

MAGIA DE CERCA PROYECTADA





MAGIA DE CERCA PROYECTADA



Agradecimientos

"Si quieres llegar rápido, ve solo. Si quieres llegar lejos, ve acompañado".

A mis grandes amigos y equipo de trabajo, que son como mi familia: Manu, Iván, Dani, Moli...

A Laura Egea por su magnífico trabajo audiovisual. Su fotografía de portada y la que aparece en estos mismos agradecimientos.

A Dani DaOrtiz, Iván Santacruz, Miguel Ajo, Julián por todos los consejos y horas de charla sobre este tema. Estas notas lleva mucho de ellos.

Y cómo no, a ti, que tienes estas notas en tus manos. Gracias por confiar en mi trabajo y apoyarlo. Espero de corazón que lo disfrutes y te resulte de provecho.

Qué bonita es la magia, y qué afortunado me siento de poder compartirla.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. (Página 5)

CONTEXTOS DE MAGIA PROYECTADA (Página 7)

PROYECCIÓN 100% (Página 8)

Colocación de la mesa (Página 9)

- Tecnología (Página 12)
- Cámara (Página 12)
- Realización básica audiovisual (Página 15)

1. FORMATO HÍBRIDO (Página 19)

2. HÍBRIDO CON TV PEQUEÑA (Página 23)

ILUMINACIÓN (Página 24)

- ILUMINACIÓN DE MAGIA DE CERCA EN ESCENA (Página 25)
- LUZ AL HABLAR EN EL PROSCENIO (Página 26)

¿Y SI FALLA ALGO? (Página 27)

- PROBLEMAS EN LA ILUMINACIÓN (Página 27)
- PROBLEMAS DE CÁMARA (Página 30)

ENSAYO, ADAPTACIÓN Y NOTAS FINALES (Página 31)

INTRODUCCIÓN

La magia de cerca tiene ese encanto, esa forma de impactar en el espectador a escasos centímetros. Y por suerte y desde hace años se ha conseguido llevar a grandes escenarios mediante la tecnología. Ahora puede hacerse a miles de personas permitiendo compartir y mostrar estos pequeños milagros en grandes espacios, sin las limitaciones lógicas que tiene esta rama de la magia.

Una cuestión lógica es pensar que “la magia de cerca proyectada en pantalla” no es más que poner la cámara y hacerla de forma parecida a cuando la hacemos en condiciones de “magia de cerca reales”. Te voy a hacer un spoiler: error.

De hecho en ocasiones (por suerte pocas y cada vez menos) hay lugares donde la magia de cerca tiene un trato muy inferior en cuanto a condiciones técnicas se refiere, a la magia de escena y es una pena, porque se pierde gran parte del encanto de grandes números y artistas.

Y es que hay una premisa que hay que entender como máxima: la magia de cerca en escenario no es magia de cerca y las reglas visuales no son las mismas. No es lo mismo hacer magia de cerca a 40 personas mirando directamente la mesa que a 400 ayudándote de una pantalla (magia de cerca para ver de lejos).

Cuando utilizamos la pantalla para proyectar automáticamente estamos creando otro contexto, otro lenguaje, otra mirada. Cuando hacemos magia de cerca es importante entender la premisa de que la magia ocurre en el espectador.

La magia de cerca proyectada pues no es magia de cerca tradicional. Es una magia de cerca que tiene su propio lenguaje y forma de transmitirla.

Estaremos de acuerdo en que cuando somos espectadores de una obra de cerca de estas características y no podemos ver bien, no distinguimos los objetos o incluso hay trampas que se ven por “no ser el ángulo correcto” nos llevamos una experiencia que no es óptima.

De hecho, no sé cuántas veces he escuchado de forma no muy positiva, la famosa frase de: *“pero es que la magia de cerca en teatro no vale la pena, para eso me pongo un vídeo de Youtube”*... ¡Suélteme el brazo señor!

Reducir que “no vale” a que “no hayas tenido una buena experiencia” es igual de absurdo que si vas a ver un monólogo en el que el audio no estaba bien y ya das por hecho que son todos así.

Cuando hacemos magia de cerca en escena no somos magos de cerca. Somos magos en escena que van a transmitir su obra en un contexto diferente para el que se creó dicha obra en la mayoría de las ocasiones.

Y es que la cámara como dice Dani Daortiz en su libro "Trabajando en casa" no es ni más ni menos que "el ojo del espectador". Da igual las personas que sean: veinte, cien o mil van a ver tu magia a través del mismo punto de vista.

Algunos grandes maestros de la magia han trabajado y hablado en el pasado sobre esta temática, como Juan Tamariz, Fernando Keops, Lennart Green o Dani Daortiz en su libro "Trabajando en Casa" entre otros. En estas notas de conferencia quiero compartir mis impresiones, la líneas de trabajo que llevo en mis actuaciones y en definitiva, toda mi experiencia en este ámbito.

Espero que este trabajo te ayude a llevar, cuidar y mejorar tu magia en condiciones proyectadas. Creo sinceramente, que merece mucho la pena avanzar en este sentido.

Málaga, 15 de mayo de 2023

Luis Olmedo



CONTEXTOS DE MAGIA PROYECTADA

Siempre que pensamos en magia de cerca proyectada tendemos a reducir todo a: "necesito un proyector, una pantalla y una cámara". Y en parte es cierto, pero hay un dato más que necesitas saber: bajo qué contexto vas a actuar.

