



Calle14: revista de investigación en el campo del arte
ISSN: 2011-3757
ISSN: 2145-0706
calle14@udistrital.edu.co
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Colombia

Objeto, ilusionismo y territorio

Nigro, Miguel Ánge

Objeto, ilusionismo y territorio

Calle14: revista de investigación en el campo del arte, vol. 17, núm. 32, 2022

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279071863015>

DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Objeto, ilusionismo y territorio

Object, illusionism, and territory

Objet, illusionnisme et territoire

Objeto, ilusionismo e território

Miguel Ánge Nigro

Universidad Nacional de las Artes, Argentina, Argentina

miguelnigro@fibertel.com.ar

DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279071863015>

Recepción: 05 Junio 2021

Aprobación: 31 Enero 2022

RESUMEN:

El ilusionista es capaz de provocar asombro en diversos ámbitos. Como actividad nómada, saca partido tanto de infraestructuras escénicas como de pequeños objetos. A partir de las particularidades del territorio en tanto dimensión sociocultural con desplazamientos, contextos y reinstalaciones, es posible analizar la relación entre sujeto y objeto mágico, la cual complejizada por lo espacial.

La filosofía tradicional traduce el espacio como cosa extensa, pasible de ser ocupada. Esta definición es cuestionada por Deleuze y Guattari en *Lo estriado y lo liso* (dos espacialidades interconectadas) y por Careri, quien redescubre el espacio como urbanidad organizada y como territorio no cartografiado, cargado de significación. Estas postulaciones actualizan la neutralidad que supone la idea abstracta de espacio. El territorio reemplaza y aumenta la estimación simplificada de extensión. La presente reflexión pretende reconocer, rastreando el objeto en la práctica del ilusionismo, la condición territorial desde los autores mencionados.

PALABRAS CLAVE: objeto, ilusionismo, territorio, contemporaneidad, teatro.

ABSTRACT:

An illusionist is capable of causing astonishment in various contexts. As a nomadic activity, he or she takes advantage of both scenic infrastructures and small objects. Based on the particularities of territory as a socio-cultural dimension with displacements, contexts, and reinstallations, it is possible to analyze the relationship between subject and magical object, which is made more complex by the spatial. Traditional philosophy translates space as an extensive thing, capable of being occupied.

This definition is questioned by Deleuze and Guattari in *Lo estriado y lo liso* [The striated and the smooth] (two interconnected spatialities), and by Careri, who rediscovers space as organized urbanity and as unmapped territory, filled with meaning. These postulations update the neutrality implied by the abstract idea of space. Territory replaces and augments the simplified estimation of extension. This reflection tries to recognize, by tracing the object in the practice of illusionism, the territorial condition from the perspective of the aforementioned authors.

KEYWORDS: object, illusionism, territory, contemporaneity, theater.

RÉSUMÉ:

L'illusionniste est capable de provoquer l'émerveillement dans divers domaines. Activité nomade, il profite à la fois des infrastructures scéniques et des petits objets. A partir des particularités du territoire comme dimension socioculturelle avec déplacements, contextes et réinstallations, il est possible d'analyser la relation entre sujet et objet magique, rendue plus complexe par l'aspect spatial. La philosophie traditionnelle traduit l'espace comme une chose étendue, susceptible d'être occupée. Cette définition est remise en question par Deleuze et Guattari dans *Le lisse et le strié* (deux spatialités interconnectées) et par Careri, qui redécouvre l'espace comme urbanité organisée et comme territoire non cartographié, chargé de sens. Ces postulaciones actualisent la neutralité que suppose l'idée abstraite

MOTS CLÉS: Objet, illusionnisme, territoire, contemporanéité, théâtre.

RESUMO:

O ilusionista é capaz de provocar assombro em diversos âmbitos. Como atividade nômade, tira partido tanto de infraestruturas cênicas como de pequenos objetos. A partir das particularidades do território como uma dimensão sociocultural com deslocamentos, contextos e reinstalações, é possível analisar a relação entre sujeito e objeto mágico, o qual se complexifica espacialmente. A filosofia tradicional traduz o espaço como uma coisa extensa, passível de ser ocupada. Esta definição é questionada por Deleuze e Guattari em *O estriado e o liso* (duas espacialidades interconectadas) e por Careri, quem redescobre

o espaço como urbanidade organizada e como território não cartografado, carregado de significação. Estas postulações atualizam a neutralidade que supõe a ideia abstrata de espaço. O território substitui e aumenta a estimativa simplificada da extensão. A presente reflexão pretende reconhecer, rastreando o objeto na prática do ilusionismo, a condição territorial dos autores mencionados.

PALAVRAS-CHAVE: Objeto, ilusionismo, território, contemporaneidade, teatro.

INTRODUCCIÓN

Territorio es el área física y simbólica en la cual una comunidad interactúa a través de intercambios políticos, económicos, sociales y culturales. El arte, en especial el contemporáneo, se despliega en un espacio modulado por las irregularidades materiales y simbólicas que presenta el territorio.

El objeto en el ilusionismo es el punto cero de una inquietud que atraviesa mis prácticas en el campo de la teatralidad objetual, la magia escénica, las artes visuales y la escenografía, que de alguna manera anuncian ya un territorio amplio.

Creo oportuno construir un marco adecuado que posibilite el encuentro del objeto usado en el ilusionismo con el territorio local, regional y global. Esta articulación promete profundizar el desarrollo investigativo y hacer más nítido el objeto de estudio.



Imagen 1. *The juggler at the Chateau d'Eau*, (1822). Ilustración de una escena callejera donde se muestra a un prestidigitador realizando el clásico juego de los cubiletes.

Perspectiva de encuentro

Los análisis provenientes de otros campos de estudio como la arquitectura, el urbanismo y la sociología se presentan como interlocutores legítimos para la reflexión territorial. Pretendo, por lo tanto, establecer un diálogo intersubjetivo con el texto *Pasear*, de Francesco Careri (2016), donde se desarrollan los siguientes conceptos: territorialización, desterritorialización y reterritorialización. Otro texto esclarecedor para interpelar la práctica mágica será *Lo estriado y lo liso*, capítulo perteneciente al libro: *Mil mesetas* de Gilles Deleuze y Félix Guattari (2004). Ambos textos complejizan la categorización binaria de territorio en tanto terreno y mapa, sedentario y nómada, hacer y pensar, institucionalizado e improvisado, estable y dinámico.

Francesco Careri (2016) indaga el territorio a través de la acción de pasear y detenerse, actividad que lleva a cabo con los estudiantes de arquitectura del Laboratorio Arti Civiche del Departamento de Arquitectura de la Università degli Studi Roma Tre.

El propio Careri, junto a los estudiantes, recorre y se detiene en espacios no mapeados por la cartografía oficial. Esta acción actualiza el vínculo entre lo nómada y sedentario. Una responsabilidad ética y estética se pone en valor explorando y permaneciendo en espacios invisibilizados, una práctica que no se agota en lo transitorio de la experiencia, sino que aspira a mejorar el hábitat y las condiciones de vida de las comunidades que habitan esas zonas segregadas. Con un trabajo cooperativo que parte de necesidades reales, y capitalizando las habilidades de cada grupo –inmigrantes en su mayoría– logran mejorar o construir espacios de convivencia.

ciendo en espacios invisibilizados, una práctica que no se agota en lo transitorio de la experiencia, sino que aspira a mejorar el hábitat y las condiciones de vida de las comunidades que habitan esas zonas segregadas. Con un trabajo cooperativo que parte de necesidades reales, y capitalizando las habilidades de cada grupo – inmigrantes en su mayoría– logran mejorar o construir espacios de convivencia.

El espacio liso y el espacio estriado propuesto por Deleuze y Guattari (2004) responde a dos naturalezas espaciales que no son opuestas, sino que existen gracias a la mezcla de una con la otra. Cada uno es trasvasado al otro, como el intercambio de líquido entre dos recipientes. A través de procedimientos complejos, ambos espacios intercambian constantemente su contenido. El capítulo del libro despliega esta combinación espacial como modelo tecnológico, musical, marítimo, matemático, físico y estético en tanto arte nómada.

Uno de los ejemplos más ilustrativos que Deleuze y Guattari usan para dejar claro estos dos modelos es el textil (2004). El tejido, por un lado, es una red construida gracias al entrecruzamiento de hilos. La urdimbre del tejido, que puede extenderse longi-

tudinalmente y tender al infinito, sustenta una trama limitada. El tejido, además, tiene derecho y revés, dos aspectos equivalentes pero opuestos. Los autores

se preguntan si este modelo podría funcionar como paradigma del aparato del Estado y su despliegue ejecutivo.

El fieltro, contrariamente al tejido, es un material compuesto a partir de fibras compactadas. Es una superficie que crece en todas las direcciones y no se ciñe a la limitación de la trama y la urdimbre. El fieltro es flexible, térmico, aislante, dócil al desgarrar, irregular, sin centro ni derecho o revés. No se limita al uso de indumentaria; es un producto multifuncional, especialmente entre tribus nómadas. El fieltro es el espacio liso homogéneo, contrario a la organización del estriado.

Lo estriado se identifica con lo sedentario, lo mensurable, lo métrico, lo centrado, lo cuantitativo, lo urbano; y lo liso con lo nómada, lo no mensurable, lo desértico, lo intensivo, lo descentrado –solo por nombrar algunas propiedades. Ambos espacios cohabitan y construyen una geografía ampliada y mutan su identidad con complicadas transformaciones.

A partir de este abordaje es posible deslizar el tema de estudio desde alcances intradisciplinarios y hacia una perspectiva ampliada, con la copresencia no confrontativa de los dos espacios descriptos, considerando todas las variables de intercambio entre ambos. Queda habilitada la posibilidad de cuestionar el objeto del ilusionismo a partir del sentido que aporta lo radicado y lo migratorio. Esta fluctuación permite registrar lo individual y permanente del objeto mágico y, al mismo tiempo, explorar las intensidades que suministran lo local, lo regional y lo global.

Definida así la plataforma sobre la que deseo problematizar el tema, describiré brevemente la naturaleza de la *magia* y del ilusionismo, motivado por las particularidades territoriales.

