

El objeto cotidiano en la magia de cerca como soporte del efecto fantástico¹

THE EVERYDAY OBJECT IN CLOSE-UP MAGIC
AS A SUPPORT FOR THE FANTASTIC EFFECT

Miguel Ángel Nigro*

Resumen: La exploración se detiene en una especialidad del ilusionismo llamada *close-up* o magia de cerca, en la cual el artista y el público interactúan de manera cercana. Las condiciones de proximidad, unidas a la utilización de objetos de uso diario, intensifican la ilusión. Por el instante de vacilación que produce y el misterio flotante que deja, el resultado mágico puede ser conectado con el efecto fantástico, categoría develada del propio género literario. Mediante la participación de las cosas y las estrategias discursivas que las ordenan, se analiza la producción de liminalidad entre el régimen de lo real y lo irreal. Detenerse en el objeto de magia cercana también supone cuestionar la jerarquización espectacular del ilusionismo, presidida por la centralidad del artista. La investigación se estructura a partir de las teorías generadas por ilusionistas, la observación directa y la bibliografía proveniente de campos complementarios.

Palabras clave: objeto; magia de cerca; efecto mágico; fantástico

Summary: The exploration stops at a specialty of illusionism called close-up magic, in which the artist and the audience interact closely. The conditions of proximity, together with the use of everyday objects, intensify the illusion. Due to the instant of hesitation that it produces and the floating mystery that it leaves, the magical result can be connected with the fantastic effect, a category developed from the literary genre itself. Through the mode of participation of things and the discursive strategies that order them, the production of liminality between the regime of the real and the unreal is analyzed. Stopping at the nearby object of magic also means questioning the spectacular hierarchy of illusionism, presided over by the centrality of the artist. The research is structured from the theories generated by illusionists, direct observation and bibliography from complementary fields.

Keywords: object; close-up magic; magical effect; fantastic

* Universidad Nacional de las Artes,
Argentina
Correo-e: miguelngro50@gmail.com
 0000-0002-3404-9318
Recibido: 1 de noviembre de 2023
Aprobado: 20 de marzo de 2025



1 Este artículo se inscribe en una investigación más amplia desarrollada en el marco de la elaboración de una tesis doctoral (Resolución del Consejo Superior Universidad Nacional de las Artes, núm. 0114/2019).

Una de las acepciones del término ‘magia’, establecida por la Real Academia Española (RAE), es la siguiente: “Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de espíritus, genios o demonios, efectos o fenómenos extraordinarios, contrarios a los de las leyes naturales” (1992). Por su parte, la definición de ‘ilusionismo’ del mismo diccionario es más acotada: “Arte de producir fenómenos que parecen contradecir los hechos naturales” (RAE: 1992).

Como categoría antropológica, la práctica mágica permite acceder a una metarrealidad con el fin de modificar, mediante determinados rituales, algunas condiciones adversas que se presentan en la vida ordinaria: “La magia es la primera tentativa metodológica que el hombre hace para buscar esa ordenación reconfortadora” (Mene-gazzo, 1981: 21). Las primeras comunidades humanas desarrollaron una tecnología específica destinada a lo sagrado, escindida de las técnicas profanas —alfarería, agricultura, ganadería—, capaz de dominar las fuerzas de la naturaleza. Con prácticas secretas de carácter más o menos irracional, la magia intenta dar respuesta de forma urgente a las necesidades vitales, por lo tanto, “uno de [sus] caracteres específicos [...] es el de ser absolutamente apremiante, algo en lo que se diferencia radicalmente de la religión” (Breton, 2019: 26).

Abundantes estudios antropológicos (Claude Lévi-Strauss, James George Frazer, Bronisław Malinowski) dan cuenta de la cercanía que las sociedades premodernas mantenían con esta práctica, haciendo de ella un aspecto constitutivo de su cotidianidad. Esta forma de convivencia, desplazada por la inexorable corriente modernizadora, se presenta casi como una cuestión de creencia optativa en el mundo moderno. Sin embargo, Alfred Gell (1996) propone un tipo de supervivencia inadvertida de la magia por medio

del vínculo que se establece entre arte y tecnología. Gell detecta esta conexión y a partir de esa configuración sugiere que la eficacia de los objetos artísticos proviene de procesos técnicos, los cuales producen un efecto de encantamiento en el destinatario. En síntesis, el virtuosismo técnico del creador se ofrece al receptor como un desafío, una llamada inquietante, una seducción.

El uso corriente expande el término magia a otros muchos dominios, en los cuales suele ser utilizado de manera paradójica, por lo tanto, “entrar, a poco que sea, en lo vivo de la controversia que desencadena el solo vocablo [...] supone exponerse a las oscilaciones de los últimos peldaños de la Torre de Babel” (Breton, 2019: 21). Como acción ejercida de manera voluntaria para alcanzar metas improbables, esta noción también permite reflexionar sobre la condición humana y el anhelo de cambiar la realidad con poderes sobrenaturales.

El pensamiento contemporáneo revisa, por ejemplo, el vínculo entre magia pura y felicidad plena. También especula sobre el deseo frustrado de alcanzar, gracias a determinados objetos o conjuros, la completa realización individual mediante un acto de encantamiento:

Magia significa, precisamente, que nadie puede ser digno de la felicidad; que como sabían los antiguos, la felicidad, para el hombre, es siempre *hybris*, es siempre arrogancia y exceso. Pero si alguien llega a reducir la fortuna con el engaño, si la felicidad depende, no de lo que esa persona es, sino de una nuez encantada o de un ábrete-sésamo, entonces y solo entonces puede decirse verdaderamente feliz (Agamben, 2017: 21-22).

La relación entre magia y felicidad persiste en la fantasía adulta e infantil y se renueva en presencia de una artificialidad efímera como el ilusionismo. Este arte parece ser una de las estrategias más apropiadas para provocar al menos destellos de plenitud, de alegría, de amenidad y bienestar.

Objetos, sujeto espectacular, argumentos, palabras y expectación son los componentes que se sincronizan en el ilusionismo para crear una auténtica *atmósfera mágica* (Etcheverry, 2000: 89). Y tal atmósfera se logra, según Ascanio, con la *magia-magia*, distinta de la *pseudo-magia*. La primera se produce cuando “el público queda estremecido y desconcertado al chocar de bruces con el misterio casi absoluto” (Etcheverry, 2000: 28), mientras que la segunda “persigue, sin conseguirlo, un resultado misterioso y a veces ni siquiera persigue el misterio. Es la magia de la humorada, las exhibiciones de habilidad, las fantasías archisabidas, la física recreativa o como dice Marré, de las *cosas curiosas*” (Etcheverry, 2000: 29).

Con esta madurez artística que reconoce niveles jerárquicos, el ilusionismo se considera en la actualidad un arte de derecho propio. Se trata de una práctica que avanza sobre su tradición, adaptando sus fundamentos al vértigo contemporáneo, colmado de tecnologías que parecen de por sí mágicas, y persiste dando pruebas fácticas de la existencia de lo imposible.

