

El ilusionismo como práctica artística investigativa. Constantes y variantes en el proceso de producción de un juego de magia

MIGUEL ÁNGEL NIGRO Universidad Nacional de las Artes, Argentina

ORCID 0000-0002-3404-9318

miguelnigro@fibertel.com.ar

Resumen

El presente artículo forma parte de una investigación doctoral en curso cuyo tema es el objeto en el ilusionismo. Las cosas que participan en la magia son los agentes materiales del engaño que complementan el protagonismo del ilusionista. La función de los objetos debe ser pensada con un análisis previo enfocado en las estrategias que el artista despliega frente a las dificultades productivas. El ilusionismo es una práctica vincular, con una sólida tradición, que se apoya en procedimientos más o menos sistematizados para elaborar actos, rutinas o juegos. Es conveniente reflexionar sobre la naturaleza de las distintas etapas de producción orientadas a lograr un fin espectacular: lo inexplicable. Los magos seleccionan sus juegos con una intuición sensible y los integran al presente con un sentido contemporáneo. A partir de la descripción de cada etapa productiva analizo qué elementos permanecen invariables, cómo se aplican o generan los modelos teóricos, qué inestabilidades sufre un juego en su desarrollo y cómo se posiciona ante una realidad teatral en constante expansión. El análisis articula la bibliografía específica y la de campos de conocimiento afines con entrevistas a ilusionistas activos. La experiencia personal en escenografía, teatro

de objetos e ilusionismo se transforma en instrumento metodológico.

Palabras clave: ilusionismo / producción / juego de magia / tradición / variantes

Illusionism as an investigative artistic practice. Constants and variants in the production process of a magic game

Abstract

This article is part of an ongoing doctoral research whose subject is the object in illusionism. The things involved in magic are the material agents of deception that complement the illusionist's prominence. The function of objects should be thought of with a previous analysis focused on the strategies that the artist displays in front of productive difficulties. Illusionism is a practice to be link, it has a strong tradition that relies on more or less systematized processes to produce acts, routines or games. It is appropriate to reflect on the nature of the different stages of production, oriented on achieving a spectacular end: the inexplicable. Magicians select their games with a sensitive intuition and they integrate them into the present with a

Recibido: 23/2/2021. Aceptado: 1/3/2021

Para citar este artículo: Nigro, M.A. (2021). El ilusionismo como práctica artística investigativa.

Constantes y variantes en el proceso de producción de un juego de magia. *El taco en la brea*, (13) (diciembre–mayo). Santa Fe, Argentina: UNL. e0037 DOI: 10.14409/tb.v1i13.10233



contemporary sense. I analyze which elements remain invariable from the description of each productive phase, how theoretical models are applied or generated, what instabilities a game undergoes in its development and how it is positioned in the face of a constantly expanding theatrical reality. The analysis articulates the specific bibliography and the related fields of

knowledge with interviews of active illusionists. My personal experience in scenography, theater of objects and illusionism is transformed into a methodological instrument.

Key words: illusionism / production / magic game / tradition / variants

Introducción

Dentro del amplio territorio teatral poblado de expresiones disímiles que comprenden desde el teatro de prosa convencional hasta las acciones interesadas en vincular arte y vida, existe una teatralidad singular llamada magia —en el sentido teatral de término— o ilusionismo. El ilusionismo vincula lo ficcional, lo real y lo inexplicable de forma unívoca. Los sucesos del mundo imaginario se imbrican con el mundo material y concreto. Los procesos que se desarrollan a partir de esta correspondencia provocan, y es este un rasgo obligatorio, un efecto desconcertante, no explicable a través de la razón.

Una serie de procedimientos combinados y ocultos a los ojos del público provocan el resultado asombroso. Uno de los referentes más importantes de la magia actual, Juan Tamariz, define la magia de la siguiente manera:

Utiliza la vía artística con una técnica muy compleja (digital, corporal, de miradas, de palabras, etc.), encubriendo esas técnicas, ilusionando a los sentidos y a la mente (psicología de la percepción, la atención, la memoria). Se basa en estructuras de tipo dramático (presentación, nudo, conflicto y desenlace) pero sin ese desenlace, o con un desenlace-solución del tipo: el mago tiene poderes (o conjura esos poderes) sobrenaturales. (2016:18)

Un juego de magia es la unidad mínima escénica que, mediante una estrategia apropiada, logra interferir las operaciones lógicas del espectador. En el desarrollo del juego, el ilusionista administra convenientemente todos los componentes escénicos: objetos, gestualidad, relato, interacción, comunicación. De esta manera consigue dominar con precisión la atención del público y concluir con un desenlace asombroso. Para crear la sensación mágica cada mago utiliza los recursos de la disciplina procesados por su sensibilidad artística.

En el plano interactivo la magia ofrece la posibilidad de analizar conductas lúdicas de cooperación y resistencia de los sujetos implicados: mago y espectador. Ambos, circunscriptos en el código teatral que la magia instala, participan del desequilibrado juego de las competencias espectaculares, ya que las capacidades del espectador se encuentran superadas por las trampas manuales y verbales del ilusionista.

El ilusionismo también es un campo apropiado para ensayar cruces con diferentes ramas de conocimiento relacionados con él como, por ejemplo, la psicología, la neurología, la semiótica, la antropología, los estudios culturales, entre otros. La neurociencia suele convertir al ilusionismo en objeto de estudio. Jordi Cami, médico e investigador en procesos cognitivos, observa:

El ilusionismo, además, es un arte singular, en el sentido que los espectadores acuden al espectáculo sabiendo que el artista utiliza trucos, pero deseando disfrutar de la experiencia mágica, de sus emociones y, en particular, de la ilusión de lo imposible, de la disonancia entre lo que uno espera y lo que realmente percibe. (2020:1-2)

Con una óptima coordinación de manipulación, velocidad, pausas, versación y agudo sentido espacial, los ilusionistas logran hackear los procesos mentales: «Más allá de entender cómo funciona la magia desde un punto de vista cognitivo, consideramos que la magia constituye una valiosa caja de herramientas para abrir puertas y comprender mejor el funcionamiento de nuestro cerebro» (Cami, 2020:13).

