

## **A TECNICIDADE NA MEDIAÇÃO DA IMAGEM E MÁGICA <sup>1</sup>**

### **THE TECHNIQUE IN THE MEDIATION OF IMAGE AND MAGIC**

Rudi Alexandre Solon<sup>2</sup>

#### **Resumo**

O objeto de estudo deste trabalho é a teoria da arte mágica em paralelo com a imagem técnica em Vilém Flusser, a fim de encontrar pontos de convergência e divergência na existência dos códigos e no pensamento constituinte. A reflexão busca utilizar elementos da história e teoria da arte mágica para uma fundamentação epistemológica do que vivemos hoje, e o espaço da mágica como ferramenta lúdica e instância intermediária da comunicação. Com uma pesquisa centrada na questão da tecnicidade, concluímos que em ambas as expressões o belo se encontra ao ignorar o programa, o aparelho e a tecnicidade, para poder experimentar o jogo e seus momentos mágicos.

**Palavras-chave:** Arte Mágica. Ilusionismo. Imagem Técnica. Vilém Flusser.

#### **Abstract**

The subject of this work is the theory of magic in parallel with the technical image in Vilém Flusser. We aim to find points of convergence and divergence in the existence of codes and the constituent principles. The reflection seeks to use elements from the history and theory of the art of magic for an epistemological foundation of what we live in today, and the space of magic as a playful tool and an intermediary instance of communication. With research centered on the question of technicality, we concluded that, in both expressions, beauty is found when ignoring the program, the device, and the technicality, to experience the game and its magical moments.

**Keywords:** Art of Magic, Illusionism, Technical Images. Vilém Flusser

#### **Introdução**

A mágica é a arte de simular o impossível. Para cada desígnio o mágico e seu interlocutor devem assumir determinados códigos comunicativos e culturais. Um show no palco em Las Vegas traz uma proposição distinta de um ritual xamânico ou de expressões impossíveis na natureza. Com o objetivo de alcançar a sensação de impossibilidade, o artista

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Eixo Temático (Imagem e Imaginação), do VII ComCult, Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2021.

<sup>2</sup> Rudi Solon é mágico e mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). rudi.solon@usp.br

mágico pode utilizar conhecimentos tecnológicos desconhecidos pelo seu público ou a prestidigitação, sua habilidade manual.

A natureza essencial então para a constituição de um efeito mágico é a consolidação de um truque. O mágico busca compreender o que seria a impossibilidade para seu público e a partir disso pode construir uma narrativa. Ou seja, a mágica pode ser percebida de diferentes formas nas mais diversas culturas. Para Harada (2011), "a mágica faz uso da concepção de causa e efeito inata e corrente do ser humano comum, constituída a partir das experiências de vida, dos hábitos de percepção, pensamento e linguagem."

Partindo do conceito de imagem técnica (Flusser, 2002, 2008), o presente trabalho tem como objetivo tecer uma análise comparativa, a fim de encontrar pontos de convergência, na existência dos códigos e no pensamento constituinte da arte mágica e da imagem técnica. Em uma busca para chegar em uma conceitualização da arte mágica contemporânea é necessário entender episódios que são relatados em sua historiografia como fundadores da arte e as transformações de significado e conflitos ao longo do tempo.

### **Mágica: Memória e Ritual**

Não há unanimidade entre estudiosos da arte mágica sobre o momento histórico de seu nascimento. É difícil traçar uma genealogia evolucionista em uma arte tão abrangente e universal. Para tentar entender a questão da técnica na arte mágica tomaremos o princípio mais comum encontrado na literatura especializada em arte mágica. Sidney Clarke (1920) descreve que os efeitos de ilusionismo mais antigos estão relatados no Papiro de Westcar, datado de 1650 A.E.C. O registro traz a história do mágico egípcio Djedi, contemporâneo ao Faraó Quéops. Djedi é apresentado no documento histórico sendo uma pessoa capaz de realizar efeitos impossíveis, tais como cortar a cabeça de um animal e recolocá-la no lugar de maneira que o animal siga vivo. Para além do ofício de artista, o papiro relata que Djedi tornou-se um conselheiro real ao demonstrar conhecimentos sobre câmaras secretas. No entanto, não há um consenso entre egiptólogos quanto à veracidade dos feitos de Djedi, ou mesmo se a história seria real. Para os pesquisadores da mágica Lamont e Steinmeyer (2018),

a história de Djedi é uma "fábula romântica" sobre a origem da arte. A figura deste mago é descrita de forma mítica: "um homem de 110 anos de idade e capaz de comer quinhentos pães, metade de um boi e cem garrafas de cerveja" (Lamont; Steinmeyer, 2018, tradução nossa).

Abstraindo o fato de que o papiro possa não representar um fato, devemos enxergar a sua importância ao abordar a essência da magia. O efeito atribuído a Djedi já foi realizado por mágicos contemporâneos como David Copperfield e é alcançável por meio de aparatos técnicos. Para entender a magia neste contexto devemos separá-la em eixos para estudar a tecnicidade na arte mágica e a criação de momentos impossíveis. Magia é um termo polissêmico, o que traz uma confusão ao juntar o entretenimento com suas outras valências (Kieckhefer Apud. Jones, 2017). Para facilitar a compreensão da arte como forma de entretenimento, Jones (2017, nossa tradução) propõe a tríade de magia natural (empírica), magia como entretenimento (lúdica) e magia instrumental (ritualística). No entanto, mesmo com a separação proposta, podemos encontrar conflitos, já que os três eixos são inter-relacionados.

Em uma reflexão sobre a teoria da arte mágica, precisamos definir a existência do truque. Embora o artista mágico busque distanciar a existência de um truque em suas apresentações, este é elemento constituinte da magia como entretenimento e da magia ritual, como veremos mais à frente. Para fins metodológicos vamos separar o truque na arte mágica em dois eixos: a prestidigitação e o gimmick. O primeiro contempla as habilidades manuais do mágico de ocultar objetos e manipulá-los de forma surpreendente. O segundo contempla aparelhos especialmente desenvolvidos para se alcançar um efeito mágico e que são ocultos para o público. Segundo Silva (2015), por volta de 1509 o nobre português Diogo Alves Correia foi vítima de um naufrágio na costa brasileira. Ao ser capturado pelos índios Tupinambás utilizou sua pistola para atirar em uma ave e demonstrar seu poder, uma vez que os nativos desconheciam a pólvora. Assim, Diogo Alves Correia libertou-se e ainda se casou com a filha do líder Tupinambá. Podemos assumir este truque como prestidigitação uma vez

que o objeto não é um instrumento oculto e sim é uma tecnologia utilizada de forma desconhecida pelo público.

Em um salto histórico podemos ver um choque do que é a mágica como entretenimento e a mágica ritual que levaram a perseguições promovidas pelo Tribunal da Santa Inquisição que começaram a alcançar mágicos que eram exterminados por praticarem heresias. Surge neste contexto uma das primeiras obras conhecidas sobre truques de mágica: “The Discoverie of Witchcraft”. O livro publicado por Reginald Scot em 1581 revela segredos de charlatães e bruxos, explicando efeitos de prestidigitação com moedas e lenços, feitos por mágicos até os dias de hoje. Ao distanciar-se da mística e definir-se como artista de rua, utilizando truques, os mágicos sobreviveram ao período. À medida que a mágica busca distanciar-se das construções religiosas e da bruxaria, é necessário proporcionar uma nova experiência que seja constitucional de sua narrativa a partir de uma separação simbólica.

Durante os séculos XVI e XVII alguns mágicos de rua ganharam notoriedade ao performar para a nobreza, como os ingleses Isaac Fawkes e William Vincent, o francês Gonin e o italiano Scotto. (Lamont; Steinmeyer, 2018). No final do século XVIII a mágica começou a se destacar como forma de entretenimento, tendo se popularizado no mesmo período em que surgiram as grandes descobertas científicas do iluminismo. Essa popularização da arte mágica está concentrada na figura de Jean Robert-Houdin que leva a arte da rua para os teatros de Paris. Com Robert-Houdin, a mágica passa por uma ressignificação narrativa e forma o alicerce do que conhecemos como mágica nos dias de hoje.

A racionalidade do iluminismo transformou o ritual da mágica. A máxima de Descartes “Penso, logo existo” reflete o movimento tomado pelos mágicos de sucesso do período de incorporar a ciência como narrativa de seus espetáculos. Ao levar a mágica das ruas para o teatro, o ilusionista Robert-Houdin cria uma narrativa para a arte mágica, a fim de aproximá-la das discussões científicas da aristocracia. Houdin trouxe para suas demonstrações efeitos revolucionários, o palco era adornado com móveis dourados de Louis XIV e suas roupas lembravam uma festa de gala (Steinmeyer, 2005). Robert-Houdin propõe em sua carreira uma nova narrativa de experiência da mágica que possui elementos simbólicos que

vigoram até os dias de hoje como a casaca e a cartola. Ao levar a mágica da rua para o palco, o artista constrói a narrativa mágica em oposição ao que vinha sendo apresentado anteriormente. Agora o ilusionista é um cientista.

O novo ritual traz para o mito da mágica, centrado na tecnicidade, o distanciamento do sagrado e místico. O detentor da técnica não é mais aquele com o poder divino ou conexões cosmogônicas e sim aquele que domina o conhecimento científico. Os símbolos tecnológicos e o palco também são importantes elementos do novo ritual de apresentação em teatros. Ao aproximar-se da ciência, a mediação técnica da mágica passa a ganhar vigor. Com este novo formato, a linguagem da mágica, relacionada a efeitos especiais, é importada para o mundo audiovisual e das performances teatrais. Um exemplo é a mágica presente na origem do cinema com George Méliès e o uso de truques de mágica para efeitos especiais como o Pepper's Ghost, efeito de espelhos e luzes para fazer projeções no palco (Steinmeyer, 2005).

No artigo “Viscerality, Faith, and Skepticism: Another Theory of Magic” (2016), o antropólogo Michael Taussig analisa rituais xamânicos de cura no século XX. Ao analisar as exibições dos feitos mágicos, é possível perceber que os xamãs atuam em um jogo de simulações e truques. Para Taussig, a beleza do ato não está na habilidade do praticante em ocultar e sim na habilidade de revelar a habilidade de ocultar. Desta maneira, podemos entender que neste contexto há o uso do truque para um ritual entre quem performa melhor. O xamã utiliza uma relação metonímica, mediada por uma técnica de prestidigitação, para aproximar-se do mundo espiritual. Há uma ressignificação do truque para criar o mito, e no contexto histórico e social da performance ele carrega o significado da cura. Embora os rituais xamânicos não estejam presentes na narrativa acerca da história da mágica como entretenimento tradicional, estes atos valem-se dos truques e ultimamente da constituição da mágica para efeito religioso e ritualístico.

Segundo Mauss (Apud. Taussig, 2016, tradução nossa): “subjacentes a todos os nossos estados místicos, estão técnicas corporais, métodos biológicos de entrar em comunicação com Deus”. Assim, a tecnicidade do truque é fundamental para a constituição do sagrado. As mediações dos xamãs para alcançar um nível metafísico sem transcendência, os feitos de

Djedi, a Inquisição e a experiência de Houdin deixam claro que a técnica é elemento constituinte da arte mágica.

### **A Imagem Técnica como Mágica**

Os avanços tecnológicos na expressão da arte mágica e sua interface com o início do cinema trazem uma importante reflexão sobre o real e a imaginação. Para entender a constituição da imagem técnica como mágica, vamos nos apoiar em Filosofia da Caixa Preta, de Vilém Flusser (2002). Em seu glossário, o autor já define a imagem como “superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente” (Flusser, 2002, p. 78). Para compreender esta definição é importante ressaltar que as imagens possuem símbolos conotativos capazes de remagizar textos. Aqui já poderíamos entender a aproximação da mágica e imagem, mas esta convergência se torna ainda mais expressiva no contexto da imagem técnica.

Para Flusser, a magia da imagem técnica não é idêntica à magia das imagens tradicionais pois não possuem o mesmo nível histórico e ontológico. A magia da imagem técnica é “ritualização de programas, visando programar seus receptores para um comportamento mágico programado” (FLUSSER, 2002, p.16). É interessante notar que o movimento de transição da imagem tradicional para a imagem técnica segue a mesma lógica da transformação da arte mágica pós-inquisição e incorporada nos espetáculos de Robert-Houdin. A imagem técnica ritualiza o programa, assim como foi a mágica neste segundo momento.

É através da técnica que o fotógrafo brinca contra o seu aparelho a fim de tentar esgotar o seu programa. Assim, a busca do fotógrafo deve ser de subverter o programa e não de ser um funcionário dele. O aparelho é brinquedo e aquele que o manipula um jogador. Curioso notar que Flusser (2002, p.73 2), ao falar sobre a filosofia da fotografia pontua: “A fotografia não é um instrumento, como a máquina, mas brinquedo como as cartas do baralho.” O baralho, importante ferramenta no universo da mágica é também limitado na quantidade de

combinações existentes entre as suas 52 cartas, mas é por meio de sua técnica que o mágico brinca com elas para criar rituais mágicos.

A técnica é o que permite o jogador manipular o mundo e, no contexto das imagens técnicas, permite vivenciar o mundo por meio de “superfícies imaginadas” (Flusser, 2008). Mas não podemos deixar de lembrar que a mediação se dá a partir de códigos já estabelecidos, tanto na fotografia, como na mágica. A existência de um efeito mágico só é possível pois ancora-se naquilo que é real. Em histórias fantásticas de super-heróis e monstros, por exemplo, o espectador assume convenções sobre o universo fantástico e aceita-o como impossível, este fenômeno pode ser chamado de “suspensão da descrença” (Reynolds, 2003, tradução nossa). No caso da arte mágica, o impossível é um aspecto singular da apresentação e foco de interesse para o público. “A tarefa do mágico é fazer a audiência apreciar o impossível porque é impossível, não porque eles acreditam que é verdade”, afirma Reynolds (2003, tradução nossa). A mágica e a fotografia ancoram-se em virtualidades já conhecidas e por meio de sua técnica tornam o virtual possível. Flusser (2008, p.41) deixa claro isto ao definir o termo imaginar: “significa a capacidade de concretizar o abstrato, e que tal capacidade é nova; foi apenas com a invenção de aparelhos produtores de tecno-imagens que adquirimos tal capacidades”. É necessário, no entanto, criticar que Flusser adota um viés que o imaginário só se dá no mundo de fotografias, filmes e vídeos e ignora os truques mágicos previamente existentes. Há uma consonância importante, no entanto, entre a expressão da arte mágica e imagem-técnica não só no seu fazer, mas também no seu consumo superficial.

A sociedade em que vivemos é feita para jogadores, produtores de informação, a partir de estruturas pré-existentes. O jogador está inserido no programa e assim traz para a superfície imagens para uma vivência concreta. Este pode ser o fotógrafo que registra e concretiza o abstrato ao disparar o botão da câmera ou o mágico que torna aquela ideia de impossível em um efeito palpável e visível. Tentar entender o funcionamento da câmera, a técnica empregada ou o funcionamento do gimmick é poder abandonar a magia e caminhar para se opor à entropia. A beleza para Flusser aproxima-se da beleza para Taussig. Não

devemos cultivar a técnica ou tentar decifrá-la e sim apreciar a superficialidade, o resultado delas: “Elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies.” (Flusser, 2002).

### **Conclusão**

Ao longo deste trabalho, buscamos explorar os caminhos da construção da arte mágica e a transformação de seu discurso em uma análise comparativa com a imagem técnica em Flusser (2002, 2008). Apesar de temporalidades constitucionais distantes, ambas formas de expressão têm similaridades na forma de olhar para o mundo. A técnica e o trabalho do jogador em busca de subverter o seu programa está presente na imagem técnica flusseriana, assim como podemos ver na mágica.

Ao pensarmos sobre a imagem hoje, não podemos deixar de apreciar a teoria de Debray (1994) na separação das "três idades do olhar" em logosfera, grafosfera e videoesfera. Esta última, na qual estamos temporalmente inseridos, traz a imagem como uma simulação performática e não como uma representação, tal como em sua fase anterior. A contemporaneidade, repleta de registros imagéticos e mediados pela tecnicidade das redes traz para todos o papel de consumidores e produtores da imagem. Nesta era do visual técnico, apreciar a superficialidade é a forma de se encontrar a beleza e encontrar a mágica.

Conectando a atemporalidade e a técnica da arte mágica aos desígnios possíveis da imagem técnica, surge o espaço para uma construção de novos universos possíveis e imagináveis, uma vez que se caminha na subversão do programa. A arte mágica tem se apoiado nas imagens técnicas para a construção de novas narrativas, incorporando um ritual existencial mágico por essência.



## Referências

- Christopher, Milbourne. (1996). *The illustrated history of magic*. Greenwood.
- Debray, R. (1994). As três idades do olhar. *Vida e morte da imagem*. (pp. 204-234). Petrópolis: Vozes,
- Flusser, Vilém. (2002). Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia (Vol. 1). Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Flusser, Vilém. (2008). O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. Imprensa da Universidade de Coimbra/Coimbra University Press.
- Harada, Ricardo Godoy. (2012). A tentativa do impossível= a arte mágica como matéria poética da cena teatral= attempting the impossible: the art of conjuring as poetic material of the theatrical scene.
- Jones, G. M. (2017). Magic, an appreciation. *Journal of Ethnographic Theory*, 7(3), 399-407.
- Kuhn, Gustav, Jay A. Olson, and Amir Raz (2016). The psychology of magic and the magic of psychology. *Frontiers in Psychology*, 7, 1358.
- Lamont, Peter; Steinmeyer, . Jim (2018) *The secret history of magic: the true story of the deceptive art*. New York: TarcherPerigee,
- Machado, Arlindo. (2002) A imagem técnica: da fotografia à síntese numérica. In: *Pré-cinemas e pós-cinemas*. (pp.220-234) Campinas: Papyrus,
- Reynolds, Charles. (2003) "On a Definition of Magic," *Mystery School Anthology*. (pgs. 143-146).
- Silva, Felipe Thiago Teixeira da./Rossini. (2014). *Abracadabra História da Mágica e dos Mágicos*. Rio de Janeiro.
- Silva, Felipe Thiago Teixeira da./Rossini. (2015). *Pajés, Prestidigitadores e Viajantes: História da Mágica no Brasil - Dos povos nativos ao Século XIX*. Rio de Janeiro,
- Steinmeyer, Jim. (2005). *Hiding the elephant: how magicians invented the impossible*. Random House.
- Taussig, Michel. T. (1999). *Defacement: Public secrecy and the labor of the negative*. Stanford University Press.