



“Uno de los trucos clásicos que no ha sido revisado con tecnología es el de la mujer serrada”, dice Blass. En *Quo* proponemos convertirla en un holograma y, en vez de sierra, usar una espada láser.

LA ILUSIÓN AUMENTADA

Conocerás las últimas hazañas de los **TECNOMAGOS** de la mano de Jorge Blass. Son capaces, por ejemplo, de imprimir a tu amigo en 3D. ¡Pasen y vean!



Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”, escribía el maestro de la ciencia ficción Arthur C. Clarke en su obra *Profiles of the Future*, en 1962. Por eso en el momento actual, en el que la tecnología va a pasos agigantados y cada día nos sorprende traspasando un límite más, la magia debería tener cada vez menos que decir. Pero, muy al contrario, lo que ha sucedido es que los nuevos magos se han unido al enemigo y en muchos casos han cambiado la chistera por un *iPad* y la baraja de cartas por una aplicación de móvil.

Es el caso del protagonista de nuestro reportaje, Jorge Blass, un mago que nació el mismo año en que lo hizo el primer Mac y al que el mismísimo y todopoderoso David Coperfield ha comprado un truco en el que entran en juego redes sociales como Facebook y Twitter.

TELETRANSPORTACIÓN DESDE FACEBOOK

“Pido a alguien del público, elegido al azar, que salga al escenario y escoja a uno de sus contactos en sus redes sociales de forma aleatoria. Una vez elegido, aparece en el escenario →

LA GRAN CITA



Desde el próximo 13 de febrero y hasta el 23 de marzo se celebra en el Teatro Circo Price de Madrid el *VI Festival Internacional de Magia de Madrid*. Capitanado por Jorge Blass, su acto central será la Gala Internacional de la Magia, donde se reunirá a algunos de los mejores magos del mundo en todas las disciplinas, como el ilusionista Asi Wind y el cómico Voronin.



LA FUERZA DE LA TRADICIÓN

El primer truco de magia del que se tiene conocimiento data del Antiguo Egipto, cuando se asegura que un tal Dedi asombró al faraón reviviendo a un ganso decapitado. Después, en la Edad Media, los magos ambulantes fueron el germen de la magia que ha llegado a nuestros días. Estos hacían aparecer comida o conejos de la chistera, para combatir el hambre.

← una enorme caja de cartón que, al sacudirla, teletransporta al amigo seleccionado por el espectador y aparece en el escenario en persona”, explica Blass.

El uso de una caja de cartón en este truco, aunque lo parezca, no es un detalle sin importancia: “La tecnología ha ayudado a mejorar nuestros métodos secretos, incluso a crear nuevos caminos que eran impensables hace años, y eso deriva en nuevos efectos. Personalmente, creo que hay más tecnología a la vista que en la trastienda. La magia sigue siendo muy artesanal e ingeniosa. A veces, los

gadgets tecnológicos nos sirven para sustituir una pizarra, un bloc de dibujo y una baraja de cartas, pero el buen ilusionista, en mi opinión, debe dar la sensación de que todo lo que utiliza es orgánico, que no tiene trucaje ni preparación especial, y en eso la tecnología a veces puede generar sospechas”, sigue Blass.

Así que, aunque Cooperfield hará su propia versión, ha estado interrogando a Blass sobre todos los contratiempos que ha tenido en la representación de este truco: “A menudo me sonaba el móvil a las dos de la mañana y era David para hacerme preguntas, dudas que le estaban surgiendo. Nosotros tardamos unos dos años en terminar de redondearlo, y surgieron muchos inconvenientes por el camino”, termina Blass.