En el campo antropológico las recientes investigaciones de Graham M. Jones, miembro del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts), aborda la magia para estudiar los conflictos interculturales causados por el expansionismo europeo del siglo XIX. La magia, como espectáculo de la ilustración que podía explicar la práctica ritual, se convirtió en una herramienta para la «razón» occidental y ayudó a modelar los fundamentos de la ciencia antropológica:

Los modos de desacreditar las creencias sobrenaturales que los magos del teatro promovieron y promulgaron no solo fueron complementarios a las actitudes de desdén que la antropología exhibía hacia lo sobrenatural, sino que creo que proporcionaron una base para las formas en que los antropólogos razonaron sobre la magia y, por extensión, la cultura. (Jones, 2018)

Con los ejemplos citados, seleccionados solo a modo de muestra, se advierte el valor epistemológico e instrumental del ilusionismo, capitalizado por campos tan disímiles como es el de las ciencias naturales y el de las ciencias sociales. La magia permuta sus principios con otros saberes, constituyéndose así en un componente de la interdisciplinariedad en el conocimiento actual.

Ilusionismo como teatralidad investigativa

A partir de sus premisas espectaculares el mago tiene como objeto la intensión de entretener, divertir, amenizar: «En la magia en general es importante la destreza de las manos y, sobre todo, cómo usamos el cerebro para crear, dar pistas falsas, distraer o entretener» (Riobóo, 2006:52). El término entretener adopta en magia dos significados, uno amplio y otro restringido. La primera acepción refiere al sentido social del ilusionismo como actividad recreativa cuya participación promete distracción, ya sea por la comicidad del histrión, la intriga del argumento, el desafío a la inteligencia o la vistosidad escénica. El segundo alude a los mecanismos intrínsecos destinados a desviar la atención del espectador. Este conjunto de maniobras despistantes es incluido en un área de estudio especial de la disciplina llamada *Misdirection* o

arte de atraer la atención de las personas hacia una posición o lugar particular, siendo normalmente un punto sin importancia con respecto a la idea central. Esto se debe a que la idea central contiene algún punto secreto que quiere obviarse a los ojos del público. (Roll, 2016)

Las consideradas artes del entretenimiento —malabarismo, ventriloquía, cuenta cuentos, títeres, juglería, pasatiempos, entre otras— no revistieron, hasta una época reciente, mayor relevancia

en la investigación teatral. Estas manifestaciones fronterizas, las «artes agradables» según Kant, cuya finalidad es el goce, que en el pasado fueron excluidas del *canon* del arte *serio*, en la actualidad son valoradas como prácticas artísticas de derecho propio. Este salto cualitativo obliga a redefinir la naturaleza del teatro que, por convención sociocultural, fue considerado como hecho puramente ficcional separado de la realidad.

Para definir el estado del teatro contemporáneo, caracterizado en muchos casos por la ambigüedad entre lo real y lo artificial, es conveniente hacerlo a través del término teatralidad, el cual reconoce una multiplicidad bastante amplia de manifestaciones espectaculares:

El concepto es tan amplio que puede ser usado por cualquier disciplina, de manera que cubre varios campos artísticos y no artísticos. Cubre los rituales, el carnaval, las ceremonias religiosas, las celebraciones nacionales, las coronaciones, los cumpleaños, los desfiles de modas, los deportes, la religión. Su alcance es mucho más amplio que el de la esfera puramente teatral. (Feral, 2003:11)

La teatralidad, además de esfumar los límites del teatro como categoría hegemónica, produce nuevas problemáticas escénicas generadas a partir del intercambio dinámico con aspectos culturales y sociales ajenos al teatro tradicional —teatro antropológico, teatro de minorías, activismo, comunitarismo, colectivismo, ecología, urbanismo—. En el presente, los géneros y estilos dramáticos convencionales se potencian con paradigmas epistemológicos de origen diverso y se enriquecen con el diálogo interdisciplinario que mantiene con ellos. Nacen así otras intensidades expresivas que tienden a denegar la autonomía de la obra como objeto aislado, al mismo tiempo que profundizan la relación con la sociedad en la que se circunscribe. Esta ampliación del arte escénico parece haber comenzado a fines del siglo XIX con la puesta en crisis del sistema general del arte canónico, cimentado en el distanciamiento contemplativo:

Durante mucho tiempo después de Kant, la contemplación desinteresada se consideraba superior a la actitud práctica: una más elevada manifestación del espíritu humano —quizás la más elevada de todas—. Sin embargo, ya para el final del siglo XIX, había tenido lugar una reconsideración de estos valores: la *vita contemplativa* había sido cuidadosamente desacreditada y la *vita activa* había sido elevada a verdadera tarea de la humanidad. (Groys, 2015:34)

Las acciones conflictivas de la vanguardia, que acecharon la actitud pasiva de la expectación, animadas por la intención de licuar la esfera del arte con la de la vida, son los claros antecedentes del actual estado del arte. Las manifestaciones contestatarias del futurismo, las provocaciones de *Ubu Rey*, los eventos dadaístas, las experiencias inmersivas de Artaud pueden ser reconocidas como filiaciones directas de las metodologías de creación teatral contemporáneas. Producciones que desafían el sentido de lo que comúnmente llamamos arte. La performance, el arte del objeto, las nuevas tecnologías, el arte interactivo, entre otras categorizaciones, son instrumentos investigativos que se muestran como procesos consistentes, abordados por artistas de distintas especialidades y culturas que examinan, a través de propuestas híbridas y de manera explícita, las relaciones que el arte mantiene con la sociedad, la industria del entretenimiento, los medios masivos, las instituciones culturales o la virtualidad:

Proyectos irreconocibles desde la perspectiva de la disciplina —ni producciones de «artes visuales», ni de «música», ni de «literatura»...— que, sin embargo, se encuentran inequívocamente en su descendencia; producciones de las cuales es difícil decidir a qué tradición nacional o continental pertenecen —si se trata de arte «argentino», «americano», «francés»...— y donde, sin embargo, se interroga la relación entre la producción de representaciones de imágenes y las formas de la ciudadanía, sólo que ahora es más de una lengua, es más de una tradición, es más de un sitio. (Laddaga, 2006:11)

Los procesos artísticos actuales, que desbordan la noción de disciplina, dan cuenta de la relación que los pintores, escritores, músicos o artistas en general, mantienen con su entorno diario y la resistencia o la maleabilidad que este ofrece: «Los manifiestos de la performance, desde los futuristas hasta el presente, han sido la expresión de disidentes que han intentado encontrar otros medios para evaluar la experiencia del arte en la vida cotidiana» (Goldberg, 1996:8).