ILUSIONISMO: CONTRATO LÚDICO CON LO FANTÁSTICO

El ilusionismo simula ciertos fenómenos que contradicen la lógica racional: levitación, desaparición, aparición, transmutación, entre otros. Con una elaborada planificación actoral, el prestidigitador articula adecuadamente el discurso verbal, la técnica digital, la psicología y los recursos sensoriales, para crear una escena coherente capaz de producir un fenómeno indescifrable. Juan Tamariz, uno de los principales referentes contemporáneos de este arte, define a la magia del siguiente modo:

Un arte complejísimo, que exige control de dedos, manos, cuerpo, voz, mirada, palabras y psicología; un arte hermosísimo que habla de

mitos y símbolos, en juego (icon la profundidad a juego!), que encanta y hechiza y fascina y emociona todas las capas del cerebro, que nos mete de bruces en el misterio, que nos habla de los sueños deseados, que imita, no al hombre como el teatro, no el ritmo interior como la música, no el trino de las aves como el canto, no la naturaleza (paisajes, hombres, sensaciones) como la pintura y como la escultura, no los sueños como el cine, sino que imita el poder de los dioses (nada menos); el fascinante Arte Total de la Magia (2016: 17).

En el siglo XIX, el ilusionismo alcanza su hegemonía artística, define sus principios estéticos y se desvincula de otras prácticas mágicas: brujería, nigromancia, adivinación, astrología. Desde entonces, “magia es cualquier manifestación de la realidad daimónica y el ilusionismo la simulación de un efecto mágico mediante el truco, realizado bajo la ambigua cobertura del arte” (García, 2012: 184).

No obstante, la carga simbólica de la que se nutre el ilusionismo, recuperada del universo arcaico, del ritual, la primitiva ciencia, el hechizo y la brujería, aumenta la intensidad del complejo entramado entre el artista, los objetos y el espectador: “Los espectáculos de magia se enclavan en una extraña encrucijada entre la ciencia, lo sobrenatural y el teatro. En apariencia, [...] involucran fenómenos místicos imposibles que desafían las leyes convencionales de la física” (Tompkins, 2019: 54). Para Tompkins, este arte escapa a una categorización teatral precisa y se aproxima a expresiones consideradas, en la actualidad, liminales. La antropología explica:

los atributos de la liminalidad o de las *personae* liminales (‘gentes del umbral’) son necesariamente ambiguos, ya que esta condición y estas personas eluden o se escapan del sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones en el espacio cultural (Turner, 1988: 102).

La teatralidad liminal activa el borde difuso entre lo escénico y lo extraescénico, y sitúa al público en la frontera de lo real y lo ficcional, de lo explicable e inexplicable, del secreto y el misterio, de lo posible e imposible. Es el público el que debe moverse alternativamente entre los opuestos y decidir dónde y cuándo posicionarse en esta suerte de sistema binario:

El espectador debe entrar en el universo imaginario y, después, salir de él. Hace frecuentes idas y venidas entre los dos. Vacila entre mantenerse exterior a la representación o, por el contrario, absorberse en ella. La *performance* juega con esta vacilación del espectador para intervenir, si le parece que el *performer* corre peligro o se está haciendo daño. El espectador está desestabilizado, ni en lo real ni en la ficción; este estado de incertidumbre, este ser en suspenso, este estado de umbral, es liminal (Pavis, 2016: 193).

Con la intención, siempre, de desarticular la linealidad del receptor, el ilusionismo manipula dos expectativas y las hace colisionar en un único acontecimiento. Por un lado, la fantasía normativa de todo hecho teatral obliga a tomar como verdadero aquello que es pura ficción: “La ilusión (*teatral*) está ligada al efecto de realidad; se basa en el reconocimiento psicológico e ideológico de fenómenos ya familiares al espectador” (Pavis, 2003: 243). Por otro, estar frente a una realidad concreta, materializada por la presencia de sujetos y objetos tangibles, posibilita lo extraordinario. Mediante sofisticados artificios, el artista del engaño se encarga de recrear esa cualidad pasmosa de lo real y la exhibe de forma directa y fehaciente. Es tal la naturalidad expositiva que, en ciertos casos, logra instalar en el público una duda sincera en el juicio de lo experimentado. El destinatario se sitúa en un estado vacilante y logra suspender la forma de comprender y categorizar lo sucedido. Lo real, en tanto encadenamiento de causas y efectos previsibles,

queda interrumpido. La indecisión, el no saber desde qué punto de vista interpretar el fenómeno (adivinación de un naípe, desaparición de una moneda, transformación de un objeto), el sentirse superado por lo ilusorio, son los signos legitimadores de este arte. La incertidumbre resultante parece encontrar una correspondencia eficaz con el efecto ejercido por el relato fantástico descrito por Tzvetan Todorov:

Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. [...] Hay un fenómeno extraño que puede ser explicado de dos maneras, por tipos de causas naturales y sobrenaturales. La posibilidad de vacilar entre ambas crea el efecto fantástico (1981: 19).

La diferencia crucial entre ambos lenguajes (relato y representación) radica, en esencia, en la naturaleza del soporte. Mientras que el relato se desarrolla, sobre todo, en la dimensión temporal y en un espacio de representación intangible, reconstruido por medio de la imaginación, el teatro se despliega tanto en el plano temporal como en el espacio tridimensional compartido. La situación que construye el ilusionismo no se desvincula en sus aspectos formales y funcionales de la realidad. En este marco, el comportamiento de los sujetos y la presencia de los objetos adquieren valor probatorio.

El espectador sabe que se encuentra frente a un acontecimiento que tiene una explicación lógica, que detrás del milagro hay un truco, pero, en condiciones óptimas, la duda surge como especulación imaginaria, probabilidad. La noción periférica de que puede intervenir algo sobrenatural o alguna capacidad singular que poseen unos pocos sujetos, entre ellos el mago, suele brotar si el contexto es el adecuado, si, como recuerda Ascanio, se trabaja para producir *magia-magia*.

Frente a esta disyuntiva, cabe otra posibilidad más sintética para resolver el conflicto entre

lo real y lo imposible, que consiste en rendirse y aceptar que el suceso simplemente es inexplicable. Surge entonces una alternativa más: “lo esencial para que dicho conflicto genere un efecto fantástico no es la vacilación o la incertidumbre sobre las que muchos teóricos (desde el ensayo de Todorov) siguen insistiendo, sino la inexplicabilidad del fenómeno” (Roas, 2008: 103).

El desconcierto que crea la magia ocasiona una particular actividad del espectador que, al igual que el lector, combina el movimiento colaborativo de la imaginación con la precisa producción de significados plausibles. En una demostración mágica la atracción ilusoria se superpone al régimen del entendimiento, construido en conformidad con un grupo de reglas preestablecidas por la experiencia y el hábito.