Desarrollo

Lo estriado y lo liso en la magia y el ilusionismo

Lo mágico está encadenado a una serie de significados que se distribuyen en el plano de lo religioso, lo milagroso, lo éticamente prohibido, lo imaginario, lo poético y tantos otros escenarios a los que el sentido común le adjudica la noción de *magia*. La gratuidad con que el término mágico se pone en valor de manera cotidiana no parece obedecer a un principio de economía verbal, ya sea como adjetivo calificativo o como efecto positivo; más bien es reservado para

explicar la rendición de la razón ante un acontecimiento extraordinario.

La primera acepción del término *magia* definido por la Real Academia Española (1992) 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.

La magia pertenece al dominio del arte o de cierta ciencia discreta e incluye sujeto, acción, verbalización, seres supra o infrahumanos y resultados fuera de la lógica.

La magia pertenece al dominio del arte o de cierta ciencia discreta e incluye sujeto, acción, verbalización, seres supra o infrahumanos y resultados fuera de la lógica.

De manera corriente, la palabra magia es indistintamente válida para designar acontecimientos ligados al extra-mundo o para referirse a cualquier evento producido por el arte del ilusionismo. Este último, desterritorializado de toda operatoria relacionada al ocultismo, magia negra, adivinación o animismo, escenifica los principios del engaño en un marco lúdico.

El ilusionismo teatraliza un misterio por medio de una manipulación secreta, no como misterio a descifrar, sino como impacto emocional que deja sin palabras a quien observa. Y ese momento de la nada es, tal vez, el logro de un todo.

El arte de fascinar solo es factible si interviene un nivel cognoscitivo previo que aporta verosimilitud al efecto. El efecto mágico encadena dos territorios: lo empírico y lo inefable. Enlaza lo mensurable, que remite a lo estriado, y lo intensivo, que remite a lo liso, tomando la terminología de Deleuze y Guattari (2004). El mágico cambio de color de un objeto, por ejemplo, se fundamenta en el concepto de espacio

extenso y materia invariable que tenemos del mismo. La magia opera cambiando inexplicablemente la dirección de lo previsible; irrumpe con características de lisura, provocando una rotación de lo absoluto.

La primera aproximación histórica al territorio comienza, de manera indeterminada, a partir de un intento de encuentro entre lo humano y lo no humano. Es en la magia específicamente ritual – estudiada por la antropología– donde el oficiante

Imagen 3. Afiche promocional de Chung Ling Soo (1861-1918), nombre artístico del mago inglés William Ellsworth Robinson que adoptó la identidad oriental.

opera con cierto rigor ceremonial para efectivizar un intercambio de valores materiales y simbólicos. La singularidad de esta práctica consiste en vincular al sujeto de forma más o menos directa a través de una especie de agujero de gusano, con un espacio

extrahumano, poblado de una sustancia propiciatoria que satisface alguna urgencia terrenal.

Progresivamente, el ritual mágico institucionaliza sistemas religiosos, como los monoteísmos en occidente que, por medio de la fe, consolidan modelos de regulación política y social. La religión instaaura un territorio hegemónico que en cierto modo con-

serva fragmentos de la fuente primaria a través de los sacrificios de sangre, los alimentos ceremoniales o la comunicación extática. Los milagros también pretenden satisfacer el misterio de la comunicación con entidades divinas, quienes otorgan poder, victoria o salvación casi desinteresadamente, a cambio de un costo mínimo: la fidelidad. Estos rasgos pueden considerarse líneas de fuga hacia la antigua magia ritual, condenada y demonizada (aunque no desaparecida) por la autoridad de la religión dominante.

Identificado el campo operativo de lo mágico, es posible pensar lo liso y estriado en tanto movimiento no simétrico de intercambio y mutación. La magia ritual, en calidad de espacio liso, fue estriada por la religión estatal; y a su vez esta, como sistema universal, a través de múltiples localizaciones territoriales, fue asimilada por cultos no oficializados. Santos populares, vírgenes morenas y gauchos beatos

son algunos de los testimonios de operaciones sincréticas.

El origen del teatro occidental está directamente vinculado a prácticas sagradas ligadas a estrategias cívico-políticas. El festival en honor a Dioniso no era solamente una festividad religiosa que contenía un concurso dramático, sino una manera de mostrar

al mundo helénico la supremacía de Atenas. Así, la maquinaria estatal se despliega en la celebración social. Lo imaginario esclarece lo político; la *teatrocracia* actualiza su poder a través de lo festivo. La catarsis, componente sustancial de la tragedia griega, adquiere una función terapéutica, actuando como purga emocional por medio de la identificación con el fatal destino del protagonista.

Más allá de la supremacía de Atenas, otros lugares como Eleusis y Epidauro fueron también centros activos de peregrinación. En la primera ciudad se

rendía culto a Deméter, diosa de la agricultura, y en la segunda a Asclepios, dios de la medicina. Los misterios eleusinos, solo para iniciados, tenían un carácter salvífico y se ritualizaban con los infaltables elementos espectaculares: hierofante, peregrinación, danza, gestualidad, objetos sacros, ingesta y apariciones misteriosas. Asclepios curaba a los enfermos mientras dormían o bien comunicándoles el modo de curarse a través de un sueño. Este estado de incubación precedía al de la representación dramática.

La cristiandad también produjo ceremonias públicas con participación activa de la comunidad que alcanzaron un nivel superlativo en la Edad Media; la teatralidad y la devoción magnificaron un espacio físico y simbólico.

Así, la riqueza visual de las catedrales se amplifica con la liturgia espectacularizada. Los efectos visuales y auditivos son los medios que confirman el misterio de la resurrección, de la concepción o de la multiplicación de peces y panes. El fervor excedió los límites de la catedral e inundó la plaza y las calles de las aldeas. La comunidad se encargó de teatralizar la fe por medio de una acción conjunta y coordinada con la participación de gremios y cofradías.

Junto al impacto de la dramatización, se desplegaba una acción ordenadora. Esta modalidad aseguraba la continuidad del sistema feudal, encabezado por la asociación del poder real y espiritual.

Eugenio Barba, destacado director e investigador del teatro antropológico, resume claramente estos dos modelos del teatro occidental:

En el pasado encontramos solamente dos épocas en las que el teatro ha representado un acontecimiento social que abarcara la comunidad entera: el drama griego y los misterios de la Pasión de la Edad Media. Pero en aquellos tiempos el teatro era menos un hecho estético que una manifestación de edificación moral y religiosa. Sólo una comunidad unida por lazos fuertes y profundos, y por una visión común de la vida, puede reaccionar unánimemente a un espectáculo que, tocando las fuentes de la fe y de su vida espiritual, puede llegar a ser una posibilidad de acción. (Barba, 1987, p. 37)

A través de estos dos formatos teatrales, se advierte un entramado de territorialidades presentes en los inicios del teatro occidental. El dominio de lo que actualmente identificamos como teatro es alimentado por necesidades políticas, curativas, religiosas, sociales o existenciales. Al mismo tiempo que estas demandas contribuyen a particularizar lo teatral como manifestación artística, la teatralidad impacta

sobre esas mismas preocupaciones. La ilusión teatral se esfuerza por organizar un espacio ocupado por acontecimientos míticos, devocionales y divinos.

Junto a este estado de solemnidad espiritual, la población de la antigüedad, como ocurre actualmente, convivía con un número indeterminado de teatralidades, las cuales pasaron a considerarse por mucho tiempo como expresiones parateatrales, esto es, actividades que participan en los intervalos de

la teatralidad estriada y se distribuyen también en el espacio de la lisura. Bailarinas, flautistas, payasos, mimos, saltimbanquis, acróbatas y charlatanes, entre otros, engrosaron una práctica periférica a la normativa teatral.

La geografía operativa para estas habilidades en el mundo grecolatino y medieval, destinadas al entretenimiento y también a la estafa, no puede ser más sintomática para esclarecer lo territorial: foro, ágora, plazas, pórticos, calles, galerías, cementerios, prácticas multiformes que se valen de la invisibilidad que ofrecen las zonas neurálgicas, limítrofes o destinadas a lo 'serio' como el ágora de Atenas, espacio de

la marginalidad que se pliega sobre otro espacio normativo y regulador como la polis o el pórtico de la catedral.

Bufones, adivinos, falsos sacerdotes, timadores y toda clase de marginados que buscan sustento, horadan el espacio que la urbanización estrió. El espacio liso perfora la planificación de la ciudad con teatralidades transitorias.

Los fenómenos que la lisura produce necesitan de la visión cercana. La fascinación de animales, las profecías y los juegos de cubiletes son efectivos en un espacio cercano donde se pone en valor la percepción háptica más que la óptica.

La arquitectura destinada a la tragedia o a la misa reparte sus componentes para que sean vistos a distancia. El anfiteatro o la catedral, identificados con lo estriado, proyectan una experiencia de inmersión en un espacio solemne donde la visión se mantiene constante y alejada. Por el contrario, el ingenio repentino, el personaje persuasivo y las miniaturas encantadas confrontan al destinatario en un área reducida, casi confidencial. El engaño participa del tránsito y el tráfico, del orden y de lo improvisado, de lo permitido y condenable.

La magia superpuso escenas precarias a la teatralidad estatal. La prestidigitación del embaucador se solapó con la compleja tramoya que suspende a Medea

en un carro volador. El ilusionismo adoptó de todos los territorios posibles aquellos dispositivos ocultos destinados a proyectar una escena de alto impacto espectacular.

A causa de estos intercambios, la naturaleza actual del ilusionismo es imprecisa y difusa; confluyen un conjunto de nociones que recrean artificialmente lo ilógico del universo imaginario: faquirismo, hipnosis, telepatía, invulnerabilidad, prestidigitación, espiritismo, pseudofísica, lectura de pensamientos y juegos de apuesta, entre otras manifestaciones. Cada uno

de estos despliegues mantiene simpatías y puntos de encuentro. A pesar de ocupar territorios diferenciados, estas categorías no se excluyen ni restringen;

son parcelas porosas hermanadas fundamentalmente por la ética del secreto, y esta característica asegura la sostenibilidad de la actividad.

A partir del siglo XIX, el ilusionismo estrió su campo disciplinar: se desvinculó de prácticas mágicas ligadas a otros campos como la brujería, la ciencia o el animismo, y pasó a llamarse *magia moderna*. Para lograr su fin, en todas sus variantes, la magia moderna modeló estrategias, diseñó técnicas, tipificó un personaje, definió disciplinas internas y adoptó objetos. De esta manera institucionalizó sus principios teatrales

y sus normas profesionales. Estandarizó de manera casi definitiva los objetos prototípicos: galera, bastón, frac, pañuelo, candelabro, naipes, recipientes, entre otros.

La magia moderna reacciona con agilidad a las fluctuaciones territoriales; se nutre de sentido en cada desplazamiento y persuade con sus argumentos espectaculares –no siempre con fines tan inocentes– a la sociedad con la que se relaciona.

Como disciplina teatral de la modernidad ilustrada, el ilusionismo no vacila en desafiar a la magia ritual en tanto tipificación de lo tribal. Abundan ejemplos en donde el ilusionismo actúa de manera decisiva, con fines políticos y militares, sobre un territorio geográfico y cultural dominado.

El mago francés Robert Houdin¹, considerado el padre de la magia moderna, sofocó una rebelión en las colonias francesas de África –a pedido del

gobierno francés– por medio de demostraciones de superioridad que doblegaron a los chamanes de las tribus nativas.

Los conquistadores españoles embarcaban un médico, en realidad una suerte de factótum, que dominaba algunos juegos de escamoteo utilizados para subordinar a las comunidades americanas.

Los mensajes encriptados, los objetos codificados, las estatuillas que lloran, los naipes marcados, los hombres invulnerables y los talismanes son el recurso material capaz de vincular lo liso y lo estriado.

El engaño encuentra el recipiente adecuado para trasvasar valores simbólicos y materiales.

Quizás sea el territorio teatral en donde la magia opera de manera más inofensiva.

Objeto

Es necesario aproximarse a una definición de objeto, o al menos focalizarlo por sus rasgos distintivos.

Objeto significa, en general, *lo contra-puesto*, según el Diccionario de Filosofía de José Ferrater-Mora (2000). El objeto se define como término multívoco que alude por una parte a lo contrapuesto, lo opuesto al sujeto; y por otra parte al objeto como lo que es pensado, lo que forma el contenido de un acto de representación, independientemente de su existencia real. El autor los divide en cuatro grupos: objetos reales, objetos ideales, objetos cuyo ‘ser’ consiste en el valer y objetos metafísicos.

Para el desarrollo que me ocupa, es de utilidad la primera categoría mencionada:

Objetos reales que poseen realidad en sentido estricto. En ellos se hallan incluidos los objetos físicos y los objetos psíquicos. Las notas de los primeros son la espacialidad y la temporalidad. Las de los segundos, la temporalidad y la inespacialidad. (Ferrater-Mora, 2000, p. 261)

Me detendré en los objetos físicos, proyectados, diseñados y fabricados para un fin y con razón

1 Relojero, creador de autómatas e ilusionista francés (1805- 1871), considerado el padre de la magia moderna. Trasladó los juegos de escamoteo habituales en los mercados y ferias a los teatros y fiestas privadas. Adoptó la indumentaria formal de la época para sus presentaciones: frac, bastón y galera. Entre sus aportes se destacan la levitación etérea, el árbol de naranjas y el cajón de peso variable, entre otros trucos.

suficiente que justifique su presencia; objetos logrados a través de un proceso productivo, objetos artificiales que se diferencian de las cosas producidas por la naturaleza. Sería inapropiado designar la rama de un árbol como objeto, a menos que sea seña-

lada como utilitaria, convirtiéndola en perchero. Un aspecto fundamental es la dimensión, la cual debe facilitar la actividad manual. El exceso o defecto de cierto tamaño crítico atenta contra lo manipulativo y ubica al objeto fuera de la categoría específica.

Lo funcional se presenta como condición obligatoria del objeto, un reflejo automático advierte que lo que se muestra como materia configurada se produjo para satisfacer una necesidad de uso. Es funcional

un utensilio en tanto colabora en una acción y se convierte en complemento o extensión del sujeto. *El objeto siempre denota su función.*

El objeto posee, además, atributos simbólicos que lo remiten a un sistema de pertenencia. Por ejemplo, una lapicera, cuya función es graficar (escribir, dibujar, garabatear, etc.), altera su valor simbólico si está bañada en oro. La lapicera dorada connota,

entre otras cosas, lujo, institucionalidad, riqueza. Su materialidad la distingue de otras lapiceras, como por ejemplo una de plástico, cuyas connotaciones serán otras. Los atributos físicos de la lapicera la ubican en un contexto sociocultural codificado.

El valor simbólico vuelve a poner el acento en la funcionalidad. La conducta corporal cambia a partir de este valor. El cuidado manipulativo no se ejerce de la misma manera ante un bolígrafo de oro o de plástico. Por lo tanto, el objeto es la reconfiguración, coherente e inteligible, impuesta por la cultura humana

a toda materia prima, natural o sintética, cuya intención proyectiva se valida por el servicio prestado al sujeto. El objeto comunica a través de su función y valor un mensaje prospectivo, interpretado con un código conocido y compartido por la comunidad de usuarios.

La sociedad industrial moderna produce objetos en serie que se distribuyen masivamente, generando una particular relación entre objeto y sujeto en tanto consumidor, poseedor y acumulador de cosas. La maquinaria productiva capitalista instauró un sistema basando su valor en la relación costo-beneficio. La producción descontrolada de objetos se valida por la acentuada voluntad de consumo, promovida como

necesidad por el mismo sistema. Así, el circuito se realimenta vertiginosamente.

Los objetos irrumpen, inundan y completan artificialmente el paisaje humano. Estas condiciones colaboran para que el teatro cree prácticas singulares y complejas, como el teatro de objetos, donde ellos se obstinan en persistir como objetualidad pura, como cosa infinitamente extraña e indócil.

En el ilusionismo, los objetos recargan aun más su significado. Son portadores de promesas; son mediadores sobreestimados que dan cuenta del prodigio. Además de los objetos diseñados para la propia disciplina, resulta útil cualquier objeto cotidiano, dotado de cualidades permisivas, que parta de un estado de normalidad para desembocar en un estado de exaltación espectacular. El ilusionismo permite filiar un objeto mundano para provocar un evento inesperado.

La esfera cósmica encuentra en la magia otro destino impregnado de ambigüedad; la definición binaria de verdadero o falso, original o duplicado, real o virtual, se vuelve dudosa e insuficiente.

Objeto mágico y territorio local, regional y global

El acto de magia se instala en espacios ocasionales (plazas, calles, ferias) o bien en las formalidades espaciales del teatro. Con la misma eficacia ocupa lugares públicos o privados, con amplias posibilidades adaptativas al micro y al macroespacio. La rutina mágica encuentra y construye el terreno propicio con un cierto criterio de oportunismo: halla estratégicamente la ubicación en el espacio escénico, cuida las líneas de visión peligrosas y distribuye los términos de la escena adecuadamente. El ilusionista entrenado es un hábil proyectista espacial, ya que el riesgo de ser descubierto en el instante crítico supone el fracaso del efecto. El mago es un operador apto para reticular intuitivamente el área de acción: porta un modelo espacial capaz de estriar cualquier espacio liso.

El diseño espacial viene añadido a las posibilidades del objeto, que ha acumulado experiencia a fuerza de repetición. La historia perfeccionó rutinas mágicas que fueron puestas a prueba en múltiples contextos. Algunos principios del ilusionismo germinaron en zonas apartadas como mesas de póker, apuestas clandestinas o divertimentos populares. Estos territorios, más o menos mapeados, intercambian objetos y secretos; se comunican por caminos provisorios que apenas dejan huellas.

Un ejemplo de nomadismo territorial puede ilustrarse con el juego de los tres cubiletes, que consiste en ocultar una bolita debajo de uno de ellos y desafiar a la audiencia para que adivine dónde quedó después de que el presentador movió los cubiletes aleatoriamente. Todo se ofrece muy claro y simple, pero el apostador nunca acierta. Se vuelve imposible encontrar un creador, un momento y un lugar de origen de esta habilidad. Está presente desde la antigüedad en distintas culturas y geografías. Pocas variables físicas fueron aplicadas, las cuales responden a localizaciones territoriales: cubiletes de metal, barro o madera, bolita de piedra, corcho o miga de pan, según la topografía sociocultural en donde se desarrolle el juego.

Esta demostración, registrada como ejemplo del uso negativo de la retórica en una epístola de Séneca (1884)², da cuenta de que pertenecía al mundo de los saltimbanquis, mimos o charlatanes de la antigüedad. Tanto los objetos, la técnica, el procedimiento y la argumentación de este juego, carente de prospecto y teoría, se mantienen casi inalterables, como lo demuestran los primeros manuales de ilusionismo del siglo XVII o los documentos gráficos.

En síntesis, los objetos de este juego y de otros tantos prueban la eficacia de una producción mágica que resiste y se adapta a cambios territoriales sucesivos. Lo territorial se hace presente también nominalmente en muchos juegos del repertorio mágico: aros chinos, sogas hindú, arenas del Sáhara. La mayoría de ellos goza de fama en occidente a partir del siglo XIX y se escenifica en la actualidad como clásicos de la magia. El empeño por referenciar el objeto a una geografía remota a la centralidad occidental es un síntoma elocuente de la Europa expansionista. Es un intento obligado por rescatar valores –con solapada piedad– de culturas sometidas al orden geopolítico europeo. La ruta de la seda se multiplica y renueva el *stock*.

Los títulos de los juegos citados evocan exotismo, sabiduría milenaria, secretos ancestrales –que bien

2 “Estas cosas engañan inocentemente como los cubiletes y piedrecitas de los prestidigitadores, en los que el engaño mismo deleita; pero muéstrame cómo se hace esto, y en el acto pierdo el deseo de hacerlo. Lo mismo digo de los argumentos capciosos: ¿de qué otra manera he de llamar á esos sofismas?” Epístolas Morales, fragmento de la Epístola XLV, De la inútil sutileza de los dialécticos.

supieron aprovechar los magos occidentales– llegando incluso a adoptar identidades orientales apócrifas. Ingresan a Europa valores culturales en formato de misterios de tierras recónditas, que por otro lado no representan ninguna amenaza para la cultura colonialista.

Los juegos mencionados corresponden a la categoría de *magia visual*. Se caracterizan por ser rutinas donde lo objetual, lo musical y lo manipulativo son protagonistas, sin necesidad de exposiciones verbales. Esta cualidad fue decisiva para las variadas inscripciones territoriales que adoptaron las rutinas. Fueron ‘exportadas’ y desterritorializadas con facilidad. Adquirieron rasgos distintivos de diversas culturas, eludiendo la barrera idiomática. Nuevas formas de representación se derivaron de diversos regionalismos, que a su vez se reterritorializaron con una estética transformada en los teatros europeos.