Las actuales mutaciones estéticas del arte escénico provocan permutas recíprocas con el ilusionismo. En relación con los intercambios contemporáneos que se producen entre la magia y el teatro, Pavis piensa que:

Por una parte, la antigua magia se teatraliza, apela a elementos de dramaturgia, cuenta una historia, inventa situaciones dramáticas. Por otra parte, el teatro, a su vez, se inspira en procedimientos de la magia, para renovar sus efectos, para inventar otra manera de actuar, de llevar a escena, de producir ilusión. (2016:194-195)

A la par de los análisis que producen los teóricos del teatro, los ilusionistas también se preocupan por replantear el estatuto de la magia como materia sensible capaz de arrojar nuevos significados estéticos. La disciplina, a pesar de mantenerse con una estructura fija en cuanto a sus principios constitutivos y con una meta invariable con relación al efecto alcanzado —sobrepasar las facultades de la razón—, es materia de indagación constante. Los mismos integrantes —magos profesionales y magos aficionados— se atreven a repensar la práctica haciendo uso de los criterios contemporáneos, explorando, por ejemplo, la posibilidad de integrar formas liminales como la performance. Ricardo Harada, ilusionista e investigador brasileño, dice al respecto:

El arte mágico es una forma performativa, así como otras formas como el vodevil y el circo, de las que tanto se valieron las vanguardias, adoptando su tono performativo, a principios del siglo XX. La performatividad del arte mágico, según la terminología de Féral, reside entre otras cosas en su campo específico de acción: la realidad. En otras palabras, la magia sería un agente performativo, porque su plan de composición se sitúa en lo real y no en un plano ficticio (...). Al transgredir las posibilidades, por medio de la realización de lo imposible, la magia problematiza la realidad. Los datos aparentemente accidentales y reales de un espectáculo de teatro performativo podrían falsificarse, o incluso trabajarse estéticamente, tal como lo hace la magia. (2012:186-187)

Del conjunto de normas procedimentales que la magia postula se desprende un cuestionamiento a la noción de realidad. La magia se apropia de la normalidad, de las materialidades concretas que rodean al sujeto, de las leyes naturales que rigen el universo y las ubica en un

estado de extrañeza. El ilusionismo manipula el mundo real, en tanto estructura coherente de eventos encadenados por causas y efectos, y de esa intervención surgen fenómenos de dudosa localización:

Por qué sería la magia un arte liminal, entre otras cosas porque se parece muchísimo al teatro, en muchos aspectos, que sería una de las artes canónicas, pero en otro se diferencia profundamente (...) la magia parece mantenerse dentro del plano de la realidad, no del plano de la metáfora o del acceso a un mundo paralelo, digamos, lo que llamaríamos una representación (...) parece estar recuperando la capacidad sagrada, la capacidad mágica de los antiguos sacerdotes que podían controlar la muerte, la vida, que podían producir riqueza, en ese sentido ahí estaría la liminalidad. (Dubatti, 2020)

Los umbrales, zona de paso y permanencia transitoria, son la clave para estimular nuevas formas de pensar y sentir el entorno natural, estético y cultural. En ese espacio de incertidumbre, el ilusionismo juega con lo plausible e improbable recreando una operación de fuerte impacto emocional que alude a la relación directa que ciertos individuos de la tribu mantenían con las fuerzas del más allá.

El ilusionismo es una liminalidad práctica, es una praxis que se ubica en la intersección del saber, la acción y la tradición. Las consideraciones teóricas están íntimamente ligadas al carácter práctico de este arte como lo demuestra Ascanio¹ en el volumen I de *La magia de Ascanio*: «Es decir, que no haya teoría sin práctica, pero que no haya ninguna práctica que no esté respaldada por una teoría, por una buena teoría» (2000:35). El corpus teórico de la magia no es elaborado por especialistas situados fuera del hacer concreto —críticos, historiadores, teóricos del arte o miembros pasivos—, es la producción de ilusionistas con un considerable grado de experiencia ante el público: «después de 59 años empecé a depurar la concepción teórica de la Magia, el porqué de las cosas, pero extrayéndolo de la práctica» (2000:35). Con relación a la necesidad de elaborar un pensamiento que dialogue con la actividad, Ascanio insiste: «así pues, otra idea fundamental es, no sólo el saber qué, sino el saber por qué, el saber cuándo, el tener en definitiva una concepción ideológica, una concepción teórica de la Magia, fecunda, viva y real, que sirva para todo» (2000:35).

El conocimiento del ilusionismo es de carácter inductivo, hipotetizado por necesidad a partir de la acción, la cual permite acceder a través de casos particulares a una serie de reglas generales. Esta cualidad reviste de pleno significado tanto a la producción conceptual de los magos —documentada en textos, grabaciones o videos— como a los actos mágicos presentados por los ilusionistas/pensadores. La teoría tiene aspectos tentaculares, es abarcadora y expansiva, toda experiencia relacionada con la teatralidad mágica es capaz de disparar un modelo conceptual, como lo demuestra Juan Tamariz, uno de los magos e investigadores más importantes de la actualidad: «Un mago puede ser un gran TEÓRICO, aunque no haya escrito de teoría (Frakson, Slynidi, Hofzinsler, Juan Antón) pues de sus creaciones, su estilo o de sus actuaciones podemos extraer una concepción teórica de la Magia, nueva, o diferente, o potente» (2009).

La fusión solidaria que el pensamiento del ilusionismo mantiene con la práctica es estrecha e indisoluble. La teoría no es una especulación que se hace de forma aislada y dissociada de la experiencia, es una producción funcional, aplicativa, que retroalimenta la práctica.

Libros, notas de conferencias, entrevistas, todo material teórico en general presta un servicio pragmático a la actividad. Por ejemplo, conocer la razón por la cual, en determinado momento del juego, el ilusionista realiza un gesto mínimo que repite en todas sus actuaciones —rascarse la cabeza, apartar una pelusa de la solapa, mirar el techo—, es posible interpretarlo mediante una descripción pormenorizada del juego. Descubrir además que dichos movimientos inocentes del mago, que el espectador tiende a pasar por alto en el transcurso del juego, contienen la clave del truco, revaloriza el sentido de la práctica. Esas minúsculas gesticulaciones incorporadas en la presentación no son el resultado de una mera especulación intelectual previa, al contrario, ingresan al ámbito teórico y crean una suerte de paradigma procedimental, después de haber sido comprobadas por medio de repetidas pruebas ante público. Acción y pensamiento resuelven su polaridad en un laboratorio eficaz: la interacción espectacular entre ilusionista y espectador.

Las publicaciones que abundan en la disciplina se encuentran en formato de manuales, en los cuales la descripción y la exposición son los discursos dominantes —revelaciones de secretos, mecánica de juegos, instrucciones de uso de determinados artefactos—. Más allá de esta función didáctica, los textos expresan un punto de vista estético y ético sobre el oficio. Al mismo tiempo que los artistas comunican los secretos de sus juegos con explicaciones claras, incluyen una perspectiva subjetiva sobre el modo de relacionarse con sus destinatarios, rasgo que se vuelve más patente en el *close-up*.²

Woody Aragón, reconocido mago español, destaca el valor que ocupa el espectador en sus actos de magia:

Me gusta establecer lazos cercanos con la gente, y no pongo a nadie por encima de nadie, pero pongo a todo el mundo por encima de cualquier otra cosa, el arte de la magia incluido. Cuando le hago magia a un espectador, me preocupa mucho más cómo se siente él, que hacer una obra maestra. (2012:25)

Los testimonios de los practicantes del ilusionismo, la confesión objetiva de instancias vivenciales, el conjunto de apreciaciones y destrezas más o menos sistematizadas, pueden ayudar a comprender la idea, relativamente reciente, de investigar en artes.