Te diría la configuración perfecta para mí y te aseguraría que siempre que actúo la utilizo. Pero te estaría mintiendo.

Cuando vamos a actuar a un sitio y necesitamos proyectar tenemos que tener en cuenta factores como cuánta gente habrá, a qué distancia, de qué tamaño es la pantalla, dónde se puede poner la cámara...

En este sentido el contexto lo es todo, ya que va a marcar factores como dónde pondremos la cámara, a qué distancia, qué iluminación, qué plano utilizar, etc. Y esto hace que la percepción del público viendo un plano proyectado sea ligeramente diferente.

También se me hace imprescindible entender la magia desde el punto de vista del público y no tanto desde nuestros métodos/vida interna. Lo importante aquí ya no es que cubramos el método sino que el público (todo el público) lo pueda ver, entender y lo interpretemos en este sentido.

¿Qué tipo de contextos nos podemos encontrar?

Te enumero aquellos en los que más frecuencia he trabajado:

1. Proyección 100%
2. Formato híbrido
3. Híbrido con TV pequeña

Como ves puede parecer que todo se solucione poniendo la cámara y ya y en parte eso va a ayudar, pero está claro que entendiendo cada situación podremos dar a nuestro público una experiencia superior.

1. PROYECCIÓN 100%

Magia 100% proyectada es aquella que implica que todo el público salvo los espectadores que están en escena tengan que mirar a la pantalla para disfrutar del espectáculo.

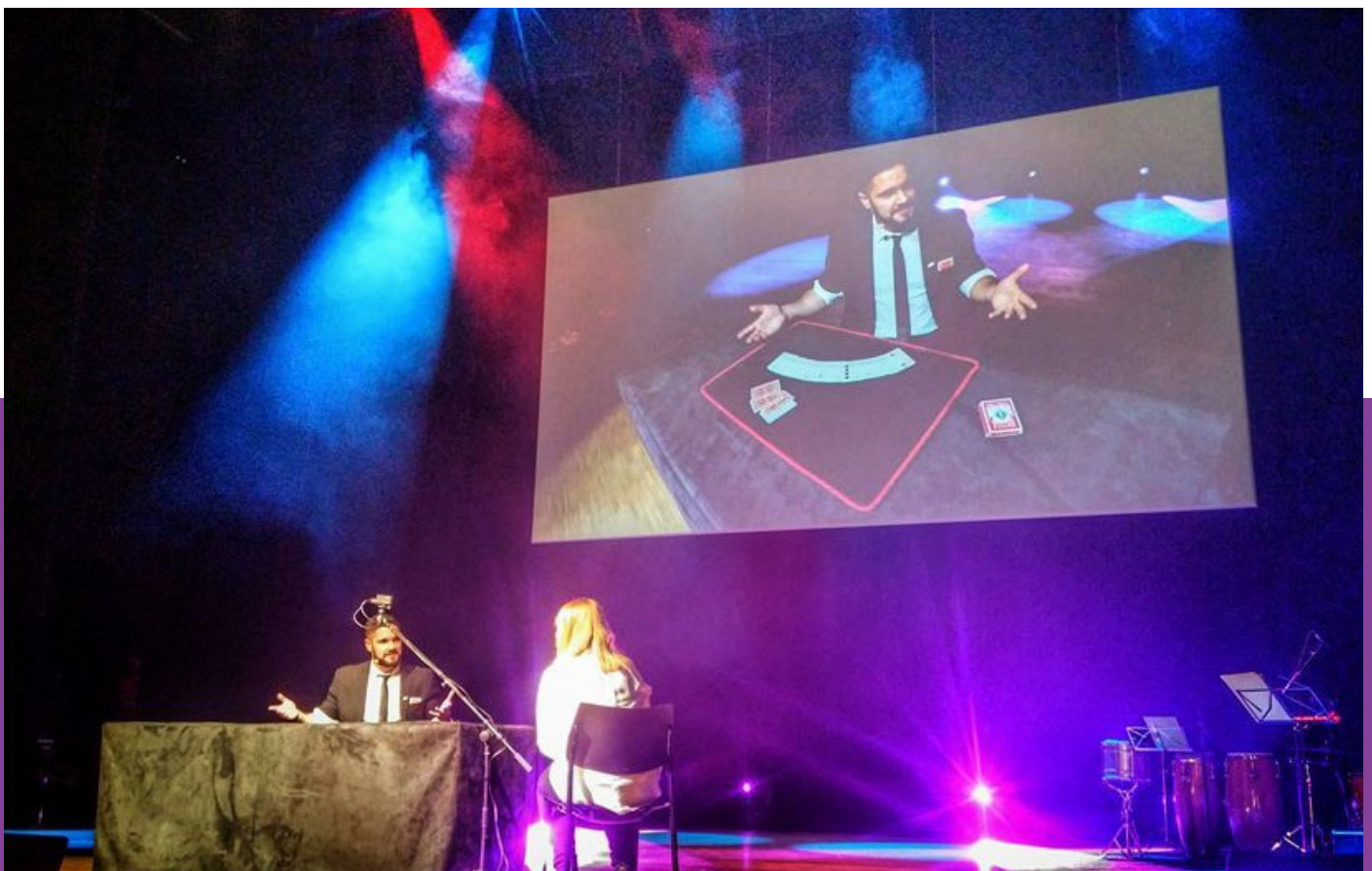
Es la situación que se da en salas y teatros en los que estamos a una distancia grande del público o simplemente estamos por encima del nivel de la mirada de la audiencia.