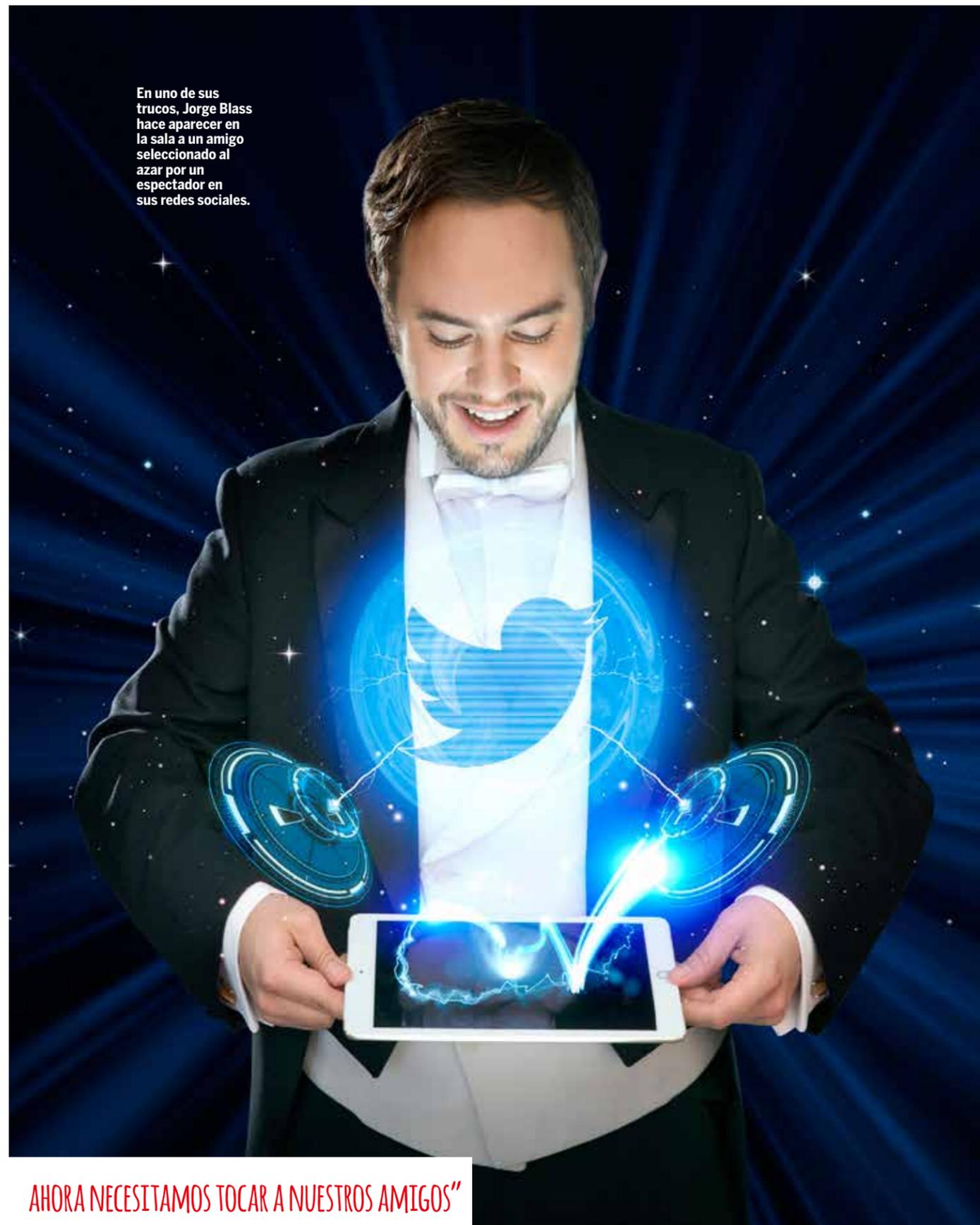
Lo que está claro es que los magos lo tienen cada vez más difícil para impresionar, y la tecnología puede ayudarles a conseguirlo.