El concepto de investigar en artes —discriminado del de investigar para artes y sobre artes—, como particular estrategia de conocimiento que imbrica la teoría con la práctica, es especificado por H. Borgdorff de la siguiente manera:

Este acercamiento está basado en la idea de que no existe ninguna separación fundamental entre teoría y práctica en las artes. Después de todo, no hay prácticas artísticas que no estén saturadas de experiencias, historias y creencias; y a la inversa, no hay un acceso teórico o interpretación de la práctica artística que no determine parcialmente esa práctica, tanto en su proceso como en su resultado final. Conceptos y teorías, experiencias y convicciones están entrelazados con las prácticas artísticas y, en parte por esta razón, el arte es siempre reflexivo. De ahí que la investigación en las artes trate de articular parte de este conocimiento expresado a través del proceso creativo y en el objeto artístico mismo. (2004:9)

El solapamiento del plano reflexivo y del plano material está siempre presente en la construcción de un juego, una rutina o un acto. Este entretejido es un complejo proceso de investigación, cuyas conclusiones se confirman, desechan o rectifican con la puesta en acción. Es recurrente

leer en las manuales advertencias como esta: «Este juego no se ha inventado para ser escrito a vuelo de pluma. Todo lo contrario, lo escribo después de muchos años de realizarlo ante toda clase de público» (Doménech, 1996:39).

Los ilusionistas dejan claro, en la transmisión oral o textual, que cada juego integra la experiencia y a la teoría envolvente:

Voy a exponer unas pequeñas líneas teóricas, que apenas rellenan una página, a modo de introducción aclaratoria de lo que tratarán estas notas. El resto de la teoría, lo intentaré plasmar en los mismos juegos, ya que creo que así se refleja mejor lo que quiero decir en cada momento. (DaOrtiz, 2011:8)

El ilusionismo es un arte y un oficio que merece un cuidadoso criterio de montaje teatral. La relación calculada de los diversos elementos escénicos como la coordinación corporal y gestual, la profundidad psicológica, la claridad comunicativa, el correcto uso del código, la empatía y la simpatía, permiten construir una forma amena de vinculación social. Los artistas de la ilusión alcanzan su excelencia a través de una ejercitación constante con los objetos manipulados. Los resultados de sus investigaciones se ponen a prueba frente a públicos heterogéneos. Cada presentación es un espacio de posibilidades expresivas, colaborativas y experimentales.

El rasgo distintivo de esta habilidad, basada en la presencia evidente de lo real, es el de instaurar un contrato cómplice con la comunidad ocasional de espectadores. Para la magia, sobre todo en el *close-up*, el público no es solo un partícipe necesario, un integrante social ineludible del hecho. La retroalimentación y la convivencia cercana es un requisito forzoso del código del *close-up*.

Por lo tanto, el ilusionismo atiende con el mismo grado de interés, en el momento de diseñar un juego y en el de presentarlo, a los artificios escénicos, al corpus teórico y al contexto en donde se desarrolla. Las teorías y las materialidades, manipuladas a la vista de todos, se articulan dialécticamente sin la lógica de la contradicción. Un juego de *close-up* no es una problematización exigente que demanda una comprensión específica de un destinatario calificado, como ocurre en muchas manifestaciones escénicas contemporáneas; se trata de un entrelazamiento de acción, participación lúdica y pensamiento aplicado.

La tradición maleable *flexible* (renovación). La tradición como soporte

Los juegos de magia de cerca, que se pueden presentar con objetos cotidianos —sobre una mesa o de pie— ante un público reducido, materializan alguno de los principios de la disciplina: aparición–desaparición, transposición, restauración, penetración, transformación, levitación, adivinación y fenómenos antinaturales. Esta tipificación teórica, extraída de la práctica, válida para todas las manifestaciones del ilusionismo, permanece invariable a lo largo del tiempo. Todo juego, diseñado con una estructura coherente, dividida en fases y amenizado con un argumento interesante —que ayuda a dirigir la atención del espectador—, debe concluir con un efecto inexplicable. Sobre esta regla inmutable los magos descifran, adaptan, modifican y personalizan cada juego. A causa de esta doble naturaleza —tradición y reinterpretación— se podría afirmar que la magia es un arte dominado por lo constante y lo variable. Los clásicos de la magia, incluidos en el programa de todo acto, funcionan como recordatorios de su propia efectividad al mismo tiempo que mantienen vigente el valor repetitivo de la disciplina. Resulta significativo que el juego de los cubiletes³ —el más antiguo que se registra—, que se realiza en la actualidad con mínimas

variables estructurales, despierta el mismo interés cada vez que se presenta. La reiteración, más que un síntoma de monotonía, es una operación creativa que resuelve nuevas dificultades —espaciales, instrumentales, contextuales—, y esta acción pertinaz obliga a revisar el conocimiento acumulado. La dinámica que se establece entre tradición y novedad permite encontrar soluciones esclarecedoras:

No es suficiente revelar los patrones repetitivos que trascienden al cambio histórico. Es necesario repetir constantemente la revelación de esos patrones, esta repetición en sí misma debe ser repetida porque cada repetición del gesto débil y trascendental produce simultáneamente clarificación y confusión. Así, necesitamos una mayor clarificación que luego produce mayor confusión y vuelta a empezar. (Groys, 2015:114)

En el proceso transitado para la presentación de un juego de *close-up*, que comprende la selección del juego, la ejercitación, la adaptación y la experimentación, cada prestidigitador modifica el patrón del juego base eligiendo los objetos, simplificando las complicaciones técnicas o sustituyendo el argumento. La suma de variantes que se introducen puede generar una versión autónoma. Por ejemplo, el clásico juego de *Los Cuatro Ases* (los ases son distribuidos en distintos lugares de la baraja o colocados cada uno sobre cuatro grupos de cartas indiferentes sobre la mesa y aparecen mágicamente reunidos), admite un número considerable de versiones, documentadas en formato textual y audiovisual, las cuales se suelen reconocer por su autoría: *Los Cuatro Ases* de Dai Vernon, de René Lavand, de J.N. Hofzinsler, de Ed Marlo, entre tantos otros. Cada versión está legitimada por la sola aparición del nombre propio del autor en el título. El simple agregado nominal certifica que la variante debe ser tenida en cuenta. Pero más que autores en el sentido convencional del término, los magos producen modelos versátiles, pasibles de ser reapropiados, manipulados y reformateados.