Este tipo de escena la disfruto muchísimo aunque al principio me costó entender qué y cómo funcionaba. Al fin y al cabo, aquí la cámara sí que es el ojo de las X personas que nos estén viendo, por lo que hay ciertos factores que debemos tener en cuenta.

Aquí las variables son muchas a la hora de seleccionar plano, iluminación, dónde poner a los espectadores y cómo dirigirnos a la cámara.

Lo que escribo a continuación es el cómo trabajo y el por qué lo hago así.

Por supuesto, puede que encuentres formas de trabajar contrapuestas a cómo lo hacen otros magos. Al fin y al cabo se trata de que cada uno adapte su repertorio a esta situación para que el público vea y sienta lo que el artista desee. Siéntete libre de coger, adaptar o modificar a tu gusto.



COLOCACIÓN DE LA MESA

Cuando comencé a actuar en teatros haciendo magia de cerca estaba un poco perdido e inseguro a la hora de colocar la mesa en escena. Toda posición tenía algo bueno, pero me quitaba algo. Ya fuera el trípode, la iluminación, el transmitir a público, etc. Habitualmente la colocaba en el centro del escenario, sin importar el tamaño de la pantalla, el aforo, dónde estuviera el público...

Esto hacía que cumpliera la función principal: que se vea. Pero no conseguía transmitir del todo mis actos como yo quería.

Fue en Taiwán, concretamente en el Congreso TMA, donde por primera vez actué con la mesa en una esquina. Un teatro bastante grande con ciclorama y proyección en toda la pantalla. Al principio, la colocación de la mesa esquinada me hacía sentir un poco incómodo, ya que nunca había actuado en estas circunstancias.

Sin embargo, cuando colocamos la iluminación en los ensayos, vi claro que aquello era un acierto. La escena estaba bien iluminada y, si bien manchaba ligeramente la pantalla, no lo hacía en la esquina inferior, por lo que no se perdía información relevante.

Esta experiencia hizo que analizara los tipos de situaciones con las que puedo encontrarme y colocar la mesa según las necesidades, siempre que pueda, claro. Evidentemente hay ocasiones en las que está todo fijado ya y poco se puede jugar, pero si tengo libertad, estos son los contextos que utilizo para seleccionar dónde ubicar la mesa:

Ciclorama

Si se utiliza ciclorama y hay proyección completa en él, la mesa la colocaré en uno de los laterales (a ser posible mirando hacia el escenario, en la izquierda). La cámara, con su correspondiente trípode, estará hacia la pata del escenario de forma frontal, a unos 45° de la mesa. Ésta queda prácticamente fuera de escena o muy cerca del final del escenario, con lo que no molesta al espectador a la hora de mirar al actuante.

Además, la mesa queda ligeramente inclinada hacia la cámara. Esto da un plano ligeramente frontal, lo cual resulta más agradable a la hora de dirigirme a la cámara, generando dinamismo en el escenario y rompiendo las líneas rectas.

Cuando haya ciclorama o pantalla grande, siempre que pueda, utilizaré realización del plano, haciendo zoom-in y zoom-out (ver capítulo "**Realización básica audiovisual**") o introducir algunas proyecciones que le den empaque al contenido de la sesión.

Cuando utilizamos una proyección tan grande en auditorios de este tipo el público, mientras la magia está sucediendo, mirará (o debería) casi exclusivamente la cámara, que es donde está la información importante.



En las transiciones entre acto y acto me gusta ir hacia el proscenio del escenario, hacer el monólogo de la presentación que toque y luego volver a la mesa. Es algo que el maestro René Lavand hacía como nadie, y me parece realmente interesante para no saturar al espectador de "pantalla".

■ Pantalla colgante o intermedia

Nos encontramos en un teatro, el público no tiene visión directa y no tenemos ciclorama.

Tendremos una pantalla que no ocupa el escenario completo. Puede ser una pantalla:

- LED o proyectada.
- Colgada.o en soporte





Como se puede observar este tipo de proyección es muy variable, tanto por el tamaño, la colocación y por supuesto la cantidad de público.

Cuando tengo este tipo de situación analizo dónde estará la pantalla e intento que quede equilibrada la escena.

Lo normal aquí será colocar la mesa en el centro, aunque si la pantalla es muy grande tiendo a ponerla en el lateral. Depende sobre todo de si la mesa interfiere en la mirada del espectador hacia la pantalla.

Sobre el plano suelo escoger un plano directo al tapete a no ser que sea una audiencia enorme (ver foto en FISM). No tiene sentido hacer una realización y poner un plano abierto en el que el público te ve más pequeño en pantalla que mirándote en persona. Es por esto que tiendo a utilizar el plano fijo a la mesa.



TECNOLOGÍA

A nivel tecnológico hoy día tenemos muchas opciones para poder proyectar nuestra magia de cerca. Es por esto que voy a contarte las que utilizo yo y con las que me siento más cómodo.