CIBERILUSIONISMO

Uno de los magos pioneros en esto del uso de las nuevas tecnologías en la magia, el estadounidense Marco Tempest (*marco-tempest.com*), quien se define a sí mismo como ciberilusionista, lo tiene claro: “Cuando me planteé hacer magia, me di cuenta de que para competir con las nuevas tecnologías debía utilizar sus mismas armas, como los efectos especiales de las pelí-

culas. Era la mejor estrategia para crear espectáculo”, declara Tempest. Con solo echar un vistazo en la red se puede ver a este mago contando la historia de Tesla por medio de la realidad aumentada, usando unas Google Glass para hacer trucos de cartas y “bailando” a dúo con Baxter, el robot obrero de *Thinking Robotics*. “Me he pasado los últimos ocho meses creando software para que el robot interactúe conmigo en el escenario”, asegura.

En el caso de Tempest, su trastienda, es un enorme laboratorio de I+D en Nueva York, en el que se pueden ver las tecnologías más punteras antes de que se conviertan en masivas. Tempest las descuartiza hasta encontrar el modo de incluirlas en su espectáculo. Por eso, ha sido seleccionado por el mismísimo MIT (Massachusetts Institute of Technology) como director de un programa que pretende, precisamente, aunar tecnología y creatividad. También ha sido requerido para dar conferencias en TED en varias ocasiones, y marcas como HP le reclaman para presentar sus productos más punteros. Incluso ha creado una aplicación que permite sincronizar vídeos en varias pantallas, *MultiVid*, que ofrece de forma gratuita en el Apple Store. “Porque mi meta, además de entretener, es crear cosas útiles para mucha gente”, asegura Tempest. →



En uno de sus trucos, Jorge Blass hace aparecer en la sala a un amigo seleccionado al azar por un espectador en sus redes sociales.

“EN LA EDAD MEDIA SE HACÍA APARECER CONEJOS PORQUE SU CARNE ERA CODICIADA Y HABÍA MUCHA HAMBRE.

AHORA NECESITAMOS TOCAR A NUESTROS AMIGOS”

"AUNQUE ESTEMOS RODEADOS DE APARATOS TECNOLÓGICOS QUE HACEN MAGIA POR SÍ SOLOS, AL PÚBLICO LE ENCANTA FASCINARSE Y QUE LE SORPRENDAN"



Las tabletas se han convertido en la nueva chistera. De ellas, el mago ya no saca conejos, sino monedas o cerveza.

← Y no es el único. Otros magos actuales han desarrollado aplicaciones para utilizar en sus espectáculos que, más tarde, han comercializado para quienes quieran instalárselas en su propio móvil. Es el caso también del mago húngaro Soma, quien adivina la ciudad a la que quieres viajar (véase recuadro *Las apps para principiantes*), y esta aparece, por arte de magia, en la pantalla de tu tableta.

Con ellas, a pesar de estar usando tecnología de forma evidente, el mago consigue sorprender al público convirtiendo en digital desde una moneda hasta una carta.

Como dice Blass: "Lo más difícil en la actualidad es hacer algo nuevo, que nadie haya hecho antes. Al público le encanta fascinarse y, aunque estemos rodeados de aparatos tecnológicos que hacen magia por sí solos, seguimos teniendo capacidad de sorprendernos. Por eso la tecnología nunca acabará con la magia, porque el hombre lleva en su ADN el sorprenderse".

IMPRIMIENDO PERSONAS

Ahora, imaginad que entráis en un centro comercial y os encontráis con una máquina gigante de impresión en 3D y el vendedor os ofrece hacer una réplica de vosotros mismos. ¿A escala? "No, a tamaño natural", os dice. Increídos, le pedís que os haga una demostración. De manera que llama (aparentemente) a la primera persona que pasa cerca de vosotros y le pide colaboración. En primer lugar, la escanea con una pistola 3D y, para vuestra sorpresa, en unos minutos

una réplica exacta de la espontánea aparece ante vuestros ojos. Este truco, que podéis disfrutar en internet (véase recuadro *Los mejores en YouTube*) es obra de Simon Pierro, un alemán con quien Copperfield también se ha puesto en contacto para interesarse por el truco. Pierro se hace llamar a sí mismo *iPad Magician* (el mago el iPad), pues la mayoría de sus trucos la realiza utilizando la tableta de Apple como instrumento. En ella introduce elementos reales que después vuelve a "sacar" e interactúa con los personajes que salen en su pantalla.