En un recorrido analítico sobre la definición del autor —referida a los discursos textuales—, Michel Foucault reconoce otras posibilidades autorales:

Ahora bien, es fácil ver que, en el orden del discurso, se puede ser el autor de algo más que de un libro —de una teoría, de una tradición, de una disciplina al interior de las cuales otros libros y otros autores podrán colocarse a su vez—. Diré, en una palabra, que tales autores se encuentran en una posición «transdiscursiva» (...) Llamémoslos, de manera un poco arbitraria, «fundadores de discursividad». Lo particular de estos autores es que no son solamente los autores de sus obras, de sus libros. Produjeron algo más: la posibilidad y la regla de formación de otros textos. (1999:12-13)

Interpolando la observación de Foucault al *close-up*, se podría decir que los autores del ilusionismo se convierten, con la modificación que hacen de los juegos, en precursores de patrones potencialmente productivos. Sobre la base de esta matriz normativa y al amparo de la autoridad del autor que firma —o al menos se le atribuye— la versión, otros ilusionistas sustraen, añaden, flexibilizan o construyen una novedad que será el sello de identidad de su intervención. Los juegos más representativos de la disciplina, asociados temporalmente a un autor, son sistemas abiertos que admiten revisión, no en cuanto al efecto que provocan, sino en su estructura morfológica, estilística y procedimental. Análogo al texto, el juego es una forma discursiva retocada con citas, notas marginales, alusiones y comentarios de varios autores.

Volviendo al juego de *Los Cuatro Ases*, como clásico ejemplo de la cartomagia, se advierte que su estructura tiene una dualidad interdependiente, es un juego sólido y a la vez flexible. La solidez la aporta el saber acumulado que garantiza la efectividad del juego: «los clásicos existen porque están probados por el tiempo. Porque son perfectos en su estructura. Son trucos, cada uno con una individualidad y no se parecen uno a otro» (Marko, 2019). Pero todo clásico —cubiletes, producción de monedas, aros chinos, entre otros— que mantiene una estructura estable, no bloquea la posibilidad de nuevas interpretaciones eficaces. La flexibilidad es la otra condición necesaria de todo clásico.

Cada nueva versión clarifica o complejiza aspectos significativos que la versión original —si es que se puede rastrear— deja en suspenso: «He leído varias versiones Krenel, Marlo y Solomon. Pero creo que estas versiones, aun siendo más elaboradas, eran demasiado complejas y menos directas que el primitivo y clásico *Cuatro Ases*» (Carroll, 1991:77). Los juegos legados por la tradición, resguardados a modo de patrimonio por la enciclopedia mágica, más que dar respuestas creativas a una necesidad lúdica en la cual intervienen sujetos y objetos mundanos —naipes, monedas, copas, pañuelos, cuerdas, entre otros— son, sobre todo, modelos productores de sentido: «Qué motivaciones tenían los magos y el público (*del pasado*); así como mil y una ideas, sugerencias, estímulos para que pensemos, meditemos, estudiemos, ideemos, escribamos y pongamos en práctica nuestras propias ideas y creaciones» (Tamariz, 1981:37). La magia propone un corrimiento temporal que reinstala en el presente conceptos y estados del pasado. El ilusionismo utiliza fórmulas atemporales que permiten redescubrir otro modo de vivenciar, a través de la práctica, las intensidades actuales:

Pertenece realmente a su tiempo, es verdaderamente contemporáneo, aquel que no coincide perfectamente con éste ni se adecua a sus pretensiones y es, por ende, en ese sentido, inactual; pero, justamente por eso, a partir de ese alejamiento y ese anacronismo, es más capaz que los otros de percibir y aprehender su tiempo. (Agamben, 2006)

La contemporaneidad, desde la perspectiva de la magia, podría ser un pretexto para mantener vigente, a modo de simulacro, un misterio arcaico. El tradicional juego de los cubiletes —simple desafío de adivinar debajo de cuál de los tres cubiletes está la piedrita— podría ser un signo de anacronismo en medio de un presente plagado de dispositivos tecnológicos y de realidades virtualidades. Pero esa demostración, construida con astutos pases de manos y falsas pistas verbales, es un disloque espectacular que se infiltra desde el pasado para recordarnos una vez más cómo las facultades de la razón son superadas por las de la imaginación. Los procesos de relocalización son puestos a debate en el círculo de profesionales y aficionados, quienes expresan las complejidades que conlleva el intento de actualizar cualquier juego del repertorio:

Hay infinidad de efectos que antes se realizaban con muchísimo éxito y que hoy podrían serlo revistiéndolos de «contemporaneidad» (lo que no quiere decir, solamente, utilizar teléfonos celulares en lugar de teléfonos a disco sino adaptar los criterios y el contexto en el que fueron realizados). (Mansilla, 2005:23)

Las modernizaciones de los juegos se aplican básicamente al contenido lineal, o sea al *cómo*; cómo se presenta el juego, con qué accesorio, con qué versación, con qué dramaturgia y en qué

tono interpretativo. Con el afán de transfigurar la tradición, los ilusionistas suelen incluir en sus juegos recursos virtuales y dispositivos tecnológicos —circuitos cerrados de cámaras, teléfonos celulares, tablets, drones, robots—, cuyo uso tiene como objetivo aumentar el efecto final como, por ejemplo, revelar la identidad de un naípe elegido al azar, de una palabra pensada por el espectador o el resultado de una suma por medio de un posteo —foto o mensaje— publicado en las redes sociales el día anterior al evento. Los artefactos tecnológicos que están a la vista del público, no determinan, sin embargo, el contenido factual, o sea al *qué*. El esquema primario del juego que comienza con los objetos en condiciones normales y que mediante las peripecias escénicas terminan en un estado de imposibilidad, no se ve afectado. Las variantes tecnológicas de la escena, reconocidas como signos innovadores, tienden a aumentar el asombro, siempre y cuando no contradigan la arquitectura del juego ni despierten sospecha de control preprogramado.