Sin embargo, poco hablan estos juegos de la supuesta cultura de origen. Muchos son una creación occidental adjudicada a oriente. El 'orientalismo', la 'chinitud', lo 'exótico' y lo 'salvaje' son arquetipos desterritorializados que la magia adopta y traduce a la sociedad burguesa de finales de siglo XIX y principios del XX, o, mejor dicho, ayuda a crear el imaginario que esa sociedad desea tener de lo lejano, un imaginario que, con una perspectiva etnográfica, está impregnado de la ambigüedad de lo otro: otros territorios que suministran datos culturales que son aislados en producciones mágicas. La invulnerabilidad del chamán y el poder del fetiche son solo fraudes pasibles de ser reproducidos por la supuesta superioridad de la civilización occidental.

Los naipes invitan a pasear y detenerse

Entre la vastedad y variedad de objetos presentes en el ilusionismo, parece pertinente seleccionar los naipes como muestra testigo, ya que reúnen características propicias al servicio de lo territorial. La baraja es un conjunto de imágenes ordenadas numéricamente. A su vez, cada imagen tiene peso significativo como unidad, desprendida del sistema raíz al cual refiere.

Son un conjunto homogéneo de cartones impresos, iguales en una de sus caras y diferentes por la otra, subordinados entre sí.

El mazo, término común que se le da al conjunto de naipes, no es un objeto proyectado para la magia. Se inscribe en la categoría de objetos discontinuados

de su territorio funcional que, por medio de un proceso de descontextualización, son puestos en escena como agentes del efecto mágico. Como objeto familiar, el mazo remite a lo impredecible del azar. Se debate entre el orden y el desorden. Los naipes gozan de mala fama, ya que fueron relegados por la exigencia del rendimiento capitalista a participar de actividades residuales: ocio, vicio, apuestas. Son producidos por un sistema mecánico de fabricación que garantiza una uniformidad constante.

El modelo cognoscitivo reconoce estas particularidades, y es precisamente esto lo que proporciona una ventaja irrefutable para la magia. El espectador proyecta una suerte de inimputabilidad sobre lo objetual.

Evalúa, con una noción fragmentada, lo inalterable de su identidad, igualdad y regularidad. El naipe, en el acto ilusionista, lo invita a reconsiderar su propia territorialidad; estimula a deambular entre lo posible y lo imposible, lo racional y lo irracional, el proyecto y el antiproyecto.

La baraja porta un rasgo de identidad que alude a un espacio geográfico suficientemente productivo para lo territorial. Específicamente en occidente, la baraja circula a través de dos modelos bien diferenciados (aunque no opuestos): baraja española y baraja francesa. Las dos tipologías advierten el carácter eurocentrista del mazo. Ambos sistemas satisfacen la misma actividad lúdica pero, en el contexto cartomágico, provocan operatorias complejas de comunicación según sea el territorio donde se activen.

La baraja francesa, también llamada de póker, globalizó su identidad, mientras que la española es popularmente conocida y utilizada en algunas regiones de América y Europa. La mayoría de los trucos son proyectados y fabricados para la baraja francesa. Pocos son pensados para el naipe español; a lo sumo son adaptaciones de los trucos diseñados para naipes franceses, adaptaciones que presentan una complicación adicional, pues la diferencia entre ambas barajas no es solo visual, sino también numérica y de cantidad de componentes.

El código de comunicación al momento de utilizar alguna de las tipologías debe ser puesto en consideración según el auditorio ante el cual se presenta. Todo cartomago sabe que, al momento de hacer elegir una carta de la baraja francesa, ante un público argentino por ejemplo, debe formular una pregunta obligada: ¿conoce usted la baraja de póker? Esta

pregunta que carece de sentido en otros territorios. Esto es nada más y nada menos que ir al encuentro del otro con un manual de procedimiento: un prospecto que vincula dos competencias, la del ilusionista que invita y la del participante invitado. Una señal clara debe ser el punto de partida para enriquecer

el territorio mágico, activado por los objetos y el encuentro con el otro.

En la práctica que Careri (2016) lleva a cabo con su equipo, presta especial atención a la necesidad de inventar una metodología para relacionarse con el otro, de ir al encuentro del otro con un saludo no beligerante.

Es posible, sin saberlo, que sea un encuentro impre- visto, algo similar a lo que Careri (2016) describe como tropezarse con alguien, alguien que esté dispuesto a poner en peligro la seguridad del truco o que por descuido o por desconocimiento frustre el efecto. Dicho encuentro obliga a reconducir el proyecto de la rutina mágica, a buscar atajos dentro del terreno ilusorio.

Los objetos –los naipes en este caso– suelen ser ayudantes silenciosos que posibilitan un entrecruza- miento entre lo predeterminado y lo no esperado. Son la materia inerte que porta un orden prefijado y, al mismo tiempo, son materia maleable que abre una puerta a un rumbo no previsto.

La estructura de la rutina mágica coexiste con lo infor- mal del acontecimiento. Esta manera de comprender el procedimiento del ilusionismo en la especialidad de la cartomagia, categoría que permite cierta interactividad con el otro, obliga a reconsiderar los plenos dominios otorgados al ilusionista. Si bien el ilu- sionista es el fundamento espectacular de la escena mágica, el espacio, los objetos y el intercambio con el otro construyen una autoría compleja.

El cartómagos, poniendo en juego todas sus com- petencias, integra estas variantes en un territorio propenso a lo inestable. Se vuelve programador especializado, cargado con un complejo sistema operativo de múltiples combinaciones y variables, cuyo dispositivo es el mazo. Este sistema permite estabilidad y, a su vez, puesto a prueba en condicio- nes adversas, admite actualizaciones favorables.

En definitiva, la baraja es buen conductor para lo que Careri (2016) llama un proyecto indeterminado (2016) que posibilita reconducir la ruta inesperadamente,

hacer un giro o incluso detenerse; que desconoce sus resultados y permanece inacabado por su propia naturaleza.

Como ejemplo, se podrían citar las elecciones libres presentes en los juegos de cartomagia, dando a elegir un color entre el rojo o el negro, un número ordinal, o una carta específica. Esta libertad deja abierta la posibilidad de desarrollos disímiles. Es pre- ciso adaptarse a la deriva que la elección propone. El objeto, los sujetos y el espacio suspenden por un instante el tiempo. Según Careri (2016), Es necesario

perder tiempo para ganar espacio. Esta regla anticipa una estrategia siempre presente en la cartomagia: instalar preocupaciones ficticias, distracciones, ideas disruptivas para extender la espera y ganar un espa- cio imaginativo para conducir el juego.

Suele ocurrir, por accidente no deseado, que la carta seleccionada libremente –supongamos un cuatro de diamantes– no se encuentra en la posición esperada al momento de ser mágicamente revelada, esto es, por ejemplo, en el primer lugar del mazo. Por error quedó en séptimo lugar, pero separada por siete cartas, casualmente del siete de diamantes, el cual quedó por azar en primera posición. El siete funciona como llave para el descubrimiento. La habilidad

del cartómagos capitaliza este fallo y une los puntos casuales para potenciar el efecto.

Si bien la operación inicial del juego sería poder ir directamente de un suceso al otro, del naipé per- dido a la aparición sorprendente en primera posi- ción, la segunda activación consiste en trazar un trayecto subordinando los emergentes significativos. Ambas situaciones contemplan desplazamientos y detenciones: elegir, perder (desaparecer) y encon- trar (aparecer) el naipé en cuestión. Si el juego se hubiese desarrollado sin sobresaltos, el trayecto del mismo estará subordinado a los sucesos pautados.

La irrupción de lo inesperado abre un horizonte de posibilidades que permite asimilar los acontecimien- tos a un nuevo rumbo. El cambio de dirección y las variaciones locales, imponderables, van modificando la naturaleza de lo previsible y crean nuevos descu- brimientos asombrosos.

Proyecto y metodología se tornan indeterminados; ambos términos remiten, según Careri (2016), a lo dogmático y lo finito. En el ejemplo de la carta ‘mal ubicada’, el método se rehace a medida que el juego

Imagen 4. Antiguo grabado de caja de trucos (1920) con los objetos característicos.

se desarrolla, y el proyecto se vuelve exploración y productor de transformaciones creativas.

Ante un accidente de baja probabilidad pero de alto impacto, los objetos –los naipes en este caso– mutan su sentido. No son solo números en un sistema ordenado o una imagen impresa; son algo más: un recurso para la intuición, una fuente de acontecimientos que señala fuerzas constructivas, un síntoma latente para nuevas formulaciones.

Las percepciones intensivas de los objetos, devenidas de su funcionamiento no ordinario, que fluctúan en territorios vecinos al ilusionismo o a veces más lejanos, son trasvasadas a la disciplina y reglamentadas por ella. Las propiedades materiales insospechadas, las cualidades manipulativas, los discursos pseudocientíficos o las tecnologías recientes son corridas en secreto del territorio de pertenencia en favor de lo mágico.

Las experiencias anómalas extraídas de la práctica obligaron a improvisar respuestas más mágicas que las calculadas. Estos resultados fueron tan eficaces que sirvieron de modelo para nuevos juegos. El defecto producido en un escenario local se convirtió

en efecto original, un efecto que fue globalizado exitosamente por el corpus cartomágico.

A través de los naipes y de la descripción de su funcionamiento en el ilusionismo, se evidencia cómo el territorio reconstruye el objeto. El soporte físico que la magia despliega es la materia inerte que una sociedad produce y consume, materia configurada con sentido utilitario que invita a los sujetos a crear y encantar un territorio.

Conclusión

Cada sociedad, artesanal o industrial, suministró una producción objetual que colaboró en la resolución de sus incomodidades vitales. El teatro y el culto religioso ordenaron las prácticas mágicas determinando procedimientos, consagrando objetos y motorizando dispositivos reguladores. La magia moderna, teatralizando los principios del engaño, redefinió las cualidades de los objetos y capitalizó sus propiedades materiales. Creó un territorio original traduciendo preocupaciones arcaicas a un espacio espectacular.

Así como los naipes se reinstalan en territorios globales, locales y regionales sin perder el objetivo de ser agentes del fenómeno mágico, otros objetos también han soportado con éxito el mismo destino. La varita de abedul del druida celta, la seda ceremonial japonesa, los dispositivos de tortura, los grilletes y las monedas son componentes desterritorializados que conforman el sistema englobante de objetos del ilusionismo. Algunos de ellos fueron en principio

simples demostraciones, pero paulatinamente conformaron rutinas mágicas, actos y categorías.

La magia teatral trasplanta objetos de territorios heterogéneos para someterlos a una operación de reencantamiento. Los más aptos producen especializaciones: cartomagia, micromagia o numismagia.

Las reglas de la disciplina no permanecen inmovilizadas; son revisadas y actualizadas por nuevas contextualizaciones estéticas propuestas por el cambio territorial. La contemporaneidad relocalizó el ilusionismo en un espacio artístico expandido que algunos investigadores lo denominan *nueva magia*

(Pavis, 2016), un ‘nuevo ilusionismo’ que, sin renunciar a sus principios, crea novedosas formas de actuar y de relacionarse con los objetos y el espacio. La magia se pluraliza como expresión asociada a prácticas como la *performance*, el teatro de objetos, la danza y la instalación. Esta reterritorialización parece atentar contra el sentido de lo que comúnmente se entiende por magia en tanto arquetipo de mago de frac, galera y bastón. El protagonista comienza a ser el evento, el sujeto se convierte en proyectista y los objetos devienen en sistemas operativos. Los atributos materiales, simbólicos y manipulativos del objeto, invisibilizados a la percepción, encuentran el momento conveniente para lanzarse a una zona transformada por soportes virtuales: hologramas, experiencias de inmersión, realidad aumentada y *mapping*.

La magia se posiciona como un territorio apto para reinstalar la preocupación del objeto como fundamento escénico, en tanto promesa oculta siempre latente, a la espera de pasar de la potencia material al acto ilusorio.



Imagen 2. Jean Eugène Robert-Houdin (1805-1871) presentando la Lectura a Ciegas frente al público parisino.

El espacio liso y el espacio estriado propuesto por Deleuze y Guattari (2004) responde a dos naturalezas espaciales que no son opuestas, sino que existen gracias a la mezcla de una con la otra. Cada uno estrasvasado al otro, como el intercambio de líquido entre dos recipientes. A través de procedimientos complejos, ambos espacios intercambian constantemente su contenido. El capítulo del libro despliega esta combinación espacial como modelo tecnológico, musical, marítimo, matemático, físico y estético en tanto arte nómada.

Uno de los ejemplos más ilustrativos que Deleuze y Guattari usan para dejar claro estos dos modelos es el textil (2004). El tejido, por un lado, es una red construida gracias al entrecruzamiento de hilos. La urdimbre del tejido, que puede extenderse longitudinalmente y tender al infinito, sustenta una trama limitada. El tejido, además, tiene derecho y revés, dos aspectos equivalentes pero opuestos. Los autores se preguntan si este modelo podría funcionar como paradigma del aparato del Estado y su despliegue ejecutivo.

El fieltro, contrariamente al tejido, es un material compuesto a partir de fibras compactadas. Es una superficie que crece en todas las direcciones y no se ciñe a la limitación de la trama y la urdimbre. El fieltro es flexible, térmico, aislante, dócil al desgarrar, irregular, sin centro ni derecho o revés. No se limita al uso de indumentaria; es un producto multifuncional, especialmente entre tribus nómadas. El fieltro es el espacio liso homogéneo, contrario a la organización del estriado.

Lo estriado se identifica con lo sedentario, lo mensurable, lo métrico, lo centrado, lo cuantitativo, lo urbano; y lo liso con lo nómada, lo no mensurable, lo desértico, lo intensivo, lo descentrado –solo por nombrar algunas propiedades. Ambos espacios cohabitan y construyen una geografía ampliada y mutan su identidad con complicadas transformaciones.

A partir de este abordaje es posible deslizar el tema de estudio desde alcances intradisciplinarios y hacia una perspectiva ampliada, con la copresencia no confrontativa de los dos espacios descriptos, considerando todas las variables de intercambio entre ambos. Queda habilitada la posibilidad de cuestionar el objeto del ilusionismo a partir del sentido que aporta lo radicado y lo migratorio. Esta fluctuación permite registrar lo individual y permanente del objeto mágico y, al mismo tiempo, explorar las intensidades que suministran lo local, lo regional y lo global.

Definida así la plataforma sobre la que deseo problematizar el tema, describiré brevemente la naturaleza de la magia y del ilusionismo, motivado por las particularidades territoriales.

DesarrolloLo estriado y lo liso en la magia y el ilusionismo

Lo mágico está encadenado a una serie de significados que se distribuyen en el plano de lo religioso, lo milagroso, lo éticamente prohibido, lo imaginario, lo poético y tantos otros escenarios a los que el sentido común le adjudica la noción de magia. La gratuidad con que el término mágico se pone en valor de manera cotidiana no parece obedecer a un principio de economía verbal, ya sea como adjetivo calificativo o

como efecto positivo; más bien es reservado para explicar la rendición de la razón ante un acontecimiento extraordinario.

La primera acepción del término magia definido por la Real Academia Española (1992) 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.

La magia pertenece al dominio del arte o de cierta ciencia discreta e incluye sujeto, acción, verbalización, seres supra o infrahumanos y resultados fuera de la lógica.

De manera corriente, la palabra magia es indistintamente válida para designar acontecimientos ligados al extra-mundo o para referirse a cualquier evento producido por el arte del ilusionismo. Este último, desterritorializado de toda operatoria relacionada al ocultismo, magia negra, adivinación o animismo, escenifica los principios del engaño en un marco lúdico.

El ilusionismo teatraliza un misterio por medio de una manipulación secreta, no como misterio a descifrar, sino como impacto emocional que deja sin palabras a quien observa. Y ese momento de la nada es, tal vez, el logro de un todo.

El arte de fascinar solo es factible si interviene un nivel cognoscitivo previo que aporta verosimilitud al efecto. El efecto mágico encadena dos territorios: lo empírico y lo inefable. Enlaza lo mensurable, que remite a lo estriado, y lo intensivo, que remite a lo liso, tomando la terminología de Deleuze y Guattari (2004). El mágico cambio de color de un objeto, por ejemplo, se fundamenta en el concepto de espacio extenso y materia invariable que tenemos del mismo. La magia opera cambiando inexplicablemente la dirección de lo previsible; irrumpe con características de lisura, provocando una rotación de lo absoluto.

La primera aproximación histórica al territorio comienza, de manera indeterminada, a partir de un intento de encuentro entre lo humano y lo no humano. Es en la magia específicamente ritual – estudiada por la antropología– donde el oficiante opera con cierto rigor ceremonial para efectivizar un intercambio de valores materiales y simbólicos. La singularidad de esta práctica consiste en vincular al sujeto de forma más o menos directa a través de una especie de agujero de gusano, con un espacio extrahumano, poblado de una sustancia propiciatoria que satisface alguna urgencia terrenal.

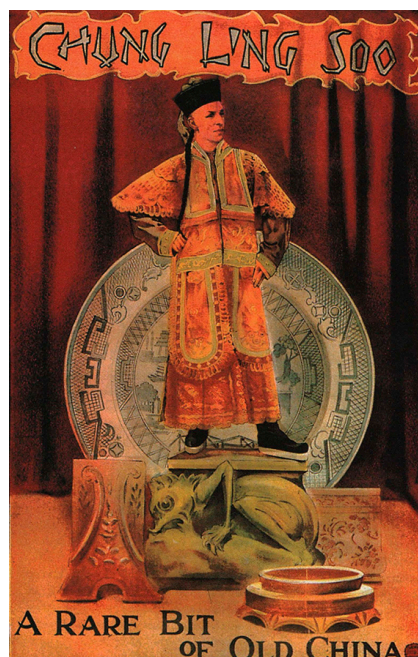


Imagen 3. Afiche promocional de Chung Ling Soo (1861-1918), nombre artístico del mago inglés William Ellsworth Robinson que adoptó la identidad oriental.

Progresivamente, el ritual mágico institucionaliza sistemas religiosos, como los monoteísmos en occidente que, por medio de la fe, consolidan modelos de regulación política y social. La religión instaaura un territorio hegemónico que en cierto modo conserva fragmentos de la fuente primaria a través de los sacrificios de sangre, los alimentos ceremoniales o la comunicación extática. Los milagros también pretenden satisfacer el misterio de la comunicación con entidades divinas, quienes otorgan poder, victoria o salvación casi desinteresadamente, a cambio de un costo mínimo: la fidelidad. Estos rasgos pueden considerarse líneas de fuga hacia la antigua magia ritual, condenada y demonizada (aunque no desaparecida) por la autoridad de la religión dominante.

Identificado el campo operativo de lo mágico, es posible pensar lo liso y estriado en tanto movimiento no simétrico de intercambio y mutación. La magia ritual, en calidad de espacio liso, fue estriada por la religión estatal; y a su vez esta, como sistema universal, a través de múltiples localizaciones territoriales, fue asimilada por cultos no oficializados. Santos populares, vírgenes morenas y gauchos beatos son algunos de los testimonios de operaciones sincréticas.

El origen del teatro occidental está directamente vinculado a prácticas sagradas ligadas a estrategias cívico-políticas. El festival en honor a Dioniso no era solamente una festividad religiosa que contenía un concurso dramático, sino una manera de mostrar al mundo helénico la supremacía de Atenas. Así, la maquinaria estatal se despliega en la celebración social. Lo imaginario esclarece lo político; la *teatro- cracia* actualiza su poder a través de lo festivo. La catarsis, componente sustancial de la tragedia griega, adquiere una función terapéutica, actuando como purga emocional por medio de la identificación con el fatal destino del protagonista.

Más allá de la supremacía de Atenas, otros lugares como Eleusis y Epidauro fueron también centros activos de peregrinación. En la primera ciudad ser en día culto a Deméter, diosa de la agricultura, y en la segunda a Asclepios, dios de la medicina. Los misterios eleusinos, solo para iniciados, tenían un carácter salvífico y se ritualizaban con los infaltables elementos espectaculares: hierofante, peregrinación, danza, gestualidad, objetos sacros, ingesta y apariciones misteriosas. Asclepios curaba a los enfermos mientras dormían o bien comunicándoles el modo de curarse a través de un sueño. Este estado de incubación precedía al de la representación dramática.

La cristiandad también produjo ceremonias públicas con participación activa de la comunidad que alcanzaron un nivel superlativo en la Edad Media; la teatralidad y la devoción magnificaron un espacio físico y simbólico.

Así, la riqueza visual de las catedrales se amplifica con la liturgia espectacularizada. Los efectos visuales y auditivos son los medios que confirman el misterio de la resurrección, de la concepción o de la multiplicación de peces y panes. El fervor excedió los límites de la catedral e inundó la plaza y las calles de las aldeas. La comunidad se encargó de teatralizar la fe por medio de una acción conjunta y coordinada con la participación de gremios y cofradías.

Junto al impacto de la dramatización, se desplegaba una acción ordenadora. Esta modalidad aseguraba la continuidad del sistema feudal, encabezado por la asociación del poder real y espiritual.

Eugenio Barba, destacado director e investigador del teatro antropológico, resume claramente estos dos modelos del teatro occidental:

En el pasado encontramos solamente dos épocas en las que el teatro ha representado un acontecimiento social que abarcara la comunidad entera: el drama griego y los misterios de la Pasión de la Edad Media. Pero en aquellos tiempos el teatro era menos un hecho estético que una manifestación de edificación moral y religiosa. Sólo una comunidad unida por lazos fuertes y profundos, y por una visión común de la vida, puede reaccionar unánimemente a un espectáculo que, tocando las fuentes de la fe y de su vida espiritual, puede llegar a ser una posibilidad de acción. (Barba, 1987, p. 37)

A través de estos dos formatos teatrales, se advierte un entramado de territorialidades presentes en los inicios del teatro occidental. El dominio de lo que actualmente identificamos como teatro es alimentado por necesidades políticas, curativas, religiosas, sociales o existenciales. Al mismo tiempo que estas demandas contribuyen a particularizar lo teatral como manifestación artística, la teatralidad impacta sobre esas mismas

preocupaciones. La ilusión teatral se esfuerza por organizar un espacio ocupado por acontecimientos míticos, devocionales y divinos.

Junto a este estado de solemnidad espiritual, la población de la antigüedad, como ocurre actualmente, convivía con un número indeterminado de teatralidades, las cuales pasaron a considerarse por mucho tiempo como expresiones parateatrales, esto es, actividades que participan en los intervalos de la teatralidad estriada y se distribuyen también en el espacio de la lisura. Bailarinas, flautistas, payasos, mimos, saltimbanquis, acróbatas y charlatanes, entre otros, engrosaron una práctica periférica a la normativa teatral.

La geografía operativa para estas habilidades en el mundo grecolatino y medieval, destinadas al entretenimiento y también a la estafa, no puede ser más sintomática para esclarecer lo territorial: foro, ágora, plazas, pórticos, calles, galerías, cementerios, prácticas multiformes que se valen de la invisibilidad que ofrecen las zonas neurálgicas, limítrofes o destinadas a lo 'serio' como el ágora de Atenas, espacio de la marginalidad que se pliega sobre otro espacio normativo y regulador como la polis o el pórtico de la catedral.

Bufones, adivinos, falsos sacerdotes, timadores y toda clase de marginados que buscan sustento, horadan el espacio que la urbanización estrió. El espacio liso perfora la planificación de la ciudad con teatralidades transitorias.

Los fenómenos que la lisura produce necesitan de la visión cercana. La fascinación de animales, las profecías y los juegos de cubiletes son efectivos en un espacio cercano donde se pone en valor la percepción háptica más que la óptica.

La arquitectura destinada a la tragedia o a la misa reparte sus componentes para que sean vistos a distancia. El anfiteatro o la catedral, identificados con lo estriado, proyectan una experiencia de inmersión en un espacio solemne donde la visión se mantiene constante y alejada. Por el contrario, el ingenio repentino, el personaje persuasivo y las miniaturas encantadas confrontan al destinatario en un área reducida, casi confidencial. El engaño participa del tránsito y el tráfico, del orden y de lo improvisado, de lo permitido y condenable.

La magia superpuso escenas precarias a la teatralidad estatal. La prestidigitación del embaucador se solapó con la compleja tramoya que suspende a Medea en un carro volador. El ilusionismo adoptó de todos los territorios posibles aquellos dispositivos ocultos destinados a proyectar una escena de alto impacto espectacular.

A causa de estos intercambios, la naturaleza actual del ilusionismo es imprecisa y difusa; confluyen un conjunto de nociones que recrean artificialmente lo ilógico del universo imaginario: faquirismo, hipnosis, telepatía, invulnerabilidad, prestidigitación, espiritismo, pseudofísica, lectura de pensamientos y juegos de apuesta, entre otras manifestaciones. Cada uno de estos despliegues mantiene simpatías y puntos de encuentro. A pesar de ocupar territorios diferenciados, estas categorías no se excluyen ni restringen; son parcelas porosas hermanadas fundamentalmente por la ética del secreto, y esta característica asegura la sostenibilidad de la actividad.

A partir del siglo XIX, el ilusionismo estrió su campo disciplinar: se desvinculó de prácticas mágicas ligadas a otros campos como la brujería, la ciencia o el animismo, y pasó a llamarse magia moderna. Para lograr su fin, en todas sus variantes, la magia moderna modeló estrategias, diseñó técnicas, tipificó un personaje, definió disciplinas internas y adoptó objetos. De esta manera institucionalizó sus principios teatrales y sus normas profesionales. Estandarizó de manera casi definitiva los objetos prototípicos: galera, bastón, frac, pañuelo, candelabro, naipes, recipientes, entre otros.

La magia moderna reacciona con agilidad a las fluctuaciones territoriales; se nutre de sentido en cada desplazamiento y persuade con sus argumentos espectaculares –no siempre con fines tan inocentes– a la sociedad con la que se relaciona.

La magia moderna reacciona con agilidad a las fluctuaciones territoriales; se nutre de sentido en cada desplazamiento y persuade con sus argumentos espectaculares –no siempre con fines tan inocentes– a la sociedad con la que se relaciona.

Como disciplina teatral de la modernidad ilustrada, el ilusionismo no vacila en desafiar a la magia ritual en tanto tipificación de lo tribal. Abundan ejemplos en donde el ilusionismo actúa de manera decisiva, con fines políticos y militares, sobre un territorio geográfico y cultural dominado.

El mago francés Robert Houdin ¹, considerado el padre de la magia moderna, sofocó una rebelión en las colonias francesas de África –a pedido del gobierno francés– por medio de demostraciones de superioridad que doblegaron a los chamanes de las tribus nativas.

Los conquistadores españoles embarcaban un médico, en realidad una suerte de factótum, que dominaba algunos juegos de escamoteo utilizados para subordinar a las comunidades americanas.

Los mensajes encriptados, los objetos codificados, las estatuillas que lloran, los naipes marcados, los hombres invulnerables y los talismanes son el recurso material capaz de vincular lo liso y lo estriado.

El engaño encuentra el recipiente adecuado para trasvasar valores simbólicos y materiales.

Quizás sea el territorio teatral en donde la magia opera de manera más inofensiva.

Objeto

Es necesario aproximarse a una definición de objeto, o al menos focalizarlo por sus rasgos distintivos.

Objeto significa, en general, lo contra-puesto, según el Diccionario de Filosofía de José Ferrater-Mora (2000). El objeto se define como término multívoco que alude por una parte a lo contrapuesto, lo opuesto al sujeto; y por otra parte al objeto como lo que es pensado, lo que forma el contenido de un acto de representación, independientemente de su existencia real. El autor los divide en cuatro grupos: objetos reales, objetos ideales, objetos cuyo ‘ser’ consiste en el valer y objetos metafísicos.

Para el desarrollo que me ocupa, es de utilidad la primera categoría mencionada:

Objetos reales que poseen realidad en sentido estricto. En ellos se hallan incluidos los objetos físicos y los objetos psíquicos. Las notas de los primeros son la espacialidad y la temporalidad. Las de los segundos, la temporalidad y la inespacialidad. (Ferrater-Mora, 2000, p. 261)

Me detendré en los objetos físicos, proyectados, diseñados y fabricados para un fin y con razón suficiente que justifique su presencia; objetos logrados a través de un proceso productivo, objetos artificiales que se diferencian de las cosas producidas por la naturaleza. Sería inapropiado designar la rama de un árbol como objeto, a menos que sea señalada como utilitaria, convirtiéndola en perchero. Un aspecto fundamental es la dimensión, la cual debe facilitar la actividad manual. El exceso o defecto de cierto tamaño crítico atenta contra lo manipulativo y ubica al objeto fuera de la categoría específica.

Lo funcional se presenta como condición obligatoria del objeto, un reflejo automático advierte que lo que se muestra como materia configurada se produjo para satisfacer una necesidad de uso. Es funcional un utensilio en tanto colabora en una acción y se convierte en complemento o extensión del sujeto. *El objeto siempre denota su función.*

El objeto posee, además, atributos simbólicos que lo remiten a un sistema de pertenencia. Por ejemplo, una lapicera, cuya función es graficar (escribir, dibujar, garabatear, etc.), altera su valor simbólico si está bañada en oro. La lapicera dorada connota, entre otras cosas, lujo, institucionalidad, riqueza. Su materialidad la distingue de otras lapiceras, como por ejemplo una de plástico, cuyas connotaciones serán otras. Los atributos físicos de la lapicera la ubican en un contexto sociocultural codificado.

El valor simbólico vuelve a poner el acento en la funcionalidad. La conducta corporal cambia a partir de este valor. El cuidado manipulativo no se ejerce de la misma manera ante un bolígrafo de oro o de plástico. Por lo tanto, el objeto es la reconfiguración, coherente e inteligible, impuesta por la cultura humana a toda materia prima, natural o sintética, cuya intención proyectiva se valida por el servicio prestado al sujeto. El objeto comunica a través de su función y valor un mensaje prospectivo, interpretado con un código conocido y compartido por la comunidad de usuarios.

La sociedad industrial moderna produce objetos en serie que se distribuyen masivamente, generando una particular relación entre objeto y sujeto en tanto consumidor, poseedor y acumulador de cosas. La maquinaria productiva capitalista instauró un sistema basando su valor en la relación costo-beneficio. La producción descontrolada de objetos se valida por la acentuada voluntad de consumo, promovida comonecesidad por el mismo sistema. Así, el circuito se realimenta vertiginosamente.

Los objetos irrumpen, inundan y completan artificial- mente el paisaje humano. Estas condiciones colaboran para que el teatro cree prácticas singulares y complejas, como el teatro de objetos, donde ellos se obstinan en persistir como objetualidad pura, como cosa infinitamente extraña e indócil.

En el ilusionismo, los objetos recargan aun más su significado. Son portadores de promesas; son mediadores sobreestimados que dan cuenta del prodigio. Además de los objetos diseñados para la propia disciplina, resulta útil cualquier objeto cotidiano, dotado de cualidades permisivas, que parta de un estado de normalidad para desembocar en un estado de exaltación espectacular. El ilusionismo permite filiar un objeto mundano para provocar un evento inesperado.

La esfera cósmica encuentra en la magia otro destino impregnado de ambigüedad; la definición binaria de verdadero o falso, original o duplicado, real o virtual, se vuelve dudosa e insuficiente.

Objeto mágico y territorio local, regional y global

El acto de magia se instala en espacios ocasionales (plazas, calles, ferias) o bien en las formalidades espaciales del teatro. Con la misma eficacia ocupa lugares públicos o privados, con amplias posibilidades adaptativas al micro y al macroespacio. La rutina mágica encuentra y construye el terreno propicio con un certero criterio de oportunismo: halla estratégicamente la ubicación en el espacio escénico, cuida las líneas de visión peligrosas y distribuye los términos de la escena adecuadamente. El ilusionista entrenado es un hábil proyectista espacial, ya que el riesgo de ser descubierto en el instante crítico supone el fracaso del efecto. El mago es un operador apto para reticular intuitivamente el área de acción: porta un modelo espacial capaz de estriar cualquier espacio liso.

El diseño espacial viene añadido a las posibilidades del objeto, que ha acumulado experiencia a fuerza de repetición. La historia perfeccionó rutinas mágicas que fueron puestas a prueba en múltiples contextos. Algunos principios del ilusionismo germinaron en zonas apartadas como mesas de póker, apuestas clandestinas o divertimentos populares. Estos territorios, más o menos mapeados, intercambian objetos y secretos; se comunican por caminos provisorios que apenas dejan huellas.

Un ejemplo de nomadismo territorial puede ilustrarse con el juego de los tres cubiletes, que consiste en ocultar una bolita debajo de uno de ellos y desafiar a la audiencia para que adivine dónde quedó después de que el presentador movió los cubiletes aleatoria- mente. Todo se ofrece muy claro y simple, pero el apostador nunca acierta. Se vuelve imposible encontrar un creador, un momento y un lugar de origen de esta habilidad. Está presente desde la antigüedad en distintas culturas y geografías.

Pocas variables físicas fueron aplicadas, las cuales responden a localizaciones territoriales: cubiletes de metal, barro o madera, bolita de piedra, corcho o miga de pan, según la topografía sociocultural en donde se desarrolle el juego.

Esta demostración, registrada como ejemplo del uso negativo de la retórica en una epístola de Séneca (1884)², da cuenta de que pertenecía al mundo de los saltimbanquis, mimos o charlatanes de la antigüedad. Tanto los objetos, la técnica, el procedimiento y la argumentación de este juego, carente de prospecto y teoría, se mantienen casi inalterables, como lo demuestran los primeros manuales de ilusionismo del siglo XVII o los documentos gráficos.

En síntesis, los objetos de este juego y de otros tantos prueban la eficacia de una producción mágica que resiste y se adapta a cambios territoriales sucesivos. Lo territorial se hace presente también nominalmente en muchos juegos del repertorio mágico: aros chinos, sogas hindú, arenas del Sáhara. La mayoría de ellos goza

de fama en occidente a partir del siglo XIX y se escenifica en la actualidad como clásicos de la magia. El empeño por referenciar el objeto a una geografía remota a la centralidad occidental es un síntoma elocuente de la Europa expansionista. Es un intento obligado por rescatar valores –con solapada piedad– de culturas sometidas al orden geopolítico europeo. La ruta de la seda se multiplica y renueva el *stock*.

Los títulos de los juegos citados evocan exotismo, sabiduría milenaria, secretos ancestrales –que bien supieron aprovechar los magos occidentales– llegando incluso a adoptar identidades orientales apócrifas. Ingresan a Europa valores culturales en formato de misterios de tierras recónditas, que por otro lado no representan ninguna amenaza para la cultura colonialista.

Los juegos mencionados corresponden a la categoría de magia visual. Se caracterizan por ser rutinas donde lo objetual, lo musical y lo manipulativo son protagónicos, sin necesidad de exposiciones verbales. Esta cualidad fue decisiva para las variadas inscripciones territoriales que adoptaron las rutinas. Fueron ‘exportadas’ y desterritorializadas con facilidad. Adquirieron rasgos distintivos de diversas culturas, eludiendo la barrera idiomática. Nuevas formas de representación se derivaron de diversos regionalismos, que a su vez se reterritorializaron con una estética transformada en los teatros europeos.

Sin embargo, poco hablan estos juegos de la supuesta cultura de origen. Muchos son una creación occidental adjudicada a oriente. El ‘orientalismo’, la ‘chinitud’, lo ‘exótico’ y lo ‘salvaje’ son arquetipos desterritorializados que la magia adopta y traduce a la sociedad burguesa de finales de siglo XIX y principios del XX, o, mejor dicho, ayuda a crear el imaginario que esa sociedad desea tener de lo lejano, un imaginario que, con una perspectiva etnográfica, está impregnado de la ambigüedad de lo otro: otros territorios que suministran datos culturales que son aislados en producciones mágicas. La invulnerabilidad del chamán y el poder del fetiche son solo fraudes pasibles de ser reproducidos por la supuesta superioridad de la civilización occidental.

Los naipes invitan a pasear y detenerse

Entre la vastedad y variedad de objetos presentes en el ilusionismo, parece pertinente seleccionar los naipes como muestra testigo, ya que reúnen características propicias al servicio de lo territorial. La baraja es un conjunto de imágenes ordenadas numéricamente. A su vez, cada imagen tiene peso significativo como unidad, desprendida del sistema raíz al cual refiere.

Son un conjunto homogéneo de cartones impresos, iguales en una de sus caras y diferentes por la otra, subordinados entre sí.

El mazo, término común que se le da al conjunto de naipes, no es un objeto proyectado para la magia. Se inscribe en la categoría de objetos discontinuados de su territorio funcional que, por medio de un proceso de descontextualización, son puestos en escena como agentes del efecto mágico. Como objeto familiar, el mazo remite a lo impredecible del azar. Se debate entre el orden y el desorden. Los naipes gozan de mala fama, ya que fueron relegados por la exigencia del rendimiento capitalista a participar de actividades residuales: ocio, vicio, apuestas. Son producidos por un sistema mecánico de fabricación que garantiza una uniformidad constante.

El modelo cognoscitivo reconoce estas particularidades, y es precisamente esto lo que proporciona una ventaja irrefutable para la magia. El espectador proyecta una suerte de inimputabilidad sobre lo objetual.

Evalúa, con una noción fragmentada, lo inalterable de su identidad, igualdad y regularidad. El naipe, en el acto ilusionista, lo invita a reconsiderar su propia territorialidad; estimula a deambular entre lo posible y lo imposible, lo racional y lo irracional, el proyecto y el antiproyecto.

La baraja porta un rasgo de identidad que alude a un espacio geográfico suficientemente productivo para lo territorial. Específicamente en occidente, la baraja circula a través de dos modelos bien diferenciados (aunque no opuestos): baraja española y baraja francesa. Las dos tipologías advierten el carácter eurocentrista del mazo. Ambos sistemas satisfacen la misma actividad lúdica pero, en el contexto cartomágico, provocan operatorias complejas de comunicación según sea el territorio donde se activen.

La baraja francesa, también llamada de póker, globalizó su identidad, mientras que la española es popularmente conocida y utilizada en algunas regiones de América y Europa. La mayoría de los trucos son proyectados y fabricados para la baraja francesa. Pocos son pensados para el naípe español; a lo sumo son adaptaciones de los trucos diseñados para naipes franceses, adaptaciones que presentan una complicación adicional, pues la diferencia entre ambas barajas no es solo visual, sino también numérica y de cantidad de componentes.

El código de comunicación al momento de utilizar alguna de las tipologías debe ser puesto en consideración según el auditorio ante el cual se presenta. Todo cartómagos sabe que, al momento de hacer elegir una carta de la baraja francesa, ante un público argentino por ejemplo, debe formular una pregunta obligada: ¿conoce usted la baraja de póker? Esta pregunta que carece de sentido en otros territorios. Esto es nada más y nada menos que ir al encuentro del otro con un manual de procedimiento: un prospecto que vincula dos competencias, la del ilusionista que invita y la del participante invitado. Una señal clara debe ser el punto de partida para enriquecer el territorio mágico, activado por los objetos y el encuentro con el otro.

En la práctica que Careri (2016) lleva a cabo con su equipo, presta especial atención a la necesidad de inventar una metodología para relacionarse con el otro, de ir al encuentro del otro con un saludo no beligerante.

Es posible, sin saberlo, que sea un encuentro imprevisto, algo similar a lo que Careri (2016) describe como tropezarse con alguien, alguien que esté dispuesto a poner en peligro la seguridad del truco o que por descuido o por desconocimiento frustré el efecto. Dicho encuentro obliga a reconducir el proyecto de la rutina mágica, a buscar atajos dentro del terreno ilusorio.

Los objetos –los naipes en este caso– suelen ser ayudantes silenciosos que posibilitan un entrecruzamiento entre lo predeterminado y lo no esperado. Son la materia inerte que porta un orden prefijado y, al mismo tiempo, son materia maleable que abre una puerta a un rumbo no previsto.

La estructura de la rutina mágica coexiste con lo informal del acontecimiento. Esta manera de comprender el procedimiento del ilusionismo en la especialidad de la cartomagia, categoría que permite cierta interactividad con el otro, obliga a reconsiderar los plenos dominios otorgados al ilusionista. Si bien el ilusionista es el fundamento espectacular de la escena mágica, el espacio, los objetos y el intercambio con el otro construyen una autoría compleja.

El cartómagos, poniendo en juego todas sus competencias, integra estas variantes en un territorio propenso a lo inestable. Se vuelve programador especializado, cargado con un complejo sistema operativo de múltiples combinaciones y variables, cuyo dispositivo es el mazo. Este sistema permite estabilidad y, a su vez, puesto a prueba en condiciones adversas, admite actualizaciones favorables.

En definitiva, la baraja es buen conductor para lo que Careri (2016) llama un proyecto indeterminado (2016) que posibilita reconducir la ruta inesperadamente, hacer un giro o incluso detenerse; que desconoce sus resultados y permanece inacabado por su propia naturaleza.

Como ejemplo, se podrían citar las elecciones libres presentes en los juegos de cartomagia, dando a elegir un color entre el rojo o el negro, un número ordinal, o una carta específica. Esta libertad deja abierta la posibilidad de desarrollos disímiles. Es preciso adaptarse a la deriva que la elección propone. El objeto, los sujetos y el espacio suspenden por un instante el tiempo. Según Careri (2016), Es necesario perder tiempo para ganar espacio. Esta regla anticipa una estrategia siempre presente en la cartomagia: instalar preocupaciones ficticias, distracciones, ideas disruptivas para extender la espera y ganar un espacio imaginativo para conducir el juego.

Suele ocurrir, por accidente no deseado, que la carta seleccionada libremente –supongamos un cuatro de diamantes– no se encuentra en la posición esperada al momento de ser mágicamente revelada, esto es, por ejemplo, en el primer lugar del mazo. Por error quedó en séptimo lugar, pero separada por siete cartas, casualmente del siete de diamantes, el cual quedó por azar en primera posición. El siete funciona como llave para el descubrimiento. La habilidad del cartómagos capitaliza este fallo y une los puntos casuales para potenciar el efecto.

Si bien la operación inicial del juego sería poder ir directamente de un suceso al otro, del naipe perdido a la aparición sorprendente en primera posición, la segunda activación consiste en trazar un trayecto subordinando los emergentes significativos. Ambas situaciones contemplan desplazamientos y detenciones: elegir, perder (desaparecer) y encontrar (aparecer) el naipe en cuestión. Si el juego se hubiese desarrollado sin sobresaltos, el trayecto del mismo estará subordinado a los sucesos pautados.

La irrupción de lo inesperado abre un horizonte de posibilidades que permite asimilar los acontecimientos a un nuevo rumbo. El cambio de dirección y las variaciones locales, imponderables, van modificando la naturaleza de lo previsible y crean nuevos descubrimientos asombrosos.

Proyecto y metodología se tornan indeterminados; ambos términos remiten, según Careri (2016), a lo dogmático y lo finito. En el ejemplo de la carta ‘mal ubicada’, el método se rehace a medida que el juego se desarrolla, y el proyecto se vuelve exploración y productor de transformaciones creativas.

Ante un accidente de baja probabilidad pero de alto impacto, los objetos –los naipes en este caso– mutan su sentido. No son solo números en un sistema ordenado o una imagen impresa; son algo más: un recurso para la intuición, una fuente de acontecimientos que señala fuerzas constructivas, un síntoma latente para nuevas formulaciones.

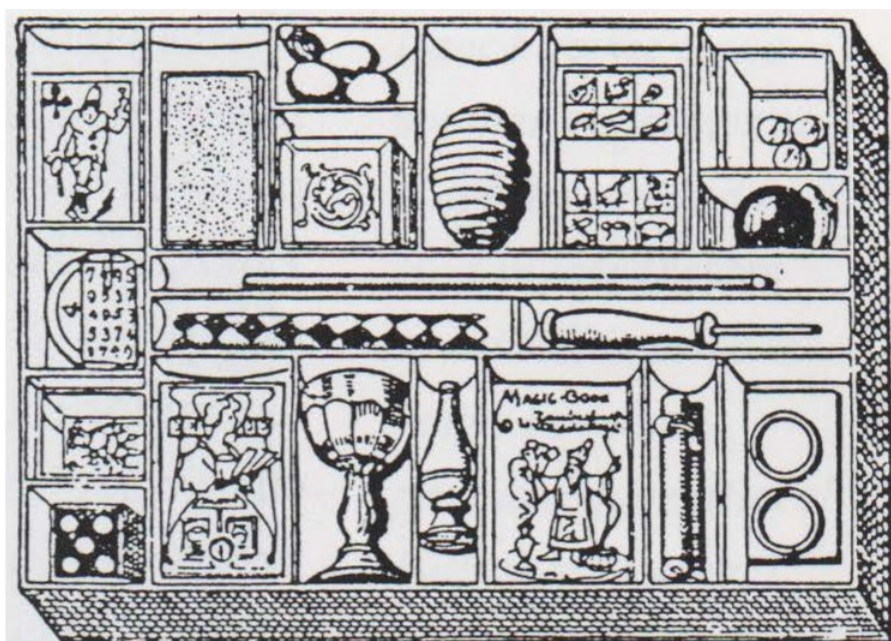


Imagen 4. Antiguo grabado de caja de trucos (1920) con los objetos característicos.

Las percepciones intensivas de los objetos, devenidas de su funcionamiento no ordinario, que fluctúan en territorios vecinos al ilusionismo o a veces más lejanos, son trasvasadas a la disciplina y reglamentadas por ella. Las propiedades materiales insospechadas, las cualidades manipulativas, los discursos pseudocientíficos o las tecnologías recientes son corridas en secreto del territorio de pertenencia en favor de lo mágico.

Las experiencias anómalas extraídas de la práctica obligaron a improvisar respuestas más mágicas que las calculadas. Estos resultados fueron tan eficaces que sirvieron de modelo para nuevos juegos. El defecto producido en un escenario local se convirtió en efecto original, un efecto que fue globalizado exitosamente por el corpus cartomágico.

A través de los naipes y de la descripción de su funcionamiento en el ilusionismo, se evidencia cómo el territorio reconstruye el objeto. El soporte físico que la magia despliega es la materia inerte que una sociedad produce y consume, materia configurada con sentido utilitario que invita a los sujetos a crear y encantar un territorio.

Conclusión

Cada sociedad, artesanal o industrial, suministró una producción objetual que colaboró en la resolución de sus incomodidades vitales. El teatro y el culto religioso ordenaron las prácticas mágicas determinando procedimientos, consagrando objetos y motorizando dispositivos reguladores. La magia moderna, teatralizando los principios del engaño, redefinió las cualidades de los objetos y capitalizó sus propiedades materiales. Creó un territorio original traduciendo preocupaciones arcaicas a un espacio espectacular.

Así como los naipes se reinstalan en territorios globales, locales y regionales sin perder el objetivo de ser agentes del fenómeno mágico, otros objetos también han soportado con éxito el mismo destino. La varita de abedul del druida celta, la seda ceremonial japonesa, los dispositivos de tortura, los grilletes y las monedas son componentes desterritorializados que conforman el sistema englobante de objetos del ilusionismo. Algunos de ellos fueron en principio simples demostraciones, pero paulatinamente conformaron rutinas mágicas, actos y categorías.

La magia teatral trasplanta objetos de territorios heterogéneos para someterlos a una operación de reencantamiento. Los más aptos producen especializaciones: cartomagia, micromagia o numismagia.

Las reglas de la disciplina no permanecen inmovilizadas; son revisadas y actualizadas por nuevas contextualizaciones estéticas propuestas por el cambio territorial. La contemporaneidad relocalizó el ilusionismo en un espacio artístico expandido que algunos investigadores lo denominan nueva magia (Pavis, 2016), un 'nuevo ilusionismo' que, sin renunciar a sus principios, crea novedosas formas de actuar y de relacionarse con los objetos y el espacio. La magia se pluraliza como expresión asociada a prácticas como la *performance*, el teatro de objetos, la danza y la instalación. Esta reterritorialización parece atentar contra el sentido de lo que comúnmente se entiende por magia en tanto arquetipo de mago de frac, galera y bastón. El protagonista comienza a ser el evento, el sujeto se convierte en proyectista y los objetos devienen en sistemas operativos. Los atributos materiales, simbólicos y manipulativos del objeto, invisibilizados a la percepción, encuentran el momento conveniente para lanzarse a una zona transformada por soportes virtuales: hologramas, experiencias de inmersión, realidad aumentada y *mapping*.

La magia se posiciona como un territorio apto para reinstalar la preocupación del objeto como fundamento escénico, en tanto promesa oculta siempre latente, a la espera de pasar de la potencia material al acto ilusorio.

BIBLIOGRAFÍA

- Barba, E. (1987). Más allá de las islas flotantes (Toni Cots, Trad.). Buenos Aires, Argentina: Firpo & Dobal.
- Careri, F. (2016). Pasear, detenerse (Maurici Pla, Trad.). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2004). Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia (José Vázquez-Pérez, Trad.). Madrid, España: Pre-texto.
- Ferrater-Mora, J. (2000). Diccionario de Filosofía abreviado. Buenos Aires, Argentina: Sudamericana.
- Pavis, P. (2016). Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo. (Magali Muguercia, Trad.). Ciudad de México, México: Paso de Gato.
- Real Academia Española (1992). Magia. En Diccionario de la lengua española. Real Academia Española (21ª ed.). Madrid, España: Espasa Calpe.
- Séneca, L. A. (1884). Epístolas morales. (Francisco Navarro y Calvo, Trad.). http://www.bibliotecavirtualdeandalucia.es/catalogo/catalogo_imagenes/imagen.cmd?path=1004872

NOTAS

- 1 Relojero, creador de autómatas e ilusionista francés (1805- 1871), considerado el padre de la magia moderna. Trasladó los juegos de escamoteo habituales en los mercados y ferias a los teatros y fiestas privadas. Adoptó la indumentaria formal de la época para sus presentaciones: frac, bastón y galera. Entre sus aportes se destacan la levitación etérea, el árbol de naranjas y el cajón de peso variable, entre otros trucos.
- 2 Estas cosas engañan inocentemente como los cubiletes y piedrecitas de los prestidigitadores, en los que el engaño mismo deleita; pero muéstrame cómo se hace esto, y en el acto pierdo el deseo de hacerlo. Lo mismo digo de los argumentos capciosos: ¿de qué otra manera he de llamar á esos sofismas?” Epístolas Morales, fragmento de la Epístola XLV, *De la inútil sutileza de los dialécticos*.