

SERRA D'OR

CRAC

DOSSIER «EL CRAC DE LA GESTIÓ CULTURAL»

MARC ROIG-BADIA, JOAQUIM RIUS-ULLDEMOLINS, AZUCENA MICÓ,
JORDI PASCUAL RUIZ, VINYET PANYELLA

ENTREVISTA «VICENÇ LLORCA, LIDIL·LI AMB LA PARAULA» MIQUEL·LLUÍS MUNTANÉ

LLETRES «ALBERT JANÉ» JOAQUIM CARBÓ, MÀRIUS SERRA

RECORD «EMILI MARÍN» FRANCESC VIADEL; «MERCÈ VIDAL» PILAR VÉLEZ

TEATRE «JOAN YAGO, MÉS ENLLÀ DE LA CALÒRICA» ANDREU GOMILA

1
ODISSEA
Joaquim Noguero

4-5
ENCARATS: BIBLIOTECA
Cristina Garcia Molina i Sebastià Alzamora

6
**VICENÇ LLORCA, L'IDIL·LI
AMB LA PARAULA**
Miquel-Lluís Muntané

12
**ISIDRE
MONÉS I VPJ**
Joaquim Noguero

13
INFICCIÓ 2
Hernán Migoya i
Isidre Monés

16
EL CRAC DE LA GESTIÓ CULTURAL

18
**CLIC
I CRAC**
Marc Roig-Badia

20
**BARCELONA,
L'ESGOTAMENT DEL MODEL**
Joaquim Rius-Ulldemolins

22
**CATALUNYA,
PAÍS DE FESTIVALS,
UN SISTEMA SENSE CRITERI**
Azucena Micó

24
**DRETS CULTURALS,
UNA OPORTUNITAT PER A
LA POLÍTICA CULTURAL**
Jordi Pascual Ruiz

26
**QUATRE REFLEXIONS SOBRE LA
GESTIÓ (I LA POLÍTICA) CULTURAL**
Vinyet Panyella

28
**EMILI MARÍN,
INCOMBUSTIBLE**
Francesc Viadel

30
**MERCÈ VIDAL, CRÍTICA
I HISTORIADORA
DE L'ART**
Pilar Vélez

32
**L'IL·LUSIONISME,
L'ART DELS EFECTES
IMPOSSIBLES**
Jordi Camí

34
EL MÓN DELIRANT DE TIM BURTON
Montse Gispert-Saüch i Viader

L'IL·LUSIONISME, L'ART DELS EFECTES IMPOSSIBLES

Un text de JORDI CAMÍ

L'illusionisme és l'art de crear efectes impossibles, efectes que desafien les lleis naturals, que contradiuen les nostres expectatives. Els desenllaços dels millors jocs de màgia són sorprenents i inexplicables, ja que posen en evidència el funcionament automàtic, predictiu i inconscient de la nostra ment. El món de l'illusionisme domina un extens catàleg de jocs de màgia, un coneixement adquirit després de segles d'estudis, de proves i errors, i que es conserva, evoluciona i es transmet discretament entre els seus acòlits. Els illusionistes són artistes amb habilitats manuals (d'ací prové el qualificatiu de prestidigitadors), han adquirit recursos teatrals i escènics, poden emprar materials trucats, però la seva capacitat més genuïna és la d'interferir processos cognitius. Els illusionistes no són pròpiament científics, però amb el pas del temps, de manera empírica, han après a verificar, refinar i consolidar un valuós inventari de mètodes. Molts efectes màgics han resistit el pas del temps, ja es feien fa dos segles i encara són efectius, perquè el que no ha canviat és la manera de funcionar del cervell. El fet és que, amb la seva màgia, els illusionistes entren per les «portes del darrere» del cervell, tal com els *hackers* envaeixen els ordinadors.

Quan diem que els efectes dels illusionistes interfereixen en processos cognitius ens referim a la disrupció de la manera com normalment captem i processem la informació procedent dels nostres sentits. Percebem la realitat a partir de molt poca informació i ens anticipem per tal d'interpretar el significat del que captem. Amb aquestes premisses, els mags saben com ocultar-nos coses, ja que allò que no veiem no existeix; saben manipular la nostra atenció, puix que allò que

no atenem ni es processa ni es memoritza. Els mags coneixen com treure profit de les nostres estratègies perceptives, poden desinformar-nos i poden interferir en les nostres decisions instintives, aquelles que no van precedides de cap reflexió. L'atenció és una de les principals funcions cognitives que pot ser interferida durant els jocs de màgia. En el món de la màgia, manipular l'atenció es coneix amb el nom de *misdirection* i, bàsicament, els illusionistes o et distreuen, et dirigeixen l'atenció cap a llocs innocuos o t'atabalen fins al punt que no et fixes en les coses en què t'hauries de fixar. Els mags s'aprofiten, per exemple, del fet que els humans no podem atendre dues coses simultàniament. Així és com mitjançant la divisió de l'atenció els mags aconsegueixen que sovint mirem, però que no hi veiem. Prou que ho sabem això en la vida quotidiana; l'exemple el tenim quan s'atén el telèfon mòbil mentre s'està conduint un vehicle, la qual cosa comporta deixar d'atendre els vianants, els semàfors i les corbes i, en conseqüència, el risc d'accidents augmenta substancialment.