Con estas mediaciones contemporáneas surge una forma paradójica que se podría designar como la repetición de la novedad. Consiste en introducir un sentido moderno para justificar un efecto pretérito en la escena actual. Esos juegos que engañaron —y siguen engañando— a los públicos de otro tiempo, sobreviven a causa de un régimen de traspaso eficiente. El conocimiento de un juego, un método, una trampa o un secreto, se mantiene vivo a través de un sistema de transmisión que en buena medida es oral, siendo la magia una de las pocas tradiciones en la cual la oralidad tiene valor confidencial. Si bien el artista no es contemporáneo a la época de creación del juego, convive con la vigencia del juego. El mago es contemporáneo a la acción de traspaso del juego y del aura que lo rodea. El rescate permanente del pasado, la transferencia generacional, promete otra forma de percibir lo actual: «La contemporaneidad es, pues, una relación singular con el propio tiempo, que adhiere a éste y, a la vez, toma su distancia» (Agamben, 2006). El uso recurrente que hace el ilusionismo de métodos, artefactos y procedimientos del pasado —reversionados en la actualidad— crea una relación extemporánea con el presente y que, como dice Agamben, es «esa relación con el tiempo que adhiere a éste a través de un desfase y un anacronismo».

Modelos discursivos, objetos y accesorios que en la actualidad suenan anacrónicos, renuevan su apariencia a través de dispositivos contemporáneos que ayudan a expandir el poder de dominación simbólica del mago: «Cabe preguntarse si el rol de la tecnología en el futuro (y ya se marca en la actualidad) es el de actuar como una fuerza sobrenatural que fractura cualquier lógica» (Guevara Pezoa, 2019:11).

Las nuevas tecnologías se adaptan con mayor facilidad a una magia escénica más efectista que a la íntima magia del *close-up*. Las posibilidades de la holografía, de la realidad aumentada, de los microprocesadores, están al servicio de espectáculos de alto impacto visual que distan mucho del arquetípico mago de salón vestido de frac y galera rodeado de la utilería estándar (jaulas para palomas, mesas aterciopeladas, tubos tornasolados, pañuelos de seda, aros cromados).

Juan Mayoral, ilusionista español que se dedica desde hace décadas a investigar los beneficios que ofrece la tecnología, en sus notas de conferencia titulada *La magia de hoy*, opina: «o pretendo vivir el presente, ser actual con mi época y programar el ordenador para que milimétricamente accione los mecanismos que harán surgir mis efectos. Tenemos la obligación de utilizar estos conocimientos para enriquecimiento y evolución de nuestro arte» (1992:5).

El interés por incluir sistemas informáticos, controladores de movimiento, comandos remotos o soportes inmateriales de última generación, no solo modifica el proyecto estético y la postura

ética del ilusionista, sino que además resuena, al menos en su nivel formal, con las fusiones sincréticas del teatro contemporáneo que involucran el cuerpo, el objeto y las virtualidades, que se desarrollan en contextos atípicos.

Proceso de producción y aplicación de variantes

Queda claro que el repertorio del *close-up* está dominado por la constante repetición de temáticas, estructuras y axiomas. Es oportuno sistematizar las fases de producción en las cuales se aplican las variantes procedimentales. De estas mutaciones resultan otras morfologías capaces de convertirse en nuevas estéticas o en futuros clásicos de la magia.

Fase selectiva

La primera etapa de producción se orienta a la selección sensible, libre y voluntaria de un determinado juego que formará parte del programa. Consiste en focalizar el interés sobre algo concreto y prediseñado. La acción de planificar es un acto productivo pues traza un esquema mental sobre las posibilidades del juego proyectado a futuro.

La tradición asegura, o mejor dicho exige, una meta de llegada para cada juego, por ejemplo, los cuatro ases separados se reúnen sin una causa lógica aparente. Elegir un juego de repertorio —clásicos de la magia— que admita una intervención estilística, significa detener por un momento el devenir de la tradición, y en el mejor de los casos redirigir su trayectoria. El contacto con el pasado produce una huella en la sensibilidad del artista:

después de leer tantos libros de magia, recién ahora yo me doy cuenta de que, en un libro de magia, en la descripción de un juego de magia, en la descripción del efecto, vive el juego de magia como en ningún otro lugar (...) es ahí donde está el efecto deseado y nunca alcanzado por nosotros. (Zanata, 2019)

La noción de *lo ideal* que reside en el juego —opuesto a lo real— activa una dialéctica que evalúa las dificultades que presenta la realización del juego en relación con las capacidades personales y formativas del artista. Por otro lado, se disparan una serie de conjeturas que incluyen, entre otros aspectos, un análisis esquemático del estado sociocultural del grupo al cual se dirige el artista. Vale ejemplificar este punto a través de la opinión de Lipan Jr., ilusionista argentino de proyección internacional radicado en China. En una entrevista realizada para la investigación en curso, que incluye la pregunta ¿Qué objeto solicita a un espectador para efectuar un efecto de *impromptu* (especialidad del ilusionismo que comprende a todos los juegos que pueden ser presentados en cualquier momento y lugar con objetos cotidianos disponibles)?, Lipan Jr. responde: «Normalmente un billete pequeño, pero últimamente se usan menos los billetes y las monedas y me he visto forzado a pedir anillos». Las prerrogativas de lo cotidiano formatean la idealidad de un juego de *impromptu*. Los hábitos de consumo, las particularidades sociales, el sentido de pertenencia, las conductas que imponen los objetos y valor de los mismos, son premisas que condicionan la elección de un juego.

En esta etapa productiva el ilusionista imagina las variables que permitan relocalizar en la actualidad un clásico del repertorio mágico. Desde esta perspectiva se activa el deseo de crear un acontecimiento inédito capaz de reencantar el presente y también, indirectamente, el pasado. El mago se esfuerza en conjeturar sobre el impacto emocional positivo que puede generar una

combinación original de realidad y ficción, de materiales y argumentos, de método y efecto en un contexto contemporáneo poblado de simulacros y de secretos revelados.

Los dobleces imaginarios que se presentan en esta fase constituyen el soporte sobre el cual el artista de la ilusión desplegará de manera sensible las aspiraciones de su arte.

Fase operativa

El contacto directo que los magos mantienen con la materia —objetos cotidianos, artefactos trucados, accesorios mágicos—, emparenta esta actividad con la labor artesanal, la cual aporta un saber empírico a partir del manejo diario de los materiales. Las habilidades manuales y cognitivas se asimilan y perfeccionan a partir de un saber hacer:

La asimilación —conversión de información y práctica en conocimiento tácito— constituye un proceso esencial para todas las habilidades (...) Al aprender una habilidad, desarrollamos un complicado repertorio de esos procedimientos. En las fases superiores de la habilidad, hay una constante interrelación entre el conocimiento tácito y el reflexivo, el primero de los cuales sirve como ancla, mientras que el otro cumple una función crítica y correctiva. La calidad artesanal es resultado de esta fase superior en juicios a partir de hábitos tácitos y suposiciones. (Sennett, 2009:37)

La tradición mágica es homologable en el marco de este análisis al conocimiento tácito, mientras que las intervenciones particulares sobre los objetos y el método cumplen con la función correctiva. Otro profesional entrevistado, Bodie Blake —mago argentino, productor e inventor de magia— no puede ser más esclarecedor con su opinión sobre la motivación que lo lleva a transformar un efecto:

Yo me considero más que un creador, un modificador (...) Ahora, el nudo de la cuestión es: qué es lo que hago yo cuando descubro una cosa que me gusta (...) cuando encuentro algo que me gusta, generalmente, lo que me pasa es que siento que está incompleta. O sea, es muy difícil que encuentre algo que encaje perfectamente conmigo (...) Me gusta una parte de lo que estoy viendo y hay otra parte que digo: ¿pero por qué lo dejé acá?! ¿Por qué no hizo esto, por qué no le dio una vuelta para acá?

La actitud crítica amplía el horizonte expresivo, descubre potencialidades ocultas de las creaciones ajenas, en definitiva, produce sobre lo producido, completa lo inacabado. Un clásico o una novedad del ilusionismo en un artificio incompleto. Puntos flacos, complicaciones, descuidos o simple pasión por la perfección son algunas de las causas para que cada artista decida ejercer un movimiento de alteración.

Estas intuiciones repentinas suelen ocasionar conflictos entre las dos dimensiones funcionales del truco: el método y el efecto: «El efecto es lo que parece el truco para la audiencia y, por lo tanto, representa la impresión que se está tratando de crear; mientras que el método es el medio que se emplea para lograr ese resultado» (Gibson, 1980:1).

Se puede identificar a través de este modelo a magos efectistas y magos que se ajustan al método. Los primeros priorizan el fin valiéndose de los recursos más convenientes para producir el efecto deseado, los segundos jerarquizan la metodología rigurosa como componente indispensable del efecto. Los efectistas incorporan las variaciones necesarias al patronaje del juego para

conseguir el fin espectacular mientras que los metódicos trabajan para dominar y perfeccionar los procedimientos establecidos por la tradición. Ambos paradigmas, reducidos intencionalmente en el marco de este análisis a una descripción binaria que excluye las numerosas variantes situadas entre uno y otro polo, definen posturas estéticas y éticas que conceptualizan todos los ámbitos de acción: pedagogía, producción, circulación, difusión.

A modo de síntesis en esta fase se ponen en evidencia las estrategias que cada mago crea, renueva o trasplanta de la tradición, tendientes a modificar y corregir las operaciones materiales y los procesos inmateriales. En la primera se inscriben las relaciones productivas que el ilusionista establece con los objetos, instrumentos, accesorios disponibles en el mercado o contruidos especialmente para la necesidad del juego. En la segunda se encuentran las intuiciones sensibles que darán forma a través del ensayo, la experiencia corporal, la interacción con los otros, la prueba y el error, al acontecimiento de la ilusión.

Fase interactiva

El público es un agente modificador que redirige, a través de mínimas intervenciones inesperadas, la deriva de los sucesos. Cualquier desvío obliga al ilusionista a reconducir el juego sin perder el objetivo final: lo inexplicable. Las opiniones, las reacciones sensoriales, los disimulados gestos de aprobación o desaprobación del espectador, aumentan el volumen de herramientas que los artistas sabrán capitalizar a futuro para realizar ajustes y mejoras. El diálogo intersubjetivo es la fuente de nuevos estímulos creativos. Es el espectador quien colabora, sin proponérselo, a perfeccionar la disciplina. Estas condiciones modelan los procesos productivos de una teatralidad que permanece siempre alerta a los movimientos colaborativos de sus participantes. El intercambio que mago y público realizan complementa el trabajo de las etapas anteriores. El proceso interactivo demuestra de forma empírica, mientras transcurre el acontecimiento, los aciertos o desaciertos de los *a priori* productivos.

Son los circuitos de encantamiento que tejen el mago y el público, que en un acto de close-up es de carácter intimista dado el número reducido de espectadores, los responsables de producir la poética de la ilusión. El contrato entre artista y espectador, la ruptura de la dualidad entre ponente y receptor distanciado, es compatible con la noción de performance la cual «se vuelve una referencia ineludible a la hora de flexibilizar los mecanismos compositivos del teatro y extender su campo de acción al juego y al mundo y a apartarse del universo cerrado y autónomo de la ficción teatral tradicional» (Kozac, 201:182).

Rancièrè, cuando analiza la convivencia singular que se instaura en la performance, dice:

No es la transmisión de saber o del aliento del artista al espectador. Es esa tercera cosa de la que ninguno es propietario, de la que ninguno posee el sentido, que se erige entre los dos, descartando toda transmisión de lo idéntico, toda identidad de la causa y el efecto. (2010:21)

Este plus vinculante que supera la separación fija de roles tan característica del teatro convencional, se asimila a la noción de «atmósfera mágica» (Ascanio, 2000:89), clima envolvente que instala la sensación de estar ante la auténtica magia, sin trucos ni trampas. En algunas ocasiones este fenómeno que diluye lo real, emerge de forma inesperada con la irrupción de lo casual en lo causal. Pero fundamentalmente ocurre cuando el espectador produce la ilusión, cuando

articula la observación, la percepción, la interpretación, la comparación y la imaginación, con un interés productivo que genera la atmósfera propicia para el asombro. En síntesis, funciona con la centralidad de la figura del espectador como participante activo que con sus mediaciones se convierte en coproductor del acontecimiento.

Esta fase es conclusiva y al mismo tiempo iniciadora, cierra de forma provisoria el ciclo productivo y es el punto de partida de un futuro proceso. Los datos que se obtienen de la puesta en escena del juego se cruzan con las expectativas de la primera instancia y con las operaciones fácticas de la segunda. Con esta actitud crítica, integrada al desarrollo investigativo, el ilusionismo reformatea los rasgos superficiales de su tradición para sintonizar sus actos con las particularidades del mundo contemporáneo.

Conclusión

La magia es una plataforma con múltiples posibilidades exploratorias para el campo cultural y científico. Como arte centrado en el entretenimiento, el ilusionismo expande su influencia a otros saberes los cuales construyen, con la participación de él, sus objetos de estudio. Es un arte que se sustenta con un modelo de producción autogestionada derivado de históricas formas de entretenimiento popular no localizadas —saltimbanquis, amaestradores de animales, juglares ambulantes—, y que en la actualidad se consideran opciones artísticas vivas reconocidas como teatralidades. Es una teatralidad flexible por su capacidad de interactuar en estrecha complicidad con un otro imprescindible dispuesto a ser engañado. Por lo tanto, la magia es un arte indefectiblemente vincular.