"Hay una gran cantidad de software que puede mejorar la magia, así como componentes miniaturizados que nos permiten a los magos hacer cosas impensables hasta hace solamente unos años. Arthur C. Clarke tenía razón: si puedes estar un paso por delante del conocimiento de la tecnología por el público, puedes hacer cosas que parecen milagrosas. Pero mantenerse un paso por delante es un reto, y tan pronto como todo el mundo se familiarice con la tecnología que estás utilizando, es necesario ir más allá y alcanzar el siguiente nivel. Es una batalla constante para mantenerse a la vanguardia de esa curva de la tecnología que avanza rápidamente", nos confiesa el propio Pierro.

De hecho, en la celebración del último CES de Las Vegas, la feria de tecnología de consumo más importante del año, donde se presenta lo que vendrá, se pudo ver a David Copperfield como un visitante más.

Y cuando las cámaras de la CBS le entrevistaron, aseguró que estaba allí para inspirarse, que para su trabajo era indispensable conocer los últimos "trucos" de la tecnología.

"Sin duda, te ayuda a imaginar ideas más complejas. Cuando toco un *gadget* tecnológico y lo estudio de cerca, puedo →

LAS APPS PARA PRINCIPIANTES

-  **RISING CARD.** Con esta app disponible para Mac y para Android, podrás dejar a tus amigos con la boca abierta cuando seas capaz de adivinar la carta que han seleccionado.
-  **CITY PREDICTION.** Diseñada por el mago húngaro Soma, esta app permite pedir a otra persona que piense en una ciudad del mundo y esta aparece en su móvil o tableta.
-  **INVISIBLE DECK.** Disponible para Android y Apple, esta aplicación hará aparecer, por arte de magia, la carta que está pensando nuestro interlocutor. Precio: 4,99 €.
-  **CARD2PHONE.** Gracias a esta app para iPhone podrás, por ejemplo, "meter" cartas, monedas o billetes en tu teléfono móvil y después "sacarlos" de nuevo. Precio: 4,99 €.
-  **I SODA, I WATER, I COLA...** Gracias a estas apps podrás sacar bebida y comida virtuales en tu tableta y comértelas o bebértelas de verdad al convertirlas. Gratuitas.
-  **CARD NOW.** Para quedarte con el personal, permite que saques tu tarjeta de visita de dentro de tu teléfono móvil y la materialices para entregársela a alguien. Precio: 5,99 €.
-  **I FORCE.** Tu interlocutor piensa en su comida favorita, le miras fijamente y lo escribes en la pantalla de tu móvil. Verás qué cara se le pone cuando, al girarlo, vea que lo has adivinado.
-  **MAGIC TWEET.** Gracias a esta app podrás adivinar cualquier tweet que se escribirá en la cuenta de tu espectador o amigo. Está disponible solo para Apple y cuesta 99,99 €.
-  **MARTY'S COIN.** Otra aplicación que permite introducir cosas, como cartas y monedas, en tu móvil y jugar con ellas dentro, como si las estuvieras moviendo. Precio: 2,99 €.
-  **MAGO POP APP.** La aplicación de Antonio Díaz, conocido como el Mago Pop, te permitirá "jugar" a ser mago y dejar a tus amigos boquiabiertos. Gratuita.



LOS MEJORES EN YOUTUBE

Uno de los mejores lugares al que acudir para ver magia y asombrarse es el portal de vídeos por excelencia. Te recomendamos que le echés un vistazo a: Marco Tempest (www.youtube.com/watch?v=fumsXEuiLyk); Dynamo (www.youtube.com/watch?v=UZeP2d-o8f); Charlie Caper & Eric Rosales (www.youtube.com/watch?v=53_qvMQfvOE); Soma (www.youtube.com/watch?v=icGylEuO2Lg); y Simon Pierro (www.youtube.com/watch?v=b_xhS-QGKxO4).

