FLASOMA (Federación Latinoamericana de Entidades Mágicas), que se realiza cada tres años en alguna ciudad Latinoamericana, admite otras categorías competitivas: Magia Infantil, Innovación, Magia Argumentada o Magia Juvenil.

Magia de cerca

Close-up: Actos destinados a ser realizados para pequeños grupos de personas a corta distancia. El concursante puede estar sentado o de pie detrás de una mesa, principalmente con algunos miembros de la audiencia también sentados alrededor de la mesa, pero el acto también se puede presentar de pie sin usar mesa. Los elementos utilizados son generalmente pequeños y la mayoría de los efectos involucran directamente a los espectadores o participantes. Se distinguen tres categorías:

Cartomagia: acto basado exclusivamente en efectos en que se usan naipes.

Micromagia: aunque no se excluyen naipes, el acto es de carácter más general.

Magia de salón: acto a medio camino entre close-up (magia de cerca) y la magia de escenario, presentada para un grupo de personas en una habitación de tamaño medio.

El criterio clasificador del reglamento tiene en cuenta al espacio como variable de ajuste para definir dos categorías generales: magia de escenario y magia de cerca (comúnmente conocida como close-up).

Los objetos y el espacio determinan además el grado de participación activa del público. En close-up hay un requisito casi imprescindible: contar con la colaboración cercana de un representante de la audiencia que preste una ayuda explícita. Los objetos pequeños, que se presentan en espacios reducidos, necesitan de un receptor multiplicador que cumpla con el rol de enviado y garante del público distante.

Por el contrario, la infraestructura a gran escala que requiere *la mujer serruchada* en su versión actual, por ejemplo, no necesita de tales consideraciones. La dimensión del cajón, el sonido metálico del serrucho, la música, el dramatismo, la coreografía y las acciones calculadas por la puesta en escena, son los datos sensoriales y perceptivos adecuados para atrapar a una platea numerosa.

El reglamento del FISM, así como el de casi todas las competencias, propone una sistematización pragmática condicionada por el volumen de las cosas y la proxemia. Por lo tanto, los objetos funcionan como referencias corpóreas para delimitar diversas formas de la ilusión.

La práctica del ilusionismo estableció, de manera espontánea, la distancia y la disposición prudencial para ocultar los trucos, sin que esto suponga una disminución de la visibilidad del espectador.

Una fórmula muy sencilla para sintetizar el vínculo entre objeto, sujeto y espacio es: a mayor tamaño, mayor distanciamiento y, por lo tanto, mayor teatralidad, y a menor tamaño, más proximidad, lo que implica más participación de lo real.

De este modelo normativo se desprende una categorización sintética del objeto basada en su magnitud. Excluyendo las variables intermedias y utilizando sólo tres parámetros de tamaño a modo de referencia, se puede discriminar la materialidad en: grandes aparatos, artefactos medianos y pequeños objetos.

Esta perspectiva provee una plataforma de ordenamiento sustentada por las reglas de la disciplina. Proporciona un soporte formal para encajar, de manera directa o indirecta, los objetos en la diversidad de los actos mágicos.



Foto de M. Nigro. Objetos de close up. 2022.

Modelo programático

Otra forma posible de catalogar los objetos de la magia es considerando su sistema generativo y productivo. La misma disciplina diseña y produce objetos proyectados para lograr efectos sorprendentes y también se apropia de elementos de otros ámbitos, como por ejemplo del lúdico (dados, naipes o fichas), del doméstico (copas, cubiertos, fósforos) o del sistema de la indumentaria (sombrero, corbata, pañuelos).

Reflexionar sobre la trayectoria de las cosas que devienen en objetos mágicos, es un ejercicio válido para construir otra perspectiva clasificatoria. Todo objeto es el resultado de un proceso programado que comprende la necesidad inicial, el diseño, la producción y el consumo, o sea que obedece a una serie de pasos encadenados de forma coherente que concluyen con una materialidad dotada de sentido.

El ilusionismo se vale de cosas que provienen de diversos regímenes de producción. Algunos criterios relevantes para comprender la secuencia productiva son: la condición previa, el proceso de adaptación, la fase productiva, las posibilidades escénicas y el efecto provocado.

Según sea el campo de pertenencia y la validez para cumplir con la exigencia de la magia, los objetos pueden distribuirse y caracterizarse a partir de tres ejes:

- 1) Eje monovalente: se incluyen aquí los artefactos trucados pensados y diseñados por el propio campo del ilusionismo. La idea creativa se orienta, desde su origen, a proyectar objetos con determinada función mágica específica: aparición-desaparición, transposición, restauración, penetración, transformación, levitación, adivinación y fenómenos antinaturales. Poseen una validez interna para la disciplina y esta condición obliga al ilusionista a crear una presentación original, diferenciada del resto, a través de su propuesta estética, su técnica y su capacidad histriónica.

Varios objetos pueden clasificarse en sub-grupos. Hay objetos trucados, por ejemplo, que cumplen con una exigencia superior: la de resistir cualquier análisis minucioso del espectador, ya sea visual o manual. Abundan en este apartado una serie de cajas, cajones, copas y recipientes en general, que pueden ser examinadas antes, durante o después del juego sin riesgo de descubrir el preciso mecanismo oculto. Otros dispositivos tienen tal grado de dificultad manipulativa y de presentación que terminan siendo objetos de colección y lujo.

- 2) Eje bivalente: definido por la ventaja que le otorga a la magia ciertos atributos físicos -forma, tamaño, color, textura, grado de densidad y de elasticidad- de objetos que pertenecen a otro universo de colocación ajeno a la disciplina. Cosas que rodean al sujeto en la vida diaria y facilitan su actividad cotidiana. Se trata de elementos que poseen una validez dual: suplir necesidades sociales, económicas o culturales, y en el contexto del ilusionismo materializar el efecto mágico. Contienen propiedades físicas permisivas y un valor simbólico compartido por la comunidad, por lo tanto, no necesitan preámbulos discursivos ni aclaraciones adicionales en el momento de ponerlos en escena. Estos objetos se asocian al concepto de objeto encontrados/prestados. La ausencia de planificación para el fin mágico lo asemeja al *ready-made*, objeto ordinario recontextualizado en un espacio artístico legitimador. La especialidad manipulación, por ejemplo, se vale de un conjunto de cosas cuyas características intrínsecas las vuelve competentes: caber, prensarse y ocultarse en la mano. Son livianos, manipulables, asibles, seriados, estandarizados, en ocasiones numerados (billetes y tarjetas plásticas) y de fácil traslado. Bolas de golf, fichas, naipes, bolígrafos, dedales, entre otros, son los objetos más comunes de la prestidigitación.
- 3) Eje ambivalente: se incluyen los objetos que se sitúan en una posición intermedia entre los dos ejes precedentes. Por medio de una sencilla intervención es posible cambiar algún parámetro del objeto cotidiano sin que este artilugio sea detectado, incluso con una mirada escrupulosa. Si bien contienen una modificación secreta, la exploración del espectador es incapaz de descubrir la alteración. Su validez se ajusta a los requisitos de la magia y a su función convencional. De manera impune ocultan su ambigua identidad, como lo hacen, por ejemplo, los naipes marcados. Simples tratamientos indetectables (encerar naipes, imantar anillos, cambiar numeración de billetes), son la causa de efectos inexplicables que, con una presentación adecuada, desconciertan al público más perspicaz.

Los ejes enunciados también pueden actuar de forma combinada. Esta operación no refiere directamente a la naturaleza del objeto sino a las relaciones que el artista crea con ellos. El cruce posibilita una amplia gama de variables que repercuten en la efectividad del resultado mágico. Si, por ejemplo, una moneda prestada por un espectador es cambiada en secreto por otra trucada, la ilusión se multiplica y el efecto asciende a niveles superlativos.

La historicidad, la trazabilidad productiva, la planificación intencionada, la selección adecuada, construyen un modelo que puede ser capitalizado para interpretar al objeto mágico según su origen, su transformación y el efecto causado en la puesta en escena. Los ejes propuestos permiten retrotraer el objeto a la etapa de materia prima y rastrear el momento en que éste se encuentra con una idea creativa. La idea de un efecto, es el disparador del proceso de transformación de la mera cosa al estado de objeto mágico.

Modelo pragmático

Otra forma de distribuirlos es la basada en la reflexión proveniente de la práctica, avalada por la experiencia directa. En definitiva, se trata de discriminar las cosas por su forma de ser utilizadas y su modo de ser vividas por los ilusionistas.

Entre las entrevistas realizadas especialmente para esta investigación, seleccioné como fuente principal, la efectuada a Bodie Blake (2020), ilusionista argentino que desarrolla su actividad profesional como inventor, fabricante, dealer, productor, docente e investigador a nivel internacional.

El contacto estrecho con los objetos aporta un punto de vista utilitario que se sintoniza con la instancia performativa. En esta fase, además de lucirse como visualidad pura, las cosas demuestran su capacidad para resolver situaciones escénicas concretas. Gracias a ese modo particular de producir presencia los objetos ofician de asistentes inertes.

Ante la pregunta ¿cómo podrían ser clasificados los objetos para la magia?, Bodie Blake los ordena en cinco ítems:

- 1) Objeto escenográfico: objeto cuya utilidad es decorativa, por ejemplo, el mantel de la mesa, el tapete usado en cartomagia, el fondo escenográfico, el velador (mesa auxiliar de la magia escénica). Son aquellas cosas que, por su apariencia visual, pueden ser incluidas dentro de la disciplina escenográfica.
- 2) Objeto distractor: objetos escenográficos que además de cumplir una función estética y contextual, pueden contribuir a desviar la atención:

Objeto que sirve para hacer una *misdirection*⁴. Para distraer simplemente, o sea, hay objetos que son decorativos, pero hay objetos que, además de ser decorativos, por la singularidad, pueden causar una especial atención o que, en un momento, refieras el parlamento a ese objeto en particular y realmente tenga un nivel de detalle importante como para que la gente se quede prendida mirando eso y puedas hacer un movimiento (Blake, 2020)

La audiencia ordena, intuyendo el grado de importancia, los datos visuales que emite la totalidad del espacio escénico. Aquellos objetos que son asumidos como secundarios, que no forman parte constitutiva del acto mágico, en determinado momento son señalados para dirigir la curiosidad del espectador. El mago está habilitado, en ese preciso instante, para hacer el pase engañoso.

⁴ Término específico del ilusionismo que abarca a todas las estrategias escénicas de las que el mago se vale para dirigir la atención del público a una cosa y distraerlo de otra.

En este punto, y a modo de inciso, vale recordar un consejo de Lennart Green, uno de los mayores cartómagos cómicos de la actualidad:

Puede haber un tremendo encanto en ciertos objetos. Colecciones de objetos realmente raros que puedas incorporar a tu rutina. ¡Le dará autenticidad e interés! Quizás sirva una pequeña estatua de Buda, o una figura Azteca, o un escrito mágico auténtico del siglo XV, o un rollo de papiro con jeroglíficos, un manuscrito de un monje jesuita ejecutado en 1512, una caja de cerillas del zeppelin Hindenburg, un trozo de meteorito (fácil de encontrar en muchos mercadillos), el autógrafo de Houdini, el cuchillo de Jack El Destripador, las medias de Marilyn Monroe con certificado de autenticidad, etc. (Green, 2006, p. 10)

- 3) Objeto-sujeto: objeto protagonista del juego mágico, en el que se centra toda la acción y atención escénica: “Objeto que se usa, que va a ser el *sujeto* justamente del efecto que estás haciendo. Exactamente: mazo de cartas o una pelotita, lo que sea.” (Blake, 2020). Con este eje clasificatorio el profesional entrevistado subraya la inmediatez comunicativa del objeto en la relación con el espectador.
- 4) Objeto complementario: es el que acompaña al objeto protagónico. Los objetos, en general, no se presentan de forma pura, se articulan con otros que colaboran con la ilusión. Dentro de un mismo juego se distingue con claridad el objeto protagónico del co-protagónico. Por ejemplo, si una moneda desaparece debajo de un pañuelo desplegado sobre una mesa, la moneda, es el agente eficiente de la desaparición y el pañuelo y la mesa, son los ayudantes necesarios del efecto.
- 5) Fake y gimmick: tipo de objetos específicos del ilusionismo que hacen referencia al objeto falsificado, el primero, y al dispositivo oculto, el segundo. “El fake es el objeto que está trucado pero que está de alguna manera camuflado, o sea, que estando a la vista no se ve. [...] y el gimmick sería el objeto que está haciendo la trampa pero que no está a la vista”. (Blake, 2020).

Estas definiciones tienen el valor de haber sido modeladas por el conocimiento adquirido a través del uso repetido del objeto. La frecuencia con que el ilusionista se contacta con el objeto, lo habilita a comprender, de forma multidireccional, el sentido de las cosas. Convivir con los objetos mágicos, otorgarle el rango de instrumentos disciplinares, es la forma exacta de vivirlos, sentirlos y en ocasiones, sufrirlos. Apreciar la calidad de una baraja con el sentido del tacto, evaluar la efectividad de una mesa trucada o valorar el éxito obtenido con tal accesorio trucado, es un caudal de información práctica que supera toda especulación teórica.

La mirada pragmática profundiza la intensidad de los objetos a través de la cercanía que el ilusionista mantiene con ellos. Muestra el modo en que el artista activa las cualidades de los objetos teniendo siempre presente el efecto deseado.

Modelo estratégico

A través de este modelo se establece una jerarquización orientada a la comercialización, circulación y distribución de los objetos. Los locales de magia, los dealers y los catálogos, ofrecen una lista variada de artículos específicos y de artilugios próximos al ilusionismo como son los juguetes ingeniosos, los divertimentos, los pasatiempos o las cosas incluidas en las misceláneas.

El Bazar de Magia, tienda argentina con amplio surtido de productos, detalla en su página web la siguiente categorización por rubros⁵:

- Chascos y bromas
- Accesorios
- Barajas de colección y Cardistry⁶
- Cartomagia
- Chascos y bromas
- Gags para magos y payasos
- Malabares y circo
- Mentalismo
- Monedas trucadas
- Novedades
- Productos de goma espuma (Goshman)
- Souvenirs - Recuerdos
- Trucos con monedas
- Trucos de close-up
- Trucos de escena
- Trucos exclusivos⁷
- Trucos para principiantes
- Zapatos para payasos

5 Excluyo los ítems: recomendados del mes, revistas, libros, notas de conferencias, DVD, posters y videos, presentes en la página web.

6 Representación visual de destreza realizada con naipes, diseñada para mostrar la habilidad o la pericia manual de un cardist (especialista de la disciplina).

7 Se incluyen trucos especialmente fabricados por o para el Bazar de Magia o bien trucos de autor



Foto de G. Donato. Interior del Bazar de Magia. 2013.

<https://es.foursquare.com/v/bazar-de-magia/4d1392d880f6721e080720eb>

La tabla de productos obedece a un lógico interés comercial⁸, dirigida a un público restringido que agrupa a los profesionales, aficionados, coleccionistas, teóricos, investigadores y educadores de la magia como también a un conjunto más amplio que es el de los interesados, iniciados, curiosos y principiantes. Todos forman un campo heterogéneo que alimenta la necesidad lucrativa. La magia no escapa a la lógica de mercado. Esta característica hace que las divisiones parezcan nítidas, aunque en realidad son porosos y poco específicas. Un mismo artículo aparece repetido en varios ítems como, por ejemplo, un juego con naipes se lo puede encontrar en *Cartomagia*, *Trucos Exclusivos* y *Trucos de Close-up*. Queda claro que no todos los productos pueden ser considerados objetos de magia ya que no responden de igual manera a la exigencia de este arte. Puzzler, chascos, desafíos topológicos, pasatiempos o simples artefactos cómicos, engrosan el stock de las tiendas.

La exhibición de los productos para la magia, dispuestos para el consumo, se asemeja a un paisaje encantado, atractivo a la mirada, que dispara y refuerza el universo imaginario.

Este modelo otorga una matriz global, a modo de enciclopedia, que intenta contener la totalidad de artículos que la producción en serie y la manufactura artesanal proporciona.

⁸ Otras tiendas de magia o catálogos especializados, incluyen otros ítems como, por ejemplo, *Grandes ilusiones*, *Numismagia*, *Magia Infantil* o *Artesanías*, aunque siempre responden a la misma matriz comercial.



Foto de M. Nigro. Tienda de magia: El Rei de la Magia. Barcelona. 2019

Conclusión

El objeto es un componente sustancial del sistema del ilusionismo, aunque su sola presencia no asegura de forma instantánea el éxito del efecto. El vínculo que el artista mantiene con las cosas y con el contexto crea la dinámica del asombro. Los objetos del ilusionismo impactan, de manera enfática o superficial, sobre los proyectos estéticos y los procesos creativos. Una rutina mágica (encadenamiento de varios juegos), se asemeja a una operación de post-producción, donde a varios objetos trucados o no, se les imprime un sentido teatral con cierta lógica argumental. Cada artista produce un hecho creativo diferente con los mismos productos y basta con que el más insignificante utensilio caiga en las manos de un mago experimentado, para que ese objeto banal sea el protagonista de una obra maestra.

El espectador genera un vínculo particular con estos elementos, sustentado en un modo inédito de comprensión que combina lo racional con lo imaginario. Y es su participación activa la que completa el significado de la dimensión material utilizada en el acto mágico.

La versatilidad clasificatoria confirma la naturaleza polisémica del objeto observada en el ilusionismo. La materialidad de la disciplina se presta a una reflexión metodológica (modelo normativo), formativa (modelo proyectivo), interna (modelo pragmático) y externa (modelo estratégico).

Los sistemas propuestos serán aplicados, en el desarrollo de una investigación más amplia, para focalizar un aspecto particular del objeto. Cada eje permite explicar la forma de articularse con otros objetos y estudiar el vínculo con los sujetos intervinientes (ilusionista y público) en un contexto determinado. La taxonomía expuesta ofrece diversos criterios de análisis comparativos e interpretativos, por lo tanto, funciona como variable metodológica para comprender la formalidad de las cosas utilizadas en el ilusionismo.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (2016). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Eruli, B. (1988). La flor de Puck. *Revista Puck, La vanguardia y los títeres* (1), 3. Bilbao: Editions Institut International de la Marionette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao
- Ferrater Mora, J. (2000). *Diccionario de Filosofía abreviado*. Buenos Aires: Sudamericana
- Ferreira, M. (2007, mayo). El objeto protagonista: la dramaturgia de objetos. *Cuadernos de Picadero. El objeto a la escena: poesía y superficie. Robbe Grillet y la dramaturgia de objetos* (12) 5. Buenos Aires: Instituto Nacional del Teatro
- Green, L. (2006). *Un puñado, más o menos de perlas automáticas*. Málaga: Grupokaps
- Moles, A., Baudrillard, J., Boudon, P., Van Lier, H., Wahl, E. & Morin, V. (1971). *Los objetos*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Nieva, F. (2011). *Tratado de escenografía*. Caracas: Fundamentos.
- D'Odorico, G. (2018). Un mundo de objetos extraordinarios. Kafka entre el arte y la filosofía. *Territorio Teatral, Revisa digital* (16). Buenos Aires: UNA. <http://territorio-teatral.org.ar/numero/16/articulos/un-mundo-de-objetos-extraordinarios-kafka-entre-el-arte-y-la-filosofia-gabriela-dodorico>, Visto el 29/11/2019

Fuentes

- Bazar de Magia, <https://www.bazardemagia.com/>
- Blake, Bodie. Entrevista inédita realizada por el autor el 20/02/2020
- FISM. Contest rules and procedures for the FISM world championships of magic <https://fism.org/championship-contests/contest-rules/>
- FLASOMA <https://www.flasoma.org/reglamento>