Fundamentada en su tradición, la magia convive con las problematizaciones estéticas contemporáneas caracterizadas por las prácticas interdisciplinarias y por la utilización de nuevas tecnologías: bioarte, teatro experimental, tecnoescena, videoarte. Teoría y práctica son para el ilusionismo universos que se interpenetran. De esta dinámica surge un hecho escénico singular que articula el pensar y el hacer. Tales características identifican a la disciplina como un arte y un oficio que se enriquece con la posibilidad de actualizar el saber transmitido generacionalmente.

La especialidad del *close-up* es una microteatralidad que pone en práctica, a partir de objetos palpables, una política de intercambio espectacular basada en la reciprocidad de los participantes. La producción de un juego para magia de cerca es un proceso indefinido en lo referente a su inicio y a su culminación, ya que una variante sintetiza por un lado el conocimiento acumulado y por otro crea, a partir de sutiles diferencias, modelos capaces de generar a su vez nuevas versiones. A lo largo de las fases productivas (selectiva, operativa e interactiva) el juego se ajusta a la estética y al concepto que cada artista tiene de su arte. Como lo demuestra la cadena de producción, un juego es una unidad escénica de gran plasticidad que admite variables experimentales. Puestos en acción, en la realidad de la escena, cada juego es tratado como prueba de laboratorio capaz de adaptarse tanto a las situaciones adversas como a las mediaciones del público. Estos movimientos colaborativos que realiza el espectador, programados o no, y que los artistas de la ilusión gestionan favorablemente para mantener el interés, representan una instancia sustancial del proceso creativo y productivo.

Notas

1 Mago español (1929–1997) de quien se considera que revolucionó la concepción psicológica de la magia. Es reconocido como el padre de la cartomagia española. Hizo un vasto desarrollo conceptual de los componentes involucrados en los actos de magia, definiendo de manera muy precisa los términos utilizados en sus aspectos relacionados. Fuentes: <https://trucosdemagia.net/magos-mas-famosos-historia/arturo-de-ascanio/>

https://geniimagazine.com/wiki/index.php?title=Arturo_De_Ascanio

2 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 esta.

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

3 Juego de cubiletes: nombre genérico de una habilidad de magia antigua (posiblemente ancestral) y muy variada en la que pequeñas bolas colocadas sobre una mesa desaparecen y/o aparecen debajo de vasos opacos colocados boca abajo. Fuente: https://geniimagazine.com/wiki/index.php?title=Cups_and_Balls

Referencias

- Agamben, G.** (2006). *¿Qué es ser contemporáneo?* <https://etsamdoctorado.files.wordpress.com/2012/12/agamben-que-es-lo-contemporaneo.pdf>
- Aragón, W.** (2012). *An E-book in Spanish*. <http://woodyaragon.blogspot.com/>
- Ascanio, A.** y Echeverry, J. (2000). *La magia de Ascanio Vol. I. La concepción estructural de la magia. Su pensamiento teórico-práctico*. Madrid: Páginas.
- Borgdorff, H.** (2004). *El debate sobre la investigación en las artes*. Lectura/Encuentro: Kunst als Onderzoek. Amsterdam School of the Arts. <https://www.semanticscholar.org>
- Cami, J.** (2020). La experiencia mágica. Una perspectiva desde la neurociencia. *La Maleta, Revista de Humanidades y Economía*, (41). <https://lamaletadeportbou.com/articulos/la-experiencia-magica/>, el 13/01/2021
- Carroll, P.** (1991). *Cincuenta y dos amantes*. Tomo II. Madrid: Frakson.
- DaOrtiz, D.** (2011). *Cartomagia semiautomática*. <https://gkaps.com/store/home.php>
- Doménech, P.** (1996). *La magia de Pablo Doménech*. Barcelona: Marré Ediciones.
- Feral, J.** (2003). *Acerca de la teatralidad*. Buenos Aires: Nueva Generación.
- Foucault, M.** (1999). *¿Qué es un Autor?* <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/15927/davila-autor.pdf;jsessionid=B8DDD516CoA8AD8BoAE61B9C6F6o7EB7?sequence=1>
- Gibson, W.** (1980). *Walter Gibson's big book of magic for all ages*. Nueva York: Doubleday& Company.
- Goldberg, R.** (1996). *Performance art*. Barcelona: Destino.
- Guevara Pezoa, F.** (2019). Eurekadabra: ciencia, tecnología y magia. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 9(16). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a9n16>
- Groys, B.** (2015). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Kosac, C.** (Ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Laddaga, R.** (2006). *Estética de la emergencia. La formación de otra cultura de las artes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Mansilla, R.** (2005). La historia de la magia. *Profonde, Pasquín sin posibilidades dedicado a la Magia Ilusionista*, 1(3). Publicación del autor.
- Rancière, J.** (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.

Riobóo, R. (2006). *La magia pensada magia con el cerebro (sin olvidar las manos)*. Madrid: Páginas libros de magia.

Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

Tamariz, J. (1981). *Magia Potagia. Libro Revista de Magia. Vol III*. Publicación por el autor.

Tamariz, J. (2016). *El arco iris mágico*. Madrid: Frakson.

Fuentes

Blake, B. Entrevista inédita. Realizada el 12/2/2020.

Dubatti, J. (Nico Gentile y Merpin) (2020). *Vieron eso?* Programa N° 14, 2da temporada. 9/11/2020 <https://www.youtube.com/watch?v=M-3x9iQigVo>

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

Jones, G. (2018). *La misión imperial de un mago*. Nota de Peter Dizikes, (27 de marzo de 2018). Oficina de noticias del MIT. <https://news.mit.edu/2018/book-magic-western-reason-anthropology-0327>

Lipan Jr. Entrevista inédita. Realizada el 21 de agosto 2020.

Marko (Nico Gentile y Merpin). *Vieron eso?* Programa N° 34, 10/11/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=njohkBuh1zc>

Mayoral, J. (1992). *La magia de hoy I*. Notas de conferencia. Publicación del autor.

<https://geniimagazine.com>

<https://trucosdemagia.net>

Palomeque, U. Entrevista inédita. Realizada el 28 de Enero de 2021.

Roll, D. (2016). *¿Qué es la misdirection?* <https://davidrollcienciapolitica.com/que-es-misdirection/>

Tamariz, J. (2009). *Seminario sobre el arte de la Magia*. <https://es.scribd.com/document/258170081/Taller-Juan-Tamariz>

Zanata, P. (Nico Gentile y Merpin). *Vieron eso?* Programa N° 10. 5/5/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=BPGdvFeKNA8>

Tesis

Harada Godoy, R. (2012). *A tentativa do impossível: a arte mágica como matéria poética da cena teatral*. (tesis doctoral). <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284390>