L'illusionisme és l'*ars artem celandi*, l'art d'escamotejar l'art. Els efectes de màgia es dissenyen amb una doble realitat: una realitat externa, que és la que els espectadors veuen i de la qual gaudeixen durant la presentació dels efectes, i una realitat interna del joc, que és tot allò que succeeix secretament i que fa possible el final impossible. En la realitat externa tot té la seva lògica i la seva predictibilitat, no hi ha contradiccions, tot quadra bé fins que s'arriba al desenllaç de l'efecte, aquell moment inesperat i fascinant en el qual s'experimenta la sensació d'impossibilitat. Uau!, uau!, i ara!, no pot ser!, com ho ha fet?



El desenllaç d'un joc de màgia provoca una gran sorpresa seguida d'altres emocions. La sorpresa és una reacció genuïna que posa de manifest l'existència d'un error de predicció, una dissonància fruit de la colossal contradicció entre el que s'esperava que passés i el que ha acabat passant. La sorpresa del desenllaç pot ser de tal magnitud que els espectadors necessitin mirar la persona del costat per corroborar que ha presenciat el mateix, que el que ha vist no és irreal. Has vist el mateix que jo? Perquè els efectes dels jocs de màgia violen directament les lleis de la naturalesa, encara que això és aparent. Per tal de provocar aquests efectes impossibles, els mags es beneficien del fet que l'audiència comparteix un coneixement implícit sobre les regles del món, la física dels entorns i una familiaritat profunda amb les convencions humanes i socials. En definitiva, la màgia es fa davant d'un públic convençut que pot anticipar el que vindrà després, com si fos a l'escenari fent el mateix efecte. I per aquest mateix motiu, l'il·lusionisme pot provocar reaccions molt diferents en altres contextos etnogràfics, però això seria matèria per a un altre article. A diferència del cinema, del teatre i de tota mena de ficcions, l'il·lusionisme suspèn involuntàriament la credulitat, perquè els efectes impossibles succeeixen realment per als profans. Perquè sense la interacció entre l'artista i l'audiència no hi ha màgia. Tant és així que l'essència de la impossibilitat només s'experimenta en directe, quan la màgia succeeix davant dels nostres propis ulls, sense la quarta paret.

Després de la sorpresa, del «no pot ser!», després d'una reacció que pot ser enorme, encara que efímera, venen altres expressions emocionals, com la curiositat

o el desconcert. Quan veus un joc de màgia que t'impacta, no pots evitar preguntar-te com ho ha fet. Perquè hi ha una altra realitat que no sabem, a més de la que veiem. La màgia, de fet, imita aquelles realitats de la natura que no sempre som capaços de copsar. Els espectadors reconstruiran els esdeveniments, buscaran solucions, alguns assumiran solucions de collita pròpia i molts es quedaran sense explicació. Així és com de la curiositat es pot passar al desconcert. Finalment, una altra característica dels desenllaços dels efectes dels il·lusionistes és que els jocs de màgia no comporten cap incertesa. L'il·lusionisme ha arribat al segle XXI tan desposseït de les seves capes històriques que la reacció de sorpresa davant la impossibilitat del desenllaç no condueix pas a la por d'allò desconegut; el públic sap que les impossibilitats que presencia es fan amb trucs. Aquesta assumpció contextual és la raó per la qual els espectadors, per exemple, no criden pas la policia quan un mag agafa una serra i parteix una persona en dos. Essent molt reduccionistes, podem afirmar que el públic paga una entrada per tal de gaudir de les dissonàncies cognitives provocades pels efectes meravellosos de l'artista.

La màgia pot contribuir a una millor comprensió de la cognició humana, i també és una escola per a saber i prevenir la manipulació de l'ésser humà. La neurociència que hi ha al darrere de la màgia és una aproximació científica poc explorada, però potencialment molt fèrtil, no tant per perfeccionar els jocs de màgia, sinó per progressar en el coneixement de com funciona la nostra ment.