MAGIA CORPORATIVA
Charlie Caper (en la foto) y Eric Rosales hacen magia con tablet para eventos.

← imaginar nuevos efectos. Me encanta curiosear y descubrir la nueva tecnología que está a mi alcance”, asegura Blass.

Pero el uso de estas tecnologías, ¿no resta méritos al mago? “No, porque la tecnología no es todo el truco. Yo siempre trato de combinarla con la habilidad del mago. La capacidad para cruzar la barrera entre el

mundo físico y el digital es lo que hace que sea más sorprendente”, asegura Simon Pierro. De hecho, después de la impresora en 3D ha desarrollado sorprendentes trucos utilizando realidad aumentada, y ha sido el primero en hacer uno con el Apple Watch, el reloj inteligente de Apple. Además, confiesa: “Actualmente estoy trabajando en el uso de la realidad aumentada con monedas; y en algunos experimentos, con hologramas sorprendentes”.

Muchas veces, los trucos –como el de la impresora en 3D– no son más que una réplica moderna de los clásicos. Por ejemplo, la vieja magia utilizaba espejos para hacer desaparecer delante del público las piernas de una señorita. Ahora, el mismo efecto óptico conseguido con espejos es lo que nos hace ver sobre el escenario cómo va surgiendo una persona de la nada. En cuanto a la réplica, evidentemente, es la hermana gemela del gancho utilizado por Pierro. Así que, aunque para este truco se usa una gran parafernalia tecnológica a la vista, la base tiene cientos de años.

VIEJOS TRUCOS REVISADOS

“El trabajo del mago sigue siendo materializar los deseos del público con su magia. En la Edad Media se hacían aparecer conejos porque su carne era codiciada y había mucha hambre. Ahora las necesidades son otras. Por ejemplo, yo desarrollé el truco de las redes sociales porque me di cuenta de que la

gente está muy desconectada en el sentido físico y desea tocarse. Con mi truco, yo pretendía solucionar esto y que la magia hiciera que dos amigos que hace mucho que no se ven físicamente se abracen. De hecho, este siempre es uno de los momentos más emotivos del espectáculo”, asegura Blass. Y en efecto, este truco también tiene un antecedente en la Edad Media.

“Está inspirado en uno que se hacía en los mercados en el siglo XII. El mago enseñaba una cazuela vacía y pedía que eligieran una comida al azar. Entonces tapaba el recipiente y, con un golpe de varita, hacía aparecer mágicamente la comida elegida. En mi juego, en el lugar de la cazuela hay una caja de cartón, la varita es el iPad, y en vez de elegir comida, eligen un amigo de Facebook que se materializa instantáneamente en el momento, igual que la comida”, concluye Blass.

Sin embargo hay trucos clásicos para los cuales aún no hay versión tecnológica: “Es el caso del de la mujer serrada, para el que hay hasta 30 formas diferentes de representarlo, pero en el que aún no se ha introducido la tecnología. Habrá que pensar en ello”, reflexiona Blass.

En definitiva, el uso de la tecnología en la magia es una consecuencia lógica del mundo en que vivimos. La prueba de ello es que, dejando a un lado los magos eminentemente tecnológicos como Tempest y Pierro, cada vez son más los que incluyen tecnología de forma →



Una de las últimas tendencias es la introducción de la realidad aumentada en los espectáculos de magia.