Los recursos tecnológicos a día de hoy han mejorado muchísimo y se han hecho más económicos. Aún así, hay cosas que dependiendo del sitio suelen ser imprescindibles como parte de mis necesidades técnicas. Otras las llevo yo, ya que me siento más cómodo trabajando con mis propias herramientas. Ahora bien, siempre puedes pedir en tu rider estas necesidades que vamos a analizar a continuación.

Lo primero es ver si deseamos proyectar algo más aparte del tapete, si queremos hacer zoom y, en definitiva, realizar el show. Cuando hablo de "realizarlo" me refiero a audiovisualmente, es decir, llevar a cabo la puesta en escena a través de cambios de planos.

Supongamos que sólo queremos proyectar la imagen que sale por la cámara tal y como la pongamos. En este caso necesitaremos:

- Cámara de vídeo.
- Trípode.
- Proyector.
- Pantalla.
- Cable HDMI conectado al proyector.
- Conector hembra/hembra para poder dar salida a otro cable HDMI que termine en la conexión de nuestra cámara (habitualmente mini HDMI o micro HDMI).
- Cable HDMI, teniendo en cuenta que, en el otro extremo, tenga la salida para nuestra cámara.

Lo más normal es que sólo te haga falta la cámara, el trípode y la conexión a la cámara, ya que el proyector y la pantalla forma parte de la gran mayoría de lugares en los que se requiere proyección.

CÁMARA

El hecho de llevar mi propia cámara es simplemente porque me da seguridad de que todo se va a ver con la misma calidad y, al trabajar siempre con ella, si hay el más mínimo fallo tengo un alto porcentaje de probabilidad de saber qué está pasando.

Al fin y al cabo como dije al principio, la cámara va a ser la mirada de nuestros espectadores por lo que mientras más conozcamos y sepamos cómo se verá todo mucho mejor.

En mi caso utilizo una Sony Handycam FDR-AX33 4KUHD. Es una cámara que me permite regular la exposición (cantidad de luz que entra en la cámara) con el círculo dinámico que tiene cerca del objetivo. Esto me da tranquilidad a la hora de actuar ya que si siento o veo que no se está viendo bien por sobre exposición, por poca luz o por cualquier otro motivo lo puedo arreglar al momento. Además, la calidad que me da esta cámara me permite poder realizar audivisualmente haciendo zoom para acercar el plano sin perder calidad.



De cualquier forma, si no vas a utilizar realización audiovisual o si no necesitas una calidad demasiado grande, hay muchas opciones hoy día para poder obtener una cámara a un precio razonable (con unos 300€ puedes tener una Sony Handycam que te de un buen rendimiento).

Por ejemplo, actualmente la Sony Handycam HDR-CX405 es económica, con buenas prestaciones, y tiene conexión micro HDMI (incluye el cable de conexión a la cámara y te daría una calidad más que decente para poder empezar).



Por supuesto y como escribí al inicio de este capítulo, hay muchas formas de hacerlo, muchas opciones y alternativas de cámara que te darán planos diferentes (Go Pro, reflex, móvil, dispositivos inalámbricos, etc.) pero ésta es la que yo utilizo porque es la que me da el plano y la calidad que yo quiero.

Sobre la utilización de sistemas inalámbricos no los puedo recomendar en espacios grandes como un teatro. Utilizando conexión por cable habitualmente sabes dónde está el fallo y puedes encontrarlo. Sin embargo, por sistemas inalámbricos es más complejo y tengo malas experiencias con este tipo de sistemas.

CONSEJO: lleva siempre varios de estos adaptadores. Son muy económicos y no sabes cuándo te van a hacer falta.



Este adaptador lo que hace es conectar el cable HDMI que viene desde el proyector al cable de la cámara, que en mi caso es un HDMI por un extremo, y un micro HDMI por el otro. El primero irá conectado al adaptador y el segundo, a la cámara. De esta forma la cámara coge contacto directo con el proyector.

ADAPTADOR HEMBRA HDMI - MACHO MICRO HDMI



Esta es una alternativa al adaptador anterior. Si sólo quieres utilizar el cable HDMI que va al proyector esta es una solución ideal. Simplemente conecta el HDMI que viene del proyector al HDMI de este adaptador, y de ahí a la cámara.

REALIZACIÓN BÁSICA AUDIOVISUAL

Hasta ahora hemos visto qué es necesario para proyectar pero, ¿y si quiero realizar audiovisualmente el show en directo?

Al igual que antes, hay diversas maneras de hacerlo, pero la que he encontrado que se adapta más a mi forma de trabajar es la que comparto contigo en estas notas.

Necesitaremos:

- Cámara.
- Ordenador.
- Capturadora de vídeo.
- Cable HDMI del proyector al ordenador.
- Cable de conexión de la capturadora de vídeo a la cámara (habitualmente HDMI - MICRO HDMI).
- Programa de realización. Por ejemplo, OBS (gratuito).

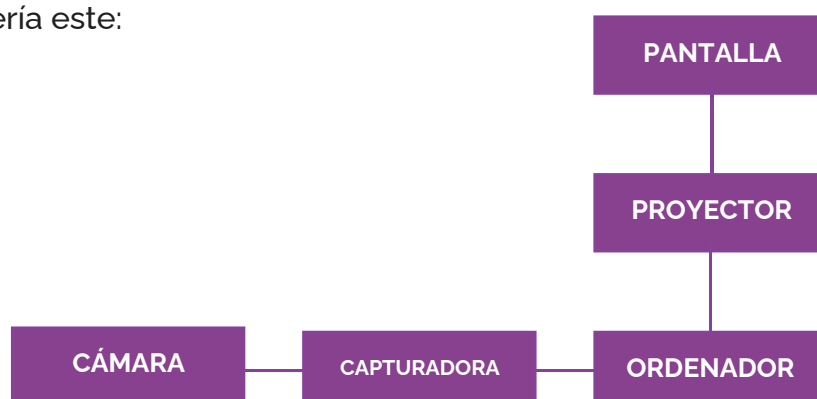
La cámara, el proyector y la pantalla hemos visto que son el mínimo para poder proyectar directamente. En esta ocasión lo que vamos a proyectar no va a ser la cámara, sino la pantalla de nuestro ordenador.

En este caso el cable HDMI que va al proyector estará conectado a nuestro ordenador.

Para conectar nuestra cámara al ordenador hacen falta dos cosas: una capturadora de vídeo y un programa de realización.

La capturadora de vídeo es lo que va a permitir que nuestro ordenador detecte la señal de la cámara y pueda emitirla, y el programa de realización va a ser donde aparezca la imagen de la cámara y podamos emitirla en pantalla proyectada.

El esquema sería este:



Conectaremos la cámara a la capturadora, y esta al ordenador. A su vez el proyector va conectado al ordenador, proyectando lo que aparezca en la pantalla de nuestra computadora.

Como programa de realización recomiendo OBS. Es una herramienta sencilla y tiene justo lo que necesitamos.

OBS es una herramienta de software libre (gratis) con la que podremos utilizar todos los recursos que queramos: cámaras varias, alguna de ellas con un zoom (ampliación del plano), meter logotipos, vídeos en directo, rótulos, cabeceras o presentaciones con un solo click o pulsando una tecla de ordenador.

Cuando abrimos OBS, si no lo conocemos puede parecernos que es algo engorroso, con muchas ventanas y opciones.

Para que conectemos una cámara, lo primero que deberemos hacer es crear una escena, para lo cual iremos al recuadro inferior izquierda, pulsaremos en el icono "+" y nos pedirá que le demos nombre a esa escena.

Una vez hecho eso, conectaremos la capturadora a la cámara y al ordenador (USB al ordenador y HDMI o mini HDMI a la cámara) y nos iremos a OBS, a la escena que hemos creado. En las **fuentes** le daremos a "+" y a continuación seleccionaremos "Dispositivo de captura de vídeo". Se abrirá una ventana donde se te identificará la cámara. Selecciónala y te saldrá ya la pantalla. Es realmente cómodo e intuitivo.

■ ¿Cómo realizar audiovisualmente?

Ya tenemos la cámara conectada al ordenador y OBS funcionando.

Ahora vamos a crear los atajos con los que nuestro ayudante realizará nuestro show. Lo más básico que utilizo es un formato de tres escenas. Crearé una que sea "Black out", "Cámara 1" y "Cámara 2".

Black out pondrá la pantalla en negro y no habrá nada en la proyección, Cámara 1 será el plano sin retocar y Cámara 2 será el mismo plano 1, pero ampliado hacia el tapete.

Esto hace que con dos escenas de un mismo plano (Cámara 1 y Cámara 2) tengamos dos supuestos tiros de cámara. Lo que estamos haciendo realmente es utilizar el primer plano (más general y amplio) para expresar a cámara, ya que se ve tapete, manos y cara. La escena de "Cámara 2" es el mismo plano pero en detalle, en el que sólo se verá el tapete y nuestras manos.

Por tanto tenemos “dos cámaras” utilizando realmente sólo una.

Ahora vamos a crear los atajos para facilitarle la realización audiovisual a nuestro ayudante. Un atajo en OBS es el darle a una tecla una función determinada para que al pulsarla se ejecute. Por ejemplo que dándole al “1” se active la “Cámara 1”.

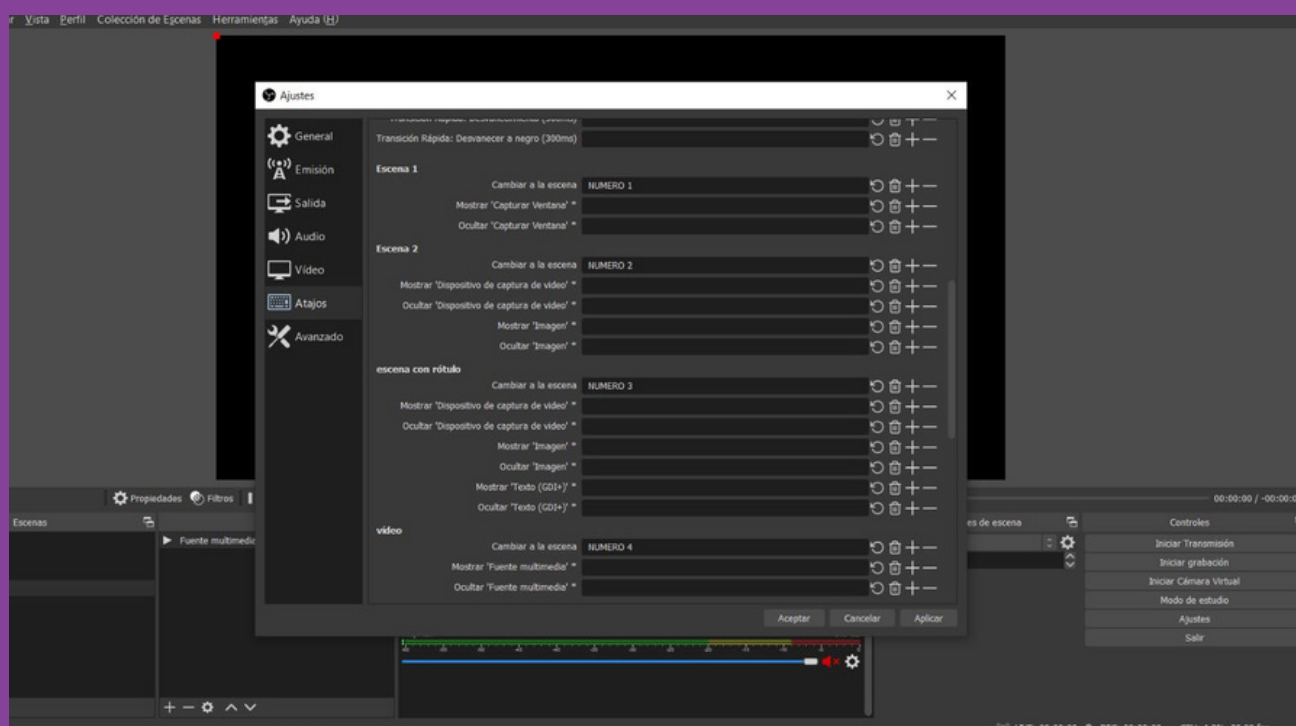
En este programa tenemos dos modos de realización: “Modo Estudio” y “Modo Estudio Desactivado”.

El “Modo Estudio” se utiliza cuando alguien está realizando y puede tener un plano en prevenido (esperando a ser introducido). De esta forma podremos darle paso al plano que se quiera en el momento preciso que se desee. Debo decir que en teatro veo más útil tener desactivado el Modo Estudio, ya que de esta forma las escenas entrarán con una sola tecla (atajo) siendo un cambio más fluido.

Con el Modo Estudio desactivado nos iremos a “Ajustes”. Deberías tener este botón a la derecha y abajo. Si no lo tienes, ve a “Archivo” (arriba a la izquierda) y selecciona “Configuración”.

A continuación, nos iremos a “Atajos”. Si bajas un poco verás que aparecen las escenas que has creado ahí. Como te puedes imaginar donde pone “Cambiar a la escena” es donde colocaremos el atajo que queramos.

Haz click en la caja que aparece al lado y pulsa la tecla que quieras usar. Yo lo configuro con el teclado numérico de mi ordenador porque es más fácil para mí guiarme así (la cámara 1 en el 1, la cámara 2 en el 2...).



Sobre cuándo colocar cada plano es algo muy personal, aunque sí que utilizo una regla con la persona que me realiza:

A riesgo de ser repetitivo, la cámara es la mirada de los espectadores, y con la realización lo que estamos es “controlando” los momentos de tensión y relajación de esa mirada.

El plano “amplio” es un plano abierto en el que se ve la cara del mago y una escena más general. No da prioridad a los detalles. Si fueran condiciones de magia de cerca reales, con este plano el espectador estaría relajado en su silla, puesto que lo que está viendo es el plano completo (tapete, manos y cara). Su uso es más indicado para un diálogo o una fase en la que no haga falta especial atención al efecto.

El plano en el que hacemos “zoom in” corresponde al plano en el que sí que es importante el detalle. Es el equivalente a que el espectador ponga atención especial a lo que está sucediendo en el tapete. Ese momento en el que quiere inclinarse en su asiento para mirar más cerca. Esa es la función del segundo plano de cámara que hemos configurado.

Y por último, el plano del “black out” lo uso cuando estoy hablando en el proscenio y no me interesa tener detrás la proyección del tapete vacío. A nivel personal me gusta más que no haya nada en la proyección, ya que al iluminar el escenario la pantalla se vería muy pobre y habitualmente manchada. Además, no aporta demasiada información útil para el espectador.

Por supuesto, además de cambiar de plano podemos jugar introduciendo vídeos, imágenes y cualquier tipo de recurso audiovisual que pueda ayudarte a dar dinamismo a la actuación.

2. FORMATO HÍBRIDO

Este tipo de situación se da cuando tenemos a la primera fila suficientemente cerca para ver la mesa y disfrutar de la magia pero, ya sea por ubicación de la sala o por la cantidad de gente, es inevitable poner cámara para que las últimas filas puedan ver y entender la magia que haces.

Es ese entorno en el que verticalizando perdemos mucho (si es que se puede) pero si no lo hacemos hay espectadores que no podrán ver la mesa. Esto a nivel de comunicación hará que el público desconecte y se pierda.

Como dice el maestro Juan Tamariz en Los Cinco Puntos Mágicos, si no conectamos con la mirada del espectador ese hilo se destensa hasta perderse. Y lo que pretendemos con la cámara es justo eso; que hasta el último de nuestros espectadores se mantengan en nuestra sesión de magia desde el principio hasta el final, con esos "hilos" bien conectados.

Para mí la situación de magia de cerca híbrida es una de las situaciones más complejas a la hora de adaptar mi magia a la situación ya que tengo que expresar a las primeras filas, pero no ignorar la cámara. Esto implica tener más en cuenta que nunca la cámara y estudiar todo el repertorio para este tipo de escenario.



Las primeras filas verán bien tu magia pero las últimas sin la pantalla no, con lo cual hay que entender que mirarán y se apoyarán ella. Cuando hablo de tener en cuenta la cámara significa saber y entender qué está viendo y sintiendo tu público, sin descuidar a nadie.

En este tipo de situación nuestra comunicación (mirada, voz, manejo del cuerpo) debe llegar a todo el mundo. Pero en especial nuestras manos en fases expositiva o de revelación, es primordial que comuniquemos bien a la cámara.

En estos casos para mí lo importante es ir de atrás hacia delante. Esto quiere decir que primero resuelvo el efecto hacia la cámara y luego lo enseño al público que puede ver directamente (gran parte de ellos podrán ver de primeras la resolución, pero para enfatizar lo enseñaré a todo el público verticalizando en caso de ser necesario).

En la situación de magia de cerca proyectada híbrida, salirse del plano sin que los espectadores que no tienen buena visión directa entiendan que estás verticalizando o, simplemente que no lo has tenido en cuenta, hará que se produzca un ruido audiovisual grande, ya que no terminarán de entender dónde tienen que mirar.



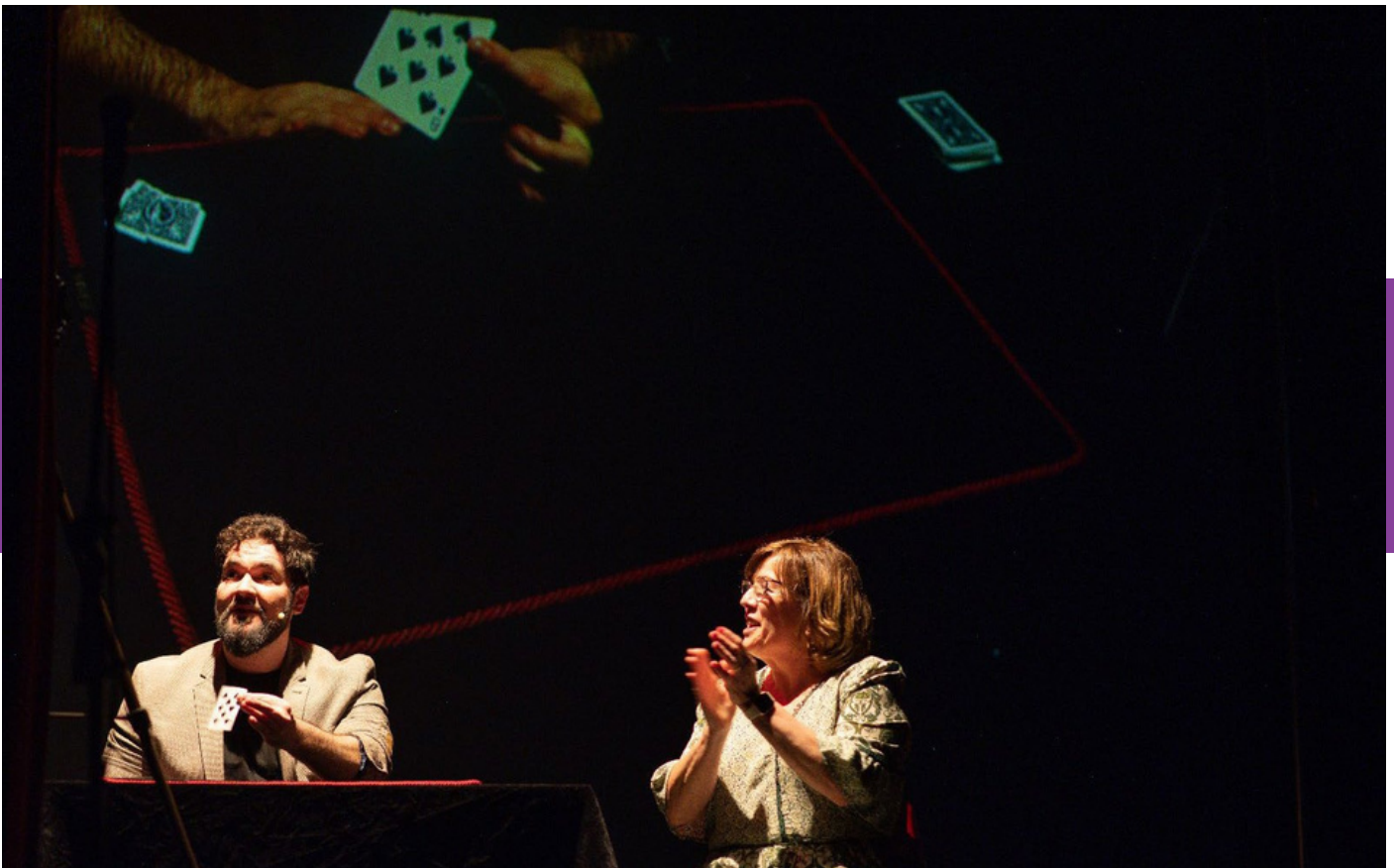
EJEMPLO

Vamos a hacer una carta al número. Tenemos aproximadamente 80 personas. Las 2-3 primeras filas ven bien, pero a partir de la 3-4 ya no tienen visión directa hacia la mesa. Podríamos verticalizar todo el efecto pero queremos mantener la estética de magia de cerca (o simplemente ni verticalizando podrían ver bien) apoyándonos con la cámara y una pantalla.

Pedimos la carta. Pedimos el número. Y, por estética, queremos contar en el tapete una a una hasta la carta que está en el número elegido. Llega el momento de enseñar la carta. Si nos dejamos llevar por cómo comunicamos la magia de cerca de forma habitual, enseñaremos la carta verticalizando para enfatizar el efecto.

Lo que verán los espectadores que estén mirando la pantalla será cómo se cuentan las cartas sobre la mesa y cómo justo al enseñar que la carta es la que el espectador pensó. La carta sale del plano que están mirando (pantalla) y tienen que cambiar la mirada buscando la vista del mago enseñando la carta. Esto hace que se produzca una interrupción en la experiencia como espectador.

Sin embargo si enseño la carta hacia la cámara primero y luego la saco del plano para enseñarla, estaremos abrazando a todos los espectadores. La información llegará al público más alejado (los más cercanos pueden ver la carta con visión directa, y si no pueden mirar la pantalla), y una vez el público comienza a reaccionar y ha racionalizado el efecto mágico puedo salirme de la pantalla para enfatizar que es la carta elegida.



Hasta aquí los dos momentos más importantes en el juego y que deben ser totalmente claros son dos: **contar y enseñar la carta que está en esa posición**. Si se pierde alguno de los datos por el camino o no quedan claros, el efecto se empobrece mucho.

¿El juego es el mismo? A nivel de método sí. A nivel de comunicación no.

En un caso, no estamos siendo conscientes ni consecuentes con la mirada del espectador, que incluye la cámara. En el otro, estamos controlando en todo momento lo que queremos que sea esa experiencia para el público.

Otro ejemplo que he visto muchas veces en cuanto a la gestión de la cámara es hacer rutinas de monedas o de cubiletes, por ejemplo, sin tener en cuenta el público que la está siguiendo por la pantalla.

En estos casos los errores más graves que he podido observar es sacar las manos del plano de cámara, o directamente no tener en cuenta el ángulo y por ende, verse algún flash no deseado.

Esto se puede extrapolar a cualquier juego que hagamos. Si vamos a utilizar la cámara (porque parte del público no puede ver la mesa y nuestra magia lo requiere) debemos pensar el repertorio y ser conscientes a la hora de comunicarlo. No vale con hacer los juegos tal como los haríamos en una sesión de magia de cerca donde cada mirada varía.



FISM 2015 - RIMINI.

El jurado tiene visión directa a la mesa pero el público no.



SHOW - VALLADOLID. Las sillas están fijas. La cámara sirve de apoyo para las filas más lejanas pero las primeras ven perfectamente en condiciones de magia de cerca.

3. HÍBRIDO CON TV PEQUEÑA

Este tipo de formato es bastante habitual cuando actuamos en salas con un aforo razonable, donde las últimas filas están ligeramente lejos o no hay varios niveles de altura, por lo que la tercera-cuarta fila tendrá dificultades para ver el tapete.

En estos casos la cámara es prácticamente un apoyo, aunque no hay que descuidarla.

En este tipo de situación habitualmente coloco la pantalla a mi izquierda y la cámara no tendrá realización audiovisual. Irá situada a 45° a mi izquierda apuntando al tapete a aproximadamente 1,70m de altura. Esto es el equivalente a tener a una persona de pie y es una vista natural. Da apoyo, sobre todo, a efectos horizontales que no se pueden disfrutar tanto en la distancia (un matrix, un triunfo, extensiones en mesa, etc.). Esto también está adaptado al tipo de magia que hago.

En este tipo de situación necesitamos ser totalmente conscientes de qué tipo de efecto estamos realizando y si necesitamos la pantalla, entender cómo exponerlo para que todo el público lo asimile.

Ten en cuenta que las dos primeras filas tendrán visión directa, por lo que la pantalla puede ser un refuerzo para algunos efectos, pero para las filas posteriores será fundamental para seguir el espectáculo.

Es primordial medir muy bien cuándo vamos a verticalizar y salirnos del plano y cuándo no. No podemos cortar un efecto saliendo del plano para verticalizar y luego volver, ya que la mirada del espectador acabará perdida. Necesitamos ser conscientes de cuándo queremos tener al espectador en la pantalla y cuándo en el mago.



ILUMINACIÓN

Sobre iluminación he de decir que gran parte de lo que sé se lo debo a dos personas: Iván Santacruz e Iván Fernández.

El primero, mago infantil de referencia y un excelente técnico y regidor. He tenido la oportunidad de trabajar con él en varias ocasiones e incluso ha hecho la parte de iluminación del acto con el que gané FISM en 2022. El segundo, uno de mis mejores amigos y el que ha sido mi técnico en escena estos años atrás.

Rodearme de estos grandes profesionales ha hecho que me sienta seguro cuando están a los mandos de la técnica, pero sobre todo, he aprendido de ellos mucho.

Por experiencia tiendo a ver que los magos de cerca no suelