

Colaboración y coproducción del espectador en el ilusionismo

NIGRO, Miguel Ángel / Universidad Nacional de las Artes - miguelnigro@fibertel.com.ar

Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: ilusionismo – espectador – colaborador - cartomagia*

» **Resumen**

El presente análisis dirige la atención a un singular sistema espectacular: el ilusionismo. La magia es un arte teatral que escenifica los principios del engaño en un marco lúdico. La conclusión de todo juego, rutina o acto mágico, es provocar un alto desconcierto a la razón del espectador. La sorpresa causada por lo inexplicable del acontecimiento es la meta del desafío mágico.

Los componentes del sistema son: el contexto, los sujetos (ilusionista y público) y los objetos. Cada uno interviene, desde su especificidad, en el intercambio de valores teatrales.

Es conveniente reflexionar sobre la relevante inclusión del espectador, el cual no es del todo consciente de tal consideración, en el acto mágico.

En este arte se advierte la siguiente paradoja: el ilusionista y el espectador son coproductores fácticos del acontecimiento. Pretendo indagar esta generalidad, en apariencia banal, desde el núcleo mismo de la práctica de la disciplina.

El análisis no intenta abarcar los aspectos socioculturales de la figura del destinatario, apunta a comprender los movimientos cooperativos del espectador en el micro-contexto de un juego mágico, presentado en un espacio reducido. El objetivo es describir e interpretar la dinámica intersubjetiva que se activa en el ilusionismo, tomando como modelo la cartomagia (especialidad de la magia de cerca), donde el escenario es reemplazado por la mesa, el público por los participantes, la maquinaria escénica por los naipes y el actor por el cartómago.

» **Introducción**

La expectación en el ilusionismo es un componente desplegado a pleno que se singulariza por la promesa que el mismo sistema espectacular propone. La espera de un efecto sorprendente, mantiene a los espectadores en un alto grado atencional. Quien asiste a un acto mágico, con la predisposición adecuada, comprende de antemano que será engañado, será la “víctima” de un ritual lúdico.

La concentración perceptiva y la activación de la lógica formal del público siempre están al acecho, como a la espera de detectar un desliz o un dato que le ayude a comprender lo incomprensible. Incluso después del efecto, el espectador entusiasta, reconstruye la información obtenida para tratar de recrear

cualquier detalle pasado por alto que pueda explicar el truco. Por norma general, ese recuento de datos significativos siempre se hace a destiempo, como reza un axioma del ilusionismo: ya es tarde. Mientras el acto transcurre, en estado óptimo, la teatralidad mágica desborda a la razón. Sobre esta base procedimental la disciplina diseña juegos, rutinas, actos o desafíos. En especial la cartomagia propone, como categoría de magia de cerca, una intervención colaborativa y estrecha del público.

La cartomagia

El juego de cartomagia es un combate ejemplar en el cual cada oponente traza las estrategias propicias para negociar movimientos participativos e interpretativos.

Quien haya cooperado en un juego de esta naturaleza, con seguridad quedó prendado a ciertas cavilaciones del tipo: ¿y si hubiese elegido otra carta? o ¿debí haber mezclado más a fondo la baraja! Una serie de especulaciones surgen a posteriori y evidencian la insuficiencia del intelecto frente a la fascinación. Un enfrentamiento a corta distancia y en tiempo presente se da entre dos sujetos (cartómago y colaborador), y otro en la intimidad del colaborador, con posterioridad al prodigio, o sea en un tiempo y espacio distintos.

El destinatario desconoce que el cartómago previó un número elevado de variables para asegurar el éxito mágico, pese a las mediaciones azarosas del espectador.

El ilusionista procede por anticipación, el espectador por recapitulación. Las competencias del destinatario se encuentran en franco desequilibrio con las del mago. Tomando como modelo el análisis de U. Eco sobre los movimientos de interpretación y sobreinterpretación que hace el lector de un texto, se podría decir que en la escena mágica, el receptor tiende a sobreinterpretar las causas del fenómeno, adjudicándole al cartómago un poder superlativo. Es evidente que toda explicación errónea que el espectador pueda construir, es una ventaja que el mago debe aprovechar. Lo que desconoce el espectador es que sus conjeturas, son también elementos previstos por la ingeniería del juego. Muchos juegos plantan pistas falsas, con total impunidad, para producir especulaciones erróneas. Estas huellas son trampas deductivas que los magos administran para desorientar la lógica del espectador: “Nosotros, los magos-guía, tenemos que mostrarle que estos caminos conducen a falsas soluciones” (Tamariz, 2011: 19). La asimetría cognoscitiva coloca al cartómago en estado de superioridad. Esta posición privilegiada, siempre inestable, es puesta a prueba por la desconfianza de un receptor dispuesto a instalar una mirada radiográfica a todo lo que suceda.

La cartomagia, *close-up*¹ en general, es una disciplina que se actualiza y valida con el acto cooperativo.

¹ 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>

A partir de esta breve introducción analizaré qué modelos de espectadores la especialidad intenta construir.

› ***Espectador pasivo y activo***

La cartomagia se realiza en espacios reducidos, en general con la ayuda de una mesa. La proximidad es un dato ineludible para analizar esta especialidad. Una sala de tamaño medio, provista de sillas y una mesa, todo dispuesto en semicírculo, es el contexto estándar para la cartomagia.

En un espacio restringido, la noción de un espectador demasiado pasivo parece una paradoja. El uso de material escénico mínimo como naipes, monedas, copas o cualquier tipo de objetos pequeños, necesita de una mirada próxima y focalizada. También requiere de una actuación interesante por parte del único actor en escena: el cartómago. Para citar una personalidad mágica atrapante en la disciplina, es oportuno recurrir a René Lavand². Sus presentaciones contienen todos los elementos teatrales que inducen a categorizarlo como espectáculo unipersonal:

Su manera de contar, su personalidad, su estilo, lo hacen inimitable, único. En su estilo está la narración, pero también la actuación y la dirección. Él sabe en qué momento pararse, cómo y qué movimiento de baraja debe combinar con qué palabra. (Landini, 2016: 72)

La histrionicidad de Lavand persuade al espectador y juntos construyen un sistema de intercambio dinámico en continuo cambio y progresión.

Un clásico de la disciplina, el juego de los *Los cuatro ases*³, por ejemplo, también presente en el repertorio de Lavand, exige un seguimiento ordenado de cada fase. La distracción del espectador en el momento en que los ases se muestran o cuando se distribuyen en la baraja, en secuencia azarosa, significa perder unidades significativas del proceso. La responsabilidad de la precisión atencional, no recae sólo en el receptor, el mago debe ser suficientemente didáctico para coordinar las etapas del juego de forma clara.

El estado pasivo del receptor no equivale a una atención simplificada, a un modo de ver en espera. Por tal motivo el distanciamiento entre espacio escénico y platea debe ser disminuido. Ambas áreas deben formar un dispositivo eficaz que ponga en funcionamiento dos voluntades: la de fascinar y la de ser fascinado. La recepción se instala en la intercepción de las dos direcciones que, trabajando en solidario, tienden a clausurar el alejamiento.

² Ilusionista argentino especializado en cartomagia. La originalidad de sus presentaciones y su perfección técnica, le dieron fama internacional. Para el mundo de la magia es uno de los referentes más destacados del *close-up*.

³ Consiste en extraer de una baraja completa los cuatro ases y luego distribuirlos al azar en la baraja extendida. Por medio de procedimientos variados, donde interviene el espectador, los ases son hallados de forma inexplicable.

Por lo tanto, el espectador concentra sus sentidos, su memoria y su comprensión de forma aguda. La cartomagia le exige al público una actividad intensa y sostenida.

Un acto con cartas habilita la posibilidad de hacer participar a uno o varios espectadores como ayudantes ocasionales, esta peculiaridad transforma el rol pasivo en participación efectiva.

Espectador participativo

Un juego de cartomagia es un procedimiento escénico que necesita un argumento coherente (verbal o no verbal), un soporte espacial, un sistema numérico-visual (mazo de naipes), una serie de movimientos visibles e invisibles por parte del cartómagico y una atención plena. Como todo relato tradicional, el juego de cartas está estructurado con un principio, un desarrollo y un final. El inicio tiene una función prospectiva, es el preámbulo que establece las reglas del juego y confiere atribuciones al ilusionista y al público. El desarrollo es el aspecto ejecutivo del juego y el final o *climax*, es la instancia conclusiva de carácter inexplicable.

En cartomagia se impone un requisito casi imprescindible: contar con la colaboración próxima de un representante de la audiencia que preste una ayuda explícita. El espectador invitado para elegir un naipe, mezclar la baraja o mostrar un naipe al resto de la platea, se transforma, a partir de ese señalamiento, en coprotagonista del juego.

Otra función implícita del ayudante espontáneo, quizás la más relevante, es la de oficiar de veedor y testigo presencial del fenómeno. Es la figura tutelar que da fe de la limpieza de los movimientos del cartómagico, de la libertad de la elección del naipe y, en definitiva, de la legitimidad del fenómeno. Los objetos pequeños y los movimientos sutiles, que se presentan en una superficie reducida y horizontal, necesitan de un receptor multiplicador que oficie de garante del público pasivo y menos cercano. Su posición, próxima al mago, lo convierte en autoridad de control.

Tanto el cartómagico como el colaborador despiertan, de forma mutua, cierto grado de desconfianza. El primero porque desconoce las competencias del segundo, y este último porque pasa a una posición que pone en riesgo su comodidad. Los ilusionistas diseñaron estrategias para amortiguar los posibles fallos, confusiones, nerviosismo o mala predisposición del ayudante ocasional.

Relata el mago argentino Merpin, en *Vieron eso!?*⁴, lo que pensaba Dai Vernon⁵ sobre la inclusión del espectador:

Él [Dai Vernon] tenía siempre un poco de resquemor y dice que cuando vos sacás una persona de la platea al escenario, esa persona se siente mal. Porque sabe que, por más que lo trates bien, se van a reír un poco de él. De alguna manera, indirectamente, va a ser víctima [...] y es lógico, porque por más que vos al tipo lo trates con mano de seda, ¡está en otro planeta! (Merpin, 2019)

⁴ Podcast argentino dedicado al ilusionismo, conducido por Merpin y Nico Gentile

⁵ Uno de los principales cartómagos norteamericano y especialista en magia de cerca, al que la comunidad de magos lo bautizó con el título de “El Profesor”, por el aporte que brindó al arte del ilusionismo en juegos, técnicas y teoría.

Una técnica muy curiosa y sofisticada para incluir al sujeto pasivo en la escena sin interrupciones, es la del *Cueing* o el arte del susurro. Consiste en darle, con disimulo y discreción, instrucciones y sugerencias al espectador, sin que el resto del público se entere.

Dai Vernon [...] dice, que lo primero que hacía él, cuando pasaba un espectador, le susurraba [al oído] y le decía: no se preocupe que yo después le voy a enseñar cómo es el truco de esto. Y ya lo tranquilizaba. (Merpin, 2019)

El sentido cómico y piadoso de este procedimiento, no desestima su valor ético. Ubicar a un espectador en un paso espectacular fronterizo, a medio camino entre la pasividad y la exposición, pone en riesgo la individualidad del colaborador.

La situación puede empeorar si examinamos la repartición política de la escena. El ilusionista, el clown o el capocómico, encarnan, de forma implícita, la figura simbólica de poder y poseen suficiente autoridad como para someter al espectador. Es muy común ver actos abusivos, que se burlan de un espectador desprevenido, poniendo en evidencia la lógica inferioridad del mismo.

La interactividad genera, según sea el código del acto, diversos estados emocionales: los juegos cómicos despierten risa, después de todo ese es el objetivo, los juegos de mentalismo generan reflexión y en algunos casos temor.

La desmesura y el destrato a un sujeto convocado para ayudar, que colabora, nada menos, como coautor presencial, denuncia un modelo escénico propenso a convertir al sujeto en mero instrumento. Este peligro latente justifica, en ciertas ocasiones, la actitud defensiva y desafiante de algunos espectadores, que disputan posiciones simbólicas de poder espectacular.

La participación directa, libre de traumas, debe estar sostenida por una ética inclusiva capaz de transformar al espectador en “especta-actor” (Tamariz. 2016: 18).

Espectador coproductor

La autoría de un juego de cartomagia es un punto controvertido. Son reconocidos los autores de un determinado juego pero es dudoso el punto cero del mismo. La especialidad fue modelada por lo lúdico, especialmente por el juego de apuesta. Ambos territorios, el de la cartomagia y el de la apuesta, se solapan en la historia. Así lo testimonian valiosas anécdotas que ayudan a reconstruir la naturaleza de la cartomagia. Cito sólo un ejemplo local ubicado en la ruralidad del siglo XIX:

Para terminar, es oportuno hablar de algunos *magos* que, valiéndose de sus habilidades, recorrían tolderías, pulperías, rancheríos y ferias, presentando sus “*fantásticas reuniones de magia y escamoteo*”, según anunciaban sus pizarras y toscos carteles con muchas faltas de ortografía. Pero en realidad, ésta era una *cortina* ya que su verdadera finalidad era organizar partidas de monte para desplumar a aquellos ingenuos *palomines*. Claro que estas partidas de monte tenían sus inconvenientes, toda vez que los malos perdedores algunas veces querían recuperar sus

pérdidas a cuchillazo limpio y los *magos* tenían que salir huyendo a media noche. Siempre hubo *pequeros* o jugadores de ventaja, que se hacían pasar por virtuosos magos. (Fernández, 1996: 75)

A lo largo de la historia, reconocidos cartómagos se infiltraron de incógnito en garitos clandestinos a la pesca de fraudes, manuales o mecánicos, poco conocidos. Estas astucias fueron presentadas por los magos como creaciones originales y luego promovidas al rango de principios formativos de la especialidad. Magos estafadores, hábiles tahúres, ilusionistas timadores sentaron las bases de una expresión artística: la cartomagia.

Esta breve descripción de la modelización de la magia con cartas, fundamenta los aspectos multidireccionales de la disciplina: expositivo, instructivo, interpretativo, interactivo, artístico, demostrativo, participativo, entre otros. Todos estos rasgos confluyen en la puesta en escena cartomágica y el espectador colaborativo es uno de los componentes fundamentales.

La cartomagia es un sistema escénico abierto que se valoriza con la presencia de un espectador operativo que decide en libertad, dentro de un conjunto de reglas consensuadas, ciertos elementos cruciales para el desarrollo del juego. El efecto mágico se fundamenta con el azar que aporta el espectador a través de sus elecciones autónomas y desinteresadas (lo contrario convierte al colaborador en cómplice pautado). Se puede citar, como ejemplo, la libre elección de un color (rojo o negro, división cromática de la baraja francesa), de un número ordinal o de una carta específica. Esta independencia de decisión que otorga la cartomagia, deja abierta la posibilidad de desarrollos disímiles. El espectador participativo, además, puede cometer errores involuntarios en las tareas asignadas: barajar, manipular, distribuir o recordar naipes, estos fallos deben ser incluidos dentro del proyecto estético del artista con total normalidad. Los emergentes inesperados son también movimientos productivos, que tanto el cartómagico como el espectador articulan, en un procedimiento coherente, para dar sentido a la realidad ilusoria.

Espectador modelador

Pocas prácticas escénicas involucran de forma decisiva al destinatario como el ilusionismo. El espectador está presente en todas las fases productivas del juego.

La tarea inicial, en el diseño de un juego, se realiza en cooperación con un socio imaginario: el espectador colaborador.

Umberto Eco, dedica un capítulo titulado El lector modelo, en su libro *El lector infabula*, donde explica las estrategias, desplegadas por el autor, para construir un lector modelo capaz de actualizar los contenidos del texto. El efecto mágico podría ser analizado bajo esta perspectiva: así como el texto es “un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo” (Eco, 1993: 79), un juego de cartomagia debe predecir, asimilar y conducir los posibles movimientos que hará el colaborador, ya sea obligado por la situación o por libre iniciativa, en la futura

presentación. Fundamentos teóricos y métodos prácticos del propio campo disciplinar, contribuyen a perfilar un espectador colaborativo modelo para la cartomagia.

Los clásicos juegos (el *Top Ten*) de la cartomagia, tienen en común la condición de ser construcciones sólidas y abiertas. Cada cartómagos adopta la matriz del juego, que contempla la participación activa y pasiva del público, y personaliza la presentación. El número indeterminado de versiones de los efectos cartomágicos confirma la resistencia y la versatilidad de los mismos. La estructura sólida permite homogeneizar un mínimo de respuestas obligadas por parte del espectador y al mismo tiempo habilita a que cada cartómagos construya un destinatario particular.

En la fase de la presentación, el espectador es incorporado como copartícipe efectivo pero también como variable investigativa. El juego se perfecciona con las reacciones de los destinatarios, que tienen el poder (ignorado por ellos mismos), de ajustar y modificar parte de las acciones proyectadas.

Por último, los espectadores también son tenidos en cuenta en la instancia evaluativa a través de sus opiniones verbales o bien implícitas en una mueca de desinterés, rechazo o satisfacción de haber detectado el truco. Los cartómagos no dudan, si las mismas reacciones persisten en distintas sesiones, en reconocer su déficit. Reelaborar parte o la totalidad de su rutina es un trabajo usual en la carrera de un experto en naipes. Todos los gestos críticos del público, relevados por el cartómagos, son resultados investigativos que sirven para modificar cualquier detalle: la posición corporal, la forma de revelar el naipe, la manera de realizar un pase de manos, entre tantos otros elementos.

El rumor que la performatividad de los juegos provoca, es la crítica mejoradora que los cartómagos se encargan de detectar y asimilar, incluso improvisando soluciones, en el mismo momento en que son realizados.

› **Conclusión**

La expectación en el acto mágico es un proceso complejo que vincula sujetos espectaculares. Por medio de un proyecto operacional, que la misma disciplina diseña, el ilusionismo incluye, pondera y valoriza el rol del destinatario. En distintas instancias y de forma gradual, la figura del espectador está presente como: receptor pasivo, participante activo, coprotagonista necesario y coautor modelador. El proceso creativo de la cartomagia, en las etapas de producción, circulación y reconocimiento, se compromete con la dimensión ética que supone la integración de un individuo en un espacio y rol ajeno para él.

El destinatario de la magia es el regulador pragmático que contribuye, de forma anónima, al éxito de los juegos. La cartomagia exige una corrección precisa que proviene del mismo campo profesional y de las reacciones directas del espectador activo.

La cultura del ilusionismo se amplifica con la participación de un grupo de sujetos convocados para complementar una obra colectiva: el ritual espectacular mágico.

Bibliografía

Eco, U. (1993), *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen.

----- (2014). *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid, Akal.

Fernández, M. A. (1996). *Historia de la magia y el ilusionismo en la Argentina*. Buenos Aires, Producciones Gráficas.

Landini, M. B. (2016). *Magia, narraciones, actuación en René Lavand, dramaturgo*. https://drive.google.com/file/d/0B_tISAR5St_dbk11VGItZmE3d3l6UGQ4dUMyNFYycFFhN0N3/view Recuperado el 22/10/2018.

Tamariz, J. (2011). *La vía mágica. El método de las falsas pistas y la vía mágica*. Madrid, Frakson.

----- (2016). *El arco iris mágico*. Madrid, Gema Navarro.

Fuentes

Vieron eso!? N° 37. <https://www.youtube.com/watch?v=VWogrFZ9cEo> Recuperado el 10/12/2019.

FLASOMA, Federación Latinoamericana de Sociedades Mágicas. Recuperado de: <https://www.flasoma.org/reglamento>. Recuperado el 25/02/2020