FOTOS: PATRICIA GALLEGO, HEARST INFOGRAFÍA, ESTILISMO: EVA SANVIVAS. AGRADECIMIENTO: LA TRAJERÍA

“LA CAPACIDAD DE CRUZAR LA BARRERA ENTRE EL MUNDO FÍSICO Y EL DIGITAL ES LO QUE HACE QUE LOS TRUCOS QUE USAN TECNOLOGÍA SEAN MÁS SORPRENDENTES”

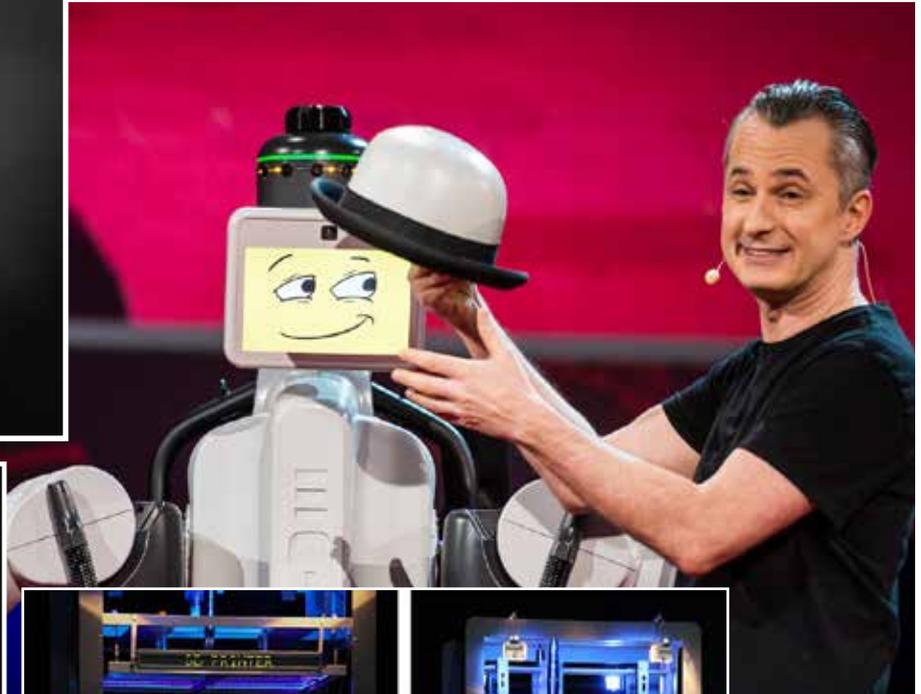


M★GIA

ROBOTS, IMPRESORAS 3D, ETC. PARA COMPETIR CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS HAY QUE JUGAR CON SUS PROPIAS ARMAS



EL MAESTRO. El estadounidense Marco Tempest (abajo) es el pionero de esta nueva generación de magos que usa las nuevas tecnologías en la magia. En la imagen con Baxter, el robot al que usa en sus espectáculos y del que ha conseguido que "parezca" que interactúa con él.



APRENDICES
El mago húngaro Soma y su lucha con teléfonos y monedas (izquierda, arriba), el neoyorquino Asi Wind con sus cartas virtuales (izquierda, abajo) y el alemán Simon Pierro (abajo, derecha) con su impresora 3D son grandes referentes de tecnomagia.

← espontánea en sus espectáculos. Es el caso de *Dynamo*, el joven ilusionista de moda en EEUU, cuyo "fuerte" es colgarse de rascacielos y otros retos imposibles, que se hizo famoso gracias a un truco en Times Square, Nueva York, con el que hace sonar los móviles de todas las personas congregadas en la plaza a la vez. También encoge un *iPhone* hasta el punto de

meterlo en una botella de cristal y volver a sacarlo. Su versión española, el televisivo Mago Pop, también ha modernizado el truco de la desaparición dentro de una caja "acicalado" con tecnología.

En acción, el Mago Pop pide a alguien del público que le diga dónde quiere que vaya cuando desaparezca, y a otro, qué quiere que le traiga

de allí. Entonces se mete en la caja y, cuando lo perdemos de vista, una gran pantalla nos enseña imágenes de él en el lugar de destino con el objeto solicitado. Al volver, uno de los espectadores ha recibido un mensaje de móvil con la ubicación del mago en el lugar indicado, como garantía. ¿Pero hay algo más susceptible de trucaje que la tecnología? ■ ANA PÉREZ