Existen especialidades del ilusionismo como, por ejemplo, el mentalismo,² más propensas a cumplir con justeza con ese estado de indefinición o incomprensión:

En ningún otro ámbito de la magia vemos una ambigüedad tan profunda, una confusión tan grande entre el teatro y la verdad. Parte de esto es la larga historia de muchos magos de la mente que hacen afirmaciones sobre la realidad de lo que están haciendo. [...] La molesta dinámica en torno a la magia mental (ambigüedad, confusión, tensión) tiene sus raíces en el hecho de que tales magias se sienten más auténticas para las personas (Hass, 2008: 26) [La traducción es mía].

La sensación que produce el mentalismo se puede asimilar con el efecto de una narración fantástica, donde se expone una experiencia corriente como si fuera extraordinaria, descubriendo en lo real un plus de sentido enigmático.

2 Rama de la magia que comprende demostraciones de poderes mentales, en apariencia extraordinarios o sobrenaturales, tales como telepatía, clarividencia, precognición, telekinesis, supermemoria, cálculos imposibles y simulaciones de fenómenos mediúnicos (FISM, 2005).

EL DISCRETO ENCANTO DE LOS OBJETOS DIARIOS

Es posible rastrear también el efecto fantástico en otras especialidades menos grandilocuentes, como el *close-up*: magia realizada en un entorno íntimo, para pocos espectadores cercanos, utilizando objetos cotidianos. Con ellos se crea un desequilibrio en el receptor, como hace gran parte de los textos fantásticos, los cuales consiguen “arrastrar a su lector a un mundo de deslizamientos, de inseguridades, de fenómenos improbables o directamente imposibles en el mundo real como lo conocemos hasta la fecha” (Barceló, 2008: 20). El *close-up* genera desplazamientos similares con un acto protagonizado por aquellas pequeñas cosas que agilizan y hacen más funcional la vida diaria.

Los objetos que usualmente protagonizan estos espectáculos comparten un sesgo de familiaridad: naipes, monedas, pocillos, billetes, lápices, bolitas, pañuelos, etc. Se trata de accesorios domésticos que no imponen un distanciamiento enfático con el público, a diferencia de lo que ocurre con los artefactos utilizados en otras categorías, como la magia de salón, la magia de escenario o grandes ilusiones. Más bien, estas últimas corresponderían a lo maravilloso en literatura, donde lo sobrenatural es mostrado como natural. En cambio, lo fantástico sucede en un espacio no muy diferente al lugar en el que vive el lector y es ese espacio el que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará la percepción de la realidad y la del propio yo.

Pese a su insignificante magnitud, las cosas mínimas del *close-up* también poseen la capacidad de actuar como soportes de una función simbólica que evoca lo extramundano. Bajo condiciones apropiadas, una simple demostración, como la desaparición de una moneda debajo de una copa cubierta con un pañuelo, puede llegar a condensar el esplendor de toda la magia. Estos objetos superpuestos conforman un sistema interdependiente proyectado por el prestidigitador. El artista, con una serie de operaciones

encadenadas que suministran la cuota necesaria de misterio, nos persuade de que la moneda tiene suficiente poder como para realizar un salto dimensional, un viaje al más allá o, simplemente, estar presente de manera invisible. El experimento consigue, por un lado, realizar lo irrealizable, y por otro, magnificar el objeto y concentrar en él la noción flotante de la auténtica magia preconsciente que subsiste más allá del truco. Desde esta perspectiva, el juego se asocia al concepto pantográfico, en este caso de disminución. Por medio de esta acción, lo inconmensurable se reduce a la mínima expresión y se dota al objeto de un aura sutil que lo despega del sentido vulgar:

La reunión de miniaturas, cuando la estrategia discursiva engrandece el significado, puede ser un modo de monumentalizar. Nos acerca a la entidad abstracta o invisible aludida, permite aprehenderla con una sola mirada. Lévi-Strauss [en *El pensamiento salvaje*] anotaba que las pinturas de la Capilla Sixtina son un modelo reducido, pese a sus dimensiones imponentes, porque el tema que ilustran es el fin de los tiempos (García Canclini, 1990: 169).

Además de absorber, en ocasiones, una cualidad casi sublime, y a partir de esa impregnación adquirir otro valor simbólico distinto al que le otorga su función, las cosas familiares aportan una ventaja adicional para la magia de cerca: fusionan lo utilitario con lo reconocible. Presentan, por su morfología, una conveniencia manipulativa y, además, están integradas en el sistema cultural del espectador, pues son accesorios conocidos empíricamente por él y, por lo tanto, confiables. Esta doble característica favorece el desarrollo mágico. El esfuerzo descriptivo se reduce a una acción no verbal que se transmite por el modo en que el objeto es tomado, sostenido o transferido de una mano a la otra.

Los ilusionistas reconocen la virtud que tienen las cosas sencillas para provocar resultados

asombrosos, y “a veces ocurre que una ilusión producida a través de los objetos más simples, sin ningún tipo de aparato y en condiciones que excluyen la posibilidad de trucajes, crea un efecto mayor que el más espectacular efecto” (Kaplan, 1998: 309).

Un objeto predeterminado por su utilidad pragmática se convierte en el motor de lo mágico y activa en la mente del espectador un movimiento oscilante que varía entre el régimen de lo real y el de lo no real. Puesto en escena de forma conveniente, deja al descubierto el déficit perceptivo e interpretativo de la consciencia y de aquellos mecanismos automáticos e inconscientes que los humanos han ido elaborando para sobrevivir. Queda en evidencia, con esta pausa de la razón, la facilidad con que puede ser hackeado el modelo cognoscitivo que, al mismo tiempo, es totalmente funcional para una sociedad contemporánea enfocada en la eficiencia y el rendimiento (Camí i Morell, 2020).

En presencia de cualquier elemento reconocible, el espectador proyecta una norma de uso, fija una ley física y adjudica un valor simbólico. De manera automática, es aprehendido bajo esa suerte de prospecto implícito, modelado por las convenciones culturales compartidas por la comunidad de usuarios. El público interpreta el objeto por medio de un modelo probado que relaciona los resultados de un análisis sensorial con los presupuestos teóricos. Sin embargo, la compleja alternancia de futuros anticipados y pasados reconstruidos es transgredida con la singularidad del *close-up*.

La escena mágica trastoca en el plano material el horizonte de acontecimientos esperables y esta condición produce de forma fáctica el efecto fantástico: “Porque lo fantástico entraña, en el plano comunicativo, la ruptura de la presunción: la regularidad de los fenómenos, que permite la inferencia, se ha desmoronado” (Campra, 2008: 195). El juego de *close-up* instala una duda sobre las manifestaciones físicas y lo hace de

modo comprobable, este es el factor diferencial que separa radicalmente la magia de la ilusión ficcional del teatro convencional.

La subversión de lo real se produce gracias a la previa presunción de una realidad que se muestra en conformidad con una verdad dominante en sus aspectos ideológicos y prácticos, por tanto, “no existiría lo fantástico sin la existencia de ‘lo real’, y cuando digo ‘lo real’ me refiero a las formas convencionales con las que nuestra sociedad piensa y entiende eso que solemos llamar ‘realidad’” (Carranza, 2015).

La aceptación, sin intersticios, de una relación atávica con la materia, formateada por el determinismo racional, es el sustrato sobre el cual se construye todo efecto mágico. Las cosas introducidas en el *close-up* comunican, en primera instancia, la veracidad inmóvil del mundo experimentado. Y para robustecer este conocimiento adquirido en el devenir diario, muchos juegos son realizados con objetos prestados por el público, de este modo se tensa aún más la polaridad de la vacilación. Una cosa banal, extraída de su sistema de colocación natural, se convierte en testigo privilegiado, y desde esa posición activa la perplejidad de lo fantástico. Este caso especial de profanación y restitución del objeto privado para fines mágicos profundiza el estado de incompreensión y la ilusión avanza sin posibilidad de retroceso.

CÓDIGOS Y ESTRATEGIAS OBJETUALES DEL EFECTO MÁGICO

Resulta necesario analizar, sin traicionar la deontica explícita destinada a no develar los secretos de este arte, algunos procedimientos aplicados al *close-up*. Del conocimiento acumulado por la disciplina, producto de la práctica, se desprende un conjunto de normas referentes al manejo, justificación y presentación del objeto. Motivados por el interés didáctico e investigativo, muchos

ilusionistas editan libros, imparten conferencias, publican artículos, es decir, contribuyen al desarrollo y mejoramiento permanente de la especialidad. El saber teórico de la magia, generado por los propios hacedores, posee el valor de estar basado en la experiencia directa. La presentación constante de los juegos ante públicos diversos estableció, por consenso espontáneo, un régimen instrumental del cual se deducen ciertas reglas manipulativas y discursivas.

Una teoría general de la magia, según A. Ascanio, debería dividirse en dos grandes ejes: la presentación y la cobertura. El primero comprende el modo de revalorizar un juego mediante su teatralización, y el segundo atañe al ocultamiento de la trampa, o sea, al desvío necesario para lograr que el espectador ni siquiera sospeche dónde radica el truco (Etcheverry, 2000: 34).

Entre otros principios dirigidos al encubrimiento, se destaca la forma de articular los movimientos corporales con la palabra. Un discurso orgánico construye una escena unificada que opera sobre el nivel intelectual y emocional del receptor. La táctica se dirige a organizar de manera segura la mirada escrutadora del público y, a partir de ese contacto primario, se conducen las deducciones del mismo:

El profano cree que la magia se hace especialmente con las manos; y las manos ayudan, pero la magia se hace con el cerebro. Aunque cuando nos miran, lo hagan con sus ojos, no es a los ojos de los espectadores a los que hemos de engañar o distraer, sino a sus cerebros; si el cerebro no actúa, el ojo no ve (Riobóo, 2006: 53).

Con esta fórmula, Ramón Riobóo, destacado cartomago español que desarrolló métodos para engañar principalmente a la inteligencia, define una matriz interactiva que involucra motricidad, percepción e interpretación. La profundidad del engaño es muy extensa y tiene implicancias ideológicas, como demuestra, entre otros, Gabi

Pareras, ilusionista de amplia trayectoria que aportó novedosas teorizaciones a la especialidad. Pareras resume la naturaleza central del procedimiento mágico con la siguiente afirmación: “en sentido estricto, engañar es fácil. Lograr que no sientan ese engaño, eso es difícil” (Gabi Pareras, en Pastomagic, 2018).

Ideas breves, reflexiones concisas y teorías elaboradas, originadas en el hacer, definen el mapa comunicacional y el particular código de la magia. Sobre el principio del engaño, poblado de movimientos disuasivos, amagues, falsas justificaciones e instrucciones ambiguas, se proyectan juegos, rutinas y actos de magia. Esta información distorsionada se dosifica de manera escrupulosa en la presentación para que el público avance progresivamente desde la normalidad hacia la incertidumbre.

Los artistas instalan desde el inicio una situación transparente en la cual todos los componentes se corresponden con un orden lógico. El efecto final depende en gran medida de las condiciones iniciales y, sobre todo, de la claridad expositiva, “esa despaciosidad, esa posibilidad de que el público pueda apreciar cada una de las pequeñas vicisitudes de todo lo que va ocurriendo, posibilidad para hacerse una composición que es absolutamente inexplicable con el resultado final” (Etcheverry, 2000: 34).

La naturalidad introductoria, que se equipara al procedimiento utilizado en algunos relatos fantásticos, está en sintonía con el ritmo cotidiano. Es precisamente esa cadencia rutinaria la que se desestabiliza con un fenómeno infrecuente que pone en crisis lo real: “Mis cuentos son reales, comienzan en un sitio determinado y les pasan a gente como nosotros. En un momento hay la invasión de lo fantástico” (Julio Cortázar, en Pereda, 1977). Para que esa invasión sea creíble y llegue a nublar la mente del espectador, la magia escénica se vale de métodos depurados que regulan no solo las acciones del artista, sino que calculan, o bien incentivan, las posibles deducciones del público.

Además de controlar aspectos como la dimensión física, el ilusionista manipula, con intuición y sentido de la oportunidad, el campo inteligible. El pensamiento analítico del receptor, que se moviliza a partir del deseo profundo de conocer lo que se le deniega, es desviado con suma precisión por el prestidigitador.

Jean Eugène Robert-Houdin, el padre de la magia moderna, postula un axioma fundamental para extraviar las inferencias del espectador: “cuando se presente un juego, se procurará atribuir su ejecución a otro principio completamente diferente de aquel que lo produce” (1878: 7). Por ejemplo, un truco de manos debe adjudicarse a causas mecánicas o físicas desconocidas, y un artificio mecánico se presentará como resultado de la ligereza de los dedos. Otras enseñanzas se dirigen a naturalizar el uso de las cosas como medio para ocultar su auténtica identidad:

Quando el artista emplea, pues, un objeto vulgar, debe solo mostrarlo incidentalmente y el público no tiene razón ninguna para suponerlo trucado. De esta manera, cuando el operador use un objeto de apariencia normal pero trucado, será normal que se sirva de él sin la menor referencia a si está o no trucado (Ciuró, 1961: 9, 10).

Slydini, destacado prestidigitador especializado en la magia de cerca, reconocido por sus aportaciones a la *misdirection*,³ describe la perfecta relación que debe existir entre cosa, ritmo corporal y atención:

Se puede hacer que aparezca o desaparezca un objeto únicamente desviando la atención. Lo mismo se puede conseguir simplemente con un ritmo adecuado. Pero solo cuando se combina la desviación de la atención y el ritmo se logra

3 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, la cual contiene algún punto secreto que quiere obviarse a los ojos del público.

una auténtica ilusión, el efecto verdaderamente mágico (Tony Slydini, en Ganson, 2011: 36).

Los juegos de Slydini se caracterizan por una sincronía perfecta entre movimiento físico, dinámica argumental —por momentos mimada— y amagues intencionados. Sus reflexiones y actuaciones son una fuente de estudio e inspiración para alcanzar elevados efectos con objetos comunes que aparecen y desaparecen a causa de la precisión de la *misdirection*.

La magia contemporánea avanza sobre esta tradición y perfecciona sus métodos con el auxilio del conocimiento aportado por otros campos, como la psicología de la percepción, la neurociencia y el estudio de las conductas. El postulado clásico del ilusionismo es profundizado constantemente y en el presente la disciplina se considera un arte maduro con variadas posibilidades investigativas, abierto a la experimentación, la innovación y las nuevas tecnologías. Es posible rastrear en el repertorio actual la capacidad de reajuste y renovación del ilusionismo con la incorporación de acciones propias de la *performance* y tecnologías recientes, como el *mapping*, la robótica, la holografía y la realidad aumentada. Esta suerte de hibridez, que no anula por completo la presencia física del objeto, dispara el efecto fantástico de modo original. Con estos intentos aislados, los ilusionistas (Tempest (2012); Maxime Delforges y Jérôme Helfenstein (Nebia. Bienne Spectaculaire, 2022); DelGaudio (Oz, 2020) entre otros) muestran el deseo de experimentar con la transversalidad disciplinar, técnicas modernas y diversas áreas del saber, siendo esta una característica recurrente de las artes mediales.⁴

Frente a las innovaciones escénicas, que suelen virtualizar parcialmente al objeto, la magia de cerca continúa confiando en el soporte físico para entrelazar los recursos de la materialidad con el

inesperado efecto asombroso. Sin perder de vista su principal objetivo, recrear un micromundo encantado, el *close-up* depura sus procedimientos técnicos, dramatúrgicos y actorales, que a su vez definen programas operacionales. La magia de cerca crea e indaga métodos, comportamientos y conductas escénicas, válidos para estilos y estéticas diversos, que inciden sobre el objeto y el intercambio de información entre los sujetos.

En *La vía mágica. El método de las falsas pistas y la vía mágica* (2011), un título prometedo, Juan Tamariz estudia, de forma detallada, la estructura interna de un clásico del *close-up*: “El viaje de la moneda”. Durante el desarrollo del juego (desaparición y reaparición de una moneda) un mago experimentado transmite, de manera sutil, falsas pistas del truco (descuidos, accidentes, movimientos que simulan ocultar el objeto). Estos datos inducen al espectador a pensar, por un breve instante, que por fin pudo descubrir la trampa. Ni bien logra disipar sus dudas, la pista es desmantelada por el mago. Si el mecanismo se repite con creatividad es posible agotar el proceso intelectual del destinatario. Los numerosos intentos de encontrar la solución razonable son frustrados. Por tanto, la conclusión del juego debe ser que la moneda simplemente desaparece y reaparece por *arte de magia*:

La duda final no debe ser si la vieron o no la vieron (a la moneda) sino si aquella imagen correspondía a una realidad. En una palabra, si fue una sugestión o una alucinación. Resumen: la solución-efecto no es una solución TRAM-POSA sino una SOLUCIÓN MÁGICA (Tamariz, 2011: 39).

Siguiendo la metodología de las pistas falsas, una simple moneda se convierte en el factor desestabilizador que logra cansar a la razón y convertir lo real en una fantasmagoría. Las soluciones mágicas ante las cuales el espectador no se detiene en la posibilidad de trampa crean de forma instantánea un desconcierto incommunicable: “Es

4 El tema se discutió en la sesión Hechizos y encantamientos del Seminario de Artes Medievales, organizado por la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de Artes, Ciencias y Comunicaciones (UNIACC), Chile, el 5 de junio de 2018.

el momento del asombro. Del asombro puro. Que no es no poder explicar lo que se vio. Es quedarse sin lenguaje. Eso es para mí la magia, definitivamente" (Federico Ludueña, en Martínez, 2008).

Llegando a este extremo superlativo, la desaparición, transformación, bilocación o restauración de un objeto logra provocar una respuesta atónita que se manifiesta en un mutismo repentino. Queda claro que se trata de una metáfora, es decir, la inhibición del habla no se refiere a una afección patológica sino a la imposibilidad de transmitir, por medio del lenguaje, lo que verdaderamente se vivencia. Las explicaciones al enigma no encajan en la secuencia predecible, el acontecimiento se convierte en un punto de inflexión que desata una serie de conjeturas que se interfieren entre sí.

Un pasaje de Julio Cortázar, citado por Silvia Adela Kohan en su libro *Cómo escribir relatos*, resume, desde el punto de vista literario, la relación que existe entre enunciar la incógnita, los datos desviadores y los esfuerzos imaginativos del lector para alcanzar una explicación que le resulte plausible:

El enigma de la literatura fantástica nunca se resuelve del todo, sugiere, inquieta y engaña al lector dándole pistas falsas. El final generalmente queda abierto, y el enigma, por resolver: se dan indicios para que el lector imagine la solución (Julio Cortázar, en Kohan, 1999: 214).

El paralelismo entre esta síntesis y el efecto mágico es notorio. Las consideraciones que expone la cita no necesitan ser traducidas ni reinterpretadas para aplicarlas tanto a las etapas evolutivas de un desafío de magia como a las reacciones esperables del espectador. La simetría procedimental entre relato fantástico y juego mágico parece, al menos en el plano teórico, perfecta.

En condiciones óptimas, el resultado mágico alcanza un alto grado de extrañeza y la liminalidad se sitúa entre dos instancias complementarias: el secreto y el misterio. El primero admite

la existencia de un truco muy bien planificado, mientras que el segundo acepta la presencia de cierto poder inexplicable que poseen las cosas en contacto con el mago.

Tomar un juego de escamoteo como una experiencia extática se podría interpretar como una utilización incorrecta de los códigos específicos y, más que de un genuino misterio, hablaríamos de un sesgo de lectura: "En un contexto moderno, malinterpretar los trucos como evidencia de algo más que la destreza manual o el ingenio mecánico del prestidigitador se convierte en una señal de sinrazón o incluso de locura" (Jones, 2008: 49) [La traducción es mía].

Sin embargo, se podría invertir la fórmula lineal y afirmar que quien desvía la interpretación lúdica del fenómeno está activando el legítimo código que demanda este arte, reconectándolo con la auténtica magia. El ilusionismo sería, entonces, en esta línea de análisis, el estrato más visible y superficial de la magia profunda, el epitelio de lo recóndito. Luis García, artista innovador en el arte del ilusionismo, afirma:

Una forma de estudiar los fenómenos complejos es mediante aproximaciones lineales. La magia es un fenómeno complejo y la fórmula '*hay un truco que ocultar para que el efecto se produzca*' solo es una aproximación llamada ilusionismo, la única visión que la mentalidad racional admite de la magia (2014).

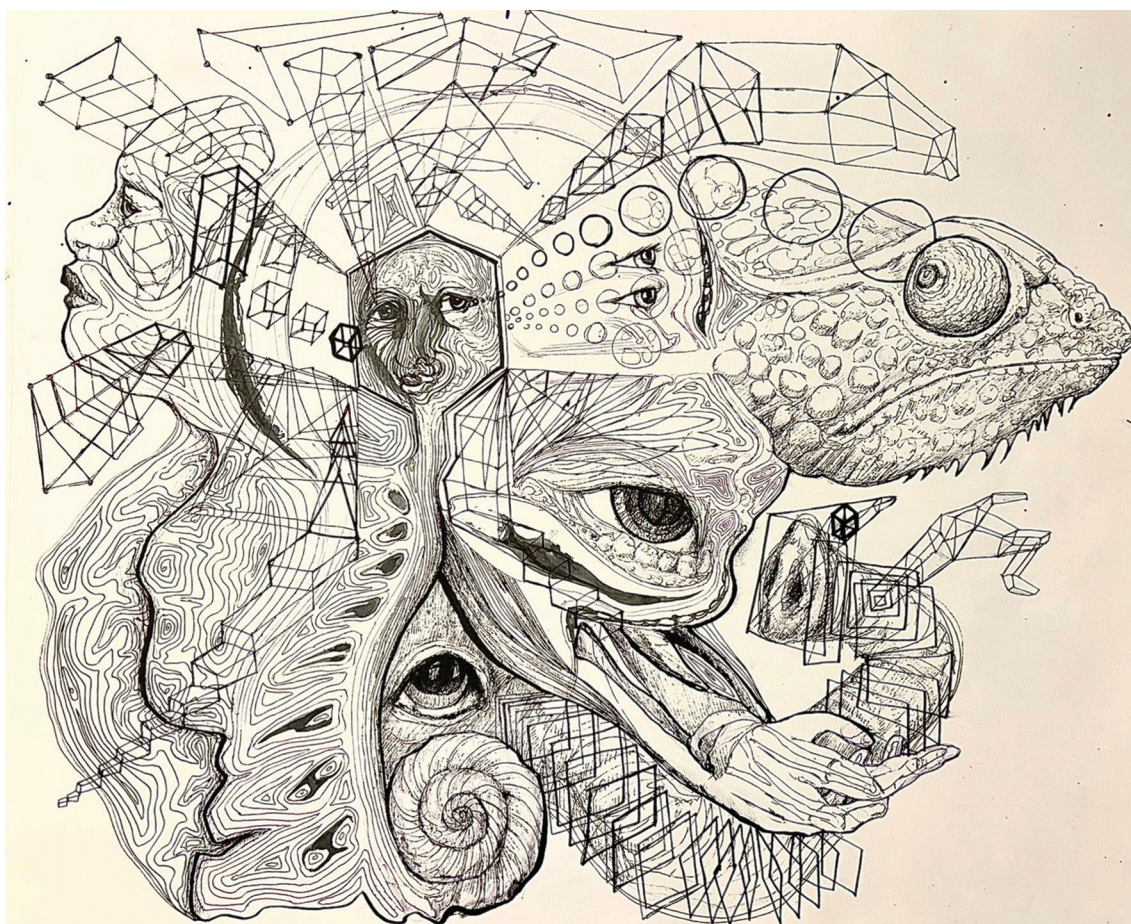
Luis García diseña sus juegos con un código que, sin alejarse de lo representativo ni de la puesta en escena de objetos, incluye contenidos provenientes de otros saberes, como la alquimia, el esoterismo, el simbolismo, la cábala, el chamanismo, la psicología transpersonal y las artes adivinatorias. Tales prácticas connotan lo mágico y constituyen el núcleo de esta particular conceptualización del ilusionismo, por lo que expanden la condición de lo fantástico. La participación directa de conocimientos secretos, o bien discretos, funciona como variable del sistema y

modifica la percepción de los objetos y el vínculo interpersonal. El modelo propuesto por Luis García dispersa la idea de lo meramente espectacular de la magia y se asocia a una epistemología de lo oculto en la cual ni siquiera el objeto cumple una función determinante:

Los instrumentos mágicos que se usan en el ilusionismo tienen un carácter anecdótico o decorativo. No se usan realmente como elementos mágicos, ni siquiera la baraja, que es simplemente un objeto más con el que hacer trucos. Cualquier aproximación a la magia pasa por la recuperación de los poderes ocultos de los objetos tradicionalmente usados por los magos, algunos de los cuales se exponen en el Arte de las Cartas (2012: 184).

“Rito de iniciación” es el título de una creación emblemática de Luis García. Consiste en que los naipes de una baraja se revuelven repetidas veces hasta que queda desordenada en su totalidad y, de forma misteriosa, se ordena numéricamente sin hacer otra cosa que mezclar.

La simple acción de imbricar los naipes sobre una mesa, a la vista de todos y de manera limpia, diluye la posibilidad de cualquier astucia manipulativa. Es preciso mencionar un detalle omitido en la descripción: al principio, los naipes se extraen de la caja, la cual está cerrada y precintada en su embalaje original. Por lo tanto, la inferencia de que algo ha sido filtrado con anterioridad se disuelve desde el inicio. La agudeza del truco es extrema y el argumento de presentación, cargado de simbología cosmológica,



Sin título (2025). Tinta sobre papel: Asdrúbal Max.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

produce un efecto envolvente. El relato inmersivo persuade al público sobre la fuerza de la magia ancestral que aún persiste. Incluso es posible redoblar el desconcierto cuando el espectador intenta conocer el truco:

Frente a este efecto el espectador quedará totalmente anonadado y buscará en vano con su razón la causa del hecho. Si a pesar de todo insiste en conocer el truco, es de naturaleza tan sutil que es posible ‘contárselo’ adecuadamente para aumentar su desorden mental, y a pesar de que se le cuente realmente, acabará dudando más que antes (García, 2012: 43).

La paradoja que plantea este y otros tantos juegos es su principal fortaleza. Trampa, efecto, objetos y comprensión se interfieren mutuamente. Aunque la duda sobre el truco sea satisfecha no alcanza a tranquilizar los intentos de un razonamiento desestabilizado. Develar el secreto quebranta el pacto regulador entre mago y público. Pero en este caso, el sinceramiento de la ilusión hace pensar en la magia como una plataforma maleable que adopta, en ciertos contextos propiciatorios, la forma de una metaficción. Estrategias de esta índole ponen en evidencia que también el ilusionismo es un dispositivo artístico que cuestiona y juega con sus propios axiomas, se autorreferencia con ironía y abre otro modelo de liminalidad basado en ilusión y secreto revelado. La confesión del engaño hace tomar conciencia de la naturaleza de artefacto que posee el juego. Para complicar aún más la situación, la problemática toma otra dirección cuando el receptor obtura la auténtica explicación. Por lo tanto, juego y truco son solo un punto de partida, un disparador inquietante para una larga secuencia especulativa que conjuga, interpola y superpone intelecto e imaginación.

A pesar de haber resuelto la dialéctica entre juego y secreto, el destinatario comienza a vagar internamente con la convicción de que en algún otro punto se encuentra la verdadera trampa.

Deambula sin certezas entre un número indefinido de variables: conferir al objeto atributos inexistente o cualidades físicas evidentes nunca antes observadas, otorgar al artista facultades superiores, asumir que la explicación del truco es el mejor engaño, responsabilizarse por su distracción en ciertos momentos clave, o bien, rendirse y admitir la intervención de poderes invisibles.

Desconfiar de los objetos suele ser, por lo general, la primera reacción, pero en juegos como “Rito de iniciación” esta hipótesis se disipa a causa de la transparencia expositiva, la franqueza de movimientos y la síntesis representativa. El truco se presenta como una deliberada producción de un fenómeno incontrastable que, introyectado por los sentidos y difícil de rectificar con el pensamiento, incide y modifica el aceptable grado de credibilidad: “Toda corrección es vana —no se puede corregir a alguien que ya tiene frente a sus ojos lo que uno se propone mostrarle—” (Rosset, 2015: 16).

La mayor perplejidad ante este tipo de juegos se da con posterioridad a la expectación, cuando la vivencia se transforma en una huella perdurable y persistente. La duda sobre las cosas y las acciones arroja nuevas intuiciones y la intriga continúa en un estado de flotación que mantiene vigente el espíritu de la ilusión.

Las reflexiones sobre lo fantástico en literatura vuelven a revelar su eficaz vínculo con la práctica de la magia en relación con la perpetuidad del desenlace: “Hay textos que conservan la ambigüedad hasta el final, es decir, más allá de ese final. Una vez cerrado el libro, la ambigüedad subsiste” (Todorov, 1981: 33). Cuando el efecto mágico mantiene esta remanencia perturbadora estamos en presencia de un ilusionismo cristalino que no se agota en la escena y supera la categoría de arte del entretenimiento. En la ambigüedad subsistente (señalada por Todorov) están implicados también los objetos, los cuales quedan cifrados por un extraño significado.

Los naipes del juego antes descrito, que comienzan ordenados, se mezclan y reordenan

de forma mágica, son los testigos de un enigma tangible. El efecto fantástico en el *close-up* es explícito porque es provocado con cosas vulgares que plantean una verdad indubitable. Pero el material mundano de la magia de cerca, admitido como puro acto de presencia, es promovido a una posición distinta de la habitual, a un espacio gobernado por leyes desconocidas que coaccionan la normalidad.

Para que sea efectivo el cambio de estatus, la neutralidad de las cosas debe ser superada mediante una estrategia espectacular apropiada. Eugene Burger, ilusionista y teórico de la magia, recomienda subrayar el poder evocativo de los objetos y, al mismo tiempo, poner en evidencia, con movimientos manuales ostensibles, su propia materialidad:

Puedo comenzar haciendo que las cartas mismas parezcan importantes. Si solo saco la baraja del bolsillo y la lanzo sobre la mesa y empiezo, no se ve nada especial. Pero si las saco del bolsillo, las sostengo en las manos, las miro y digo algo así como: Siempre me han fascinado las cartas. Se han ganado y perdido fortunas, han nacido y terminado amores... tan solo con el giro de una carta. Ahora las cartas están dotadas de un componente mitológico y estoy elevando lo que hago (Eugene Burger, en Solo, 2004).

La simple exhibición de una baraja condensa un doble significado que condiciona el modo de percibirla e interpretarla. Los aspectos cuantitativos y cualitativos se fusionan en una misma operación y lo verbalizado revela la capacidad alusiva que contienen las cartas. Ritualizar el objeto anuncia indirectamente la ambigüedad del desenlace. Con acciones sencillas y frases sugerentes, los naipes son aislados de su contexto habitual y subordinados a otro orden metafórico que promete fascinación y poesía.

El *close-up* es un modo sintético y silente de ilusionar. Este arte se estructuró bajo las

necesidades de la vida moderna, caracterizada por la urgencia y la portabilidad. Un efecto de magia de cerca se puede realizar casi en cualquier sitio con mínimos requisitos espaciales y técnicos. Teatraliza efectos fantásticos con medios modestos, pequeñeces rescatadas de la opacidad cotidiana que se oponen a la exuberancia de recursos visuales de otras categorías mágicas. Opta por recolectar lo simple y repetido en lugar de ostentar lo grandilocuente y exclusivo. En una entrevista, René Lavand, cartomago argentino de fama internacional, explicita la diferencia entre ambos extremos:

Copperfield viaja con tres toneladas de equipaje, yo viajo con cuarenta gramos (*dice, mientras tantea el peso de la baraja*). Él tiene dos millones de dólares metidos en aparatos, esta baraja vale cinco dólares [...] Él hace grandes aparatos, efectos grandilocuentes y lo mío se basa en *la belleza de lo simple* (René Lavand, en Mur, 2012).

La belleza del *close-up* reside en detenerse en cosas de la realidad inmediata que no demandan una extensa elaboración retórica, que por su simplicidad no necesitan un saber y, sin embargo, son impregnadas, por arte de magia, de un misterio atractivo que produce una efímera felicidad.

CONCLUSIÓN

El ilusionismo es una forma de arte que toma en serio lo imaginario y construye un estado liminal que pone en crisis la lógica racional. A causa de su historicidad y flexibilidad adaptativa, se considera una manifestación universal y transcultural. Los juegos realizados con objetos sencillos, que protagonizan un fenómeno extraño, comparan con el resto de las especialidades mágicas, incluidos los mega *shows* masivos, el mismo fundamento de encantamiento. El amplio repertorio

expresivo de la disciplina está unificado por un objetivo común: producir lo imponderable. La trascendencia de este logro, que impacta directamente sobre la lógica, al igual que en el relato fantástico, se define por la emergencia de lo enigmático. El estado de indeterminación, que fusiona la aceptación de un artificio con la irresistible atracción del universo imaginario, es el punto en común entre efecto mágico y fantástico.

Las acciones que se despliegan en la práctica del *close-up* refuerzan el componente real y desembocan en una teatralidad que se torna ambigua. Los objetos simples funcionan como pequeños conectores tangibles que vinculan, en una zona de umbral, lo realizable con lo irrealizable. Colocados en esta situación intermedia, adoptan un rol actancial que, en paralelo al relato fantástico, patentiza la cavilación ante lo inexplicable. Este tipo de arte produce una reinvención radical del papel funcional del objeto, volviéndolo inquietante, como suele ocurrir con el género literario mencionado.

Por medio de un conjunto de estrategias bien calculadas, el *close-up* pone en crisis tanto la materia concreta del mundo conocido como el pensamiento racional. Esta refundación dispara un resultado compatible con la duda del efecto fantástico, también entendido en literatura como aceptación de lo inexplicable, componente ineludible del *close-up*.

REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio (2017), *Profanaciones*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Barceló, Elia (2008), "Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos: estrategias y efectos", en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (coords.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica. 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción*, Madrid, Universidad Carlos III.
- Breton, André (2019), *El arte mágico*, Girona, Atalanta.
- Camí i Morell, Jordi (2020), "La experiencia mágica. Una perspectiva desde la neurociencia", *La Maleta. Revista de Humanidades y Economía*, núm. 41, disponible en: <https://lamaletadeportbou.com/articulos/la-experiencia-magica/>
- Campra, Rosalba (2008), *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Sevilla, Renacimiento.
- Carranza, Marcela (2015), "La realidad de lo fantástico", *Revista Babar*, 9 de septiembre de 2015, Madrid, disponible en: <http://revistababar.com/wp/la-realidad-de-lo-fantastico/>
- Ciuró, Wenceslao (1961), *Juegos de manos de bolsillo. Vol. I Trucos de micromagia*, Madrid, Mens et Manus.
- Etcheverry, Jesús (2000), *La magia de Ascanio, vol. I. La concepción estructural de la magia. Su pensamiento teórico-práctico*, Madrid, Páginas Libros de Magia.
- Fédération Internationale des Sociétés Magiques/International Federation of Magic Societies (FISM) (2025), FISM Contest Rules, disponible en: <https://fism.org/contest-rules/>
- Ganson, Lewis (2011), *La magia de Slydini*, Madrid, Páginas Libros de Magia.
- García Canclini, Néstor (1990), *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México, Grijalbo.
- García, Luis (2012), *Mensajes desde lo profundo de la ausencia —siglo XXI—*, cartoilusionismo.com
- García, Luis (2014), "Magia no lineal" [mensaje en un blog], *Magia no Lineal. Una forma radicalmente distinta de entender la magia*, disponible en: <http://magianolineal.blogspot.com/p/definici.html?view=magazine>
- Gell, Alfred (1996), *The Art of Anthropology. Essays and Diagrams*, Bungay, Routledge.
- Hass, Lawrence (2008), "Life Magic and Staged Magic: A Hidden Intertwining", en Francesca Coppa, Lawrence Hass y James Peek (eds.), *Performing Magic on the Western Stage. From the Eighteenth Century to the Present*, Nueva York, Palgrave Macmillan, pp. 13-31.
- Jones, Graham M. (2008), "The Family Romance of Modern Magic: Contesting Robert-Houdin's Cultural Legacy in Contemporary France", en Francesca Coppa, Lawrence Hass y James Peck (eds.), *Performing Magic on the Western Stage. From Eighteenth Century to the Present*, Nueva York, Palgrave Macmillan, pp. 33-60.
- Kaplan, George G. (1998), *El arte de la magia*, Madrid, Páginas Libros de Magia.
- Kohan, Silvia Adela (1999), *Cómo escribir relatos*, Barcelona, Plaza & Janés.
- Martínez, Guillermo (2008), "Arte de magia II: Federico Ludueña" [mensaje en un blog], Guillermo Martínez, disponible en: <http://guillemomartinezweb.blogspot.com/2011/06/arte-de-magia-ii-federico-ludueña.html>
- Menegazzo, Carlos M. (1981), *Magia, mito y psicodrama*, Buenos Aires, Paidós.
- Mur, Pablo (6 de noviembre de 2012) "René Lavand-Argentina.Doc" [video], YouTube, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cQqcxjFykHE>
- Nebia. Bienne Spectaculaire (19 de enero de 2022), "À Vue-Magie performative (CIE32 NOVEMBRE) | Maxime Delforges y Jérôme Helfenstein, 28 & 29 janvier à Nebia (haque magicien aimerait un peu...)" [video en Facebook], Facebook, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=icHWCajum0>

- Oz, Frank (dir.) (2020), *In and Of Itself*, cinta cinematográfica, Estados Unidos, SinForma/Walter Pictures.
- Pastomagic (25 de abril de 2018), “Magia ficcional. Entrevista de Miércoles” [video], YouTube, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Fr1sLxVQeM&t=0s>
- Pavis, Patrice (2003), *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Buenos Aires, Paidós.
- Pavis, Patrice (2016), *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*, México, Paso de Gato.
- Pereda, Rosa María (1977), “Julio Cortázar: ‘Si pudiera explicar lo fantástico, nunca hubiera escrito cuentos’”, en *El País*, 4 de noviembre de 1977, Madrid, disponible en: https://el-pais.com/diario/1977/11/05/cultura/247532401_850215.html
- Riobóo, Ramón (2006), *La magia pensada*, Madrid, Páginas. Libros de Magia.
- Roas, David (6-9 de mayo de 2008), *Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición* [ponencia], Conferencias y comunicaciones del Primer Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción, Madrid, España.
- Robert-Houdin, Jean Eugène (1878), *Los secretos de la prestidigitación y de la magia. Lecciones prácticas de escamoteo y prestidigitación por el célebre Robert-Houdin*, Barcelona, Centro Editorial La Vida Literaria.
- Rosset, Clément (2015), *Lo real y su doble. Ensayos sobre la ilusión*, Santiago de Chile, Hueders.
- Solo, Ricardo (2004), “Eugene Burger” [mensaje en un foro], Foro de Magia e Ilusionismo, disponible en: <https://www.magipotagia.com/archive/index.php/t-32031.html>
- Tamariz, Juan (2011), *La vía mágica. El método de las falsas pistas y la vía mágica*, Madrid, Frakson.
- Tamariz, Juan (2016), *El arco iris mágico*, Madrid, Frakson.
- Tempest, Marco [junio de 2012], “Marco Tempest: un truco mágico cibernético como ninguno” [video], TED Global, disponible en: https://www.ted.com/talks/marco_tempest_a_cyber_magic_card_trick_like_no_other?language=es
- Todorov, Tzvetan (1981), *Introducción a la literatura fantástica*, México, Premia.
- Tompkins, Matthew L. (2019), *El espectáculo de la ilusión. La magia, lo paranormal y la complicidad de la mente*, Madrid, Siruela.
- Turner, Víctor W. (1988), *El proceso ritual. Estructura y antestructura*, Madrid, Taurus.

MIGUEL NIGRO. Licenciado en Escenografía por la Universidad Nacional de las Artes (UNA), Argentina. Doctorando en Artes por la UNA, y profesor titular y adjunto en la Licenciatura en Escenografía de la misma institución. Participa como jurado y director de tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA, y como director de becarios del Consejo Interuniversitario Nacional (CIN), Programa Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas. Obtuvo la beca Fortalecimiento de Programas de Doctorados-UNA (periodo 2024). Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas. Trabaja profesionalmente en artes plásticas y teatro a nivel nacional e internacional. Dirige y codirige proyectos de investigación acreditados en la UNA. Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte. Entre sus últimas publicaciones se encuentran: “Sistemas clasificatorios para los objetos del ilusionismo y sus aplicaciones en la creación teatral” (*Revista ArtEscena*, núm. 14); “¿Qué es el *close-up magic*? Una modalidad contemporánea en el arte del ilusionismo” (*Sinais de Cena*, vol. 3, núm. 3; y “La vivencia escénica del objeto en la práctica de la magia de cerca” (*Revista Territorio Teatral*, núm. 22).



Sin título (2025). Tinta sobre papel: Asdrúbal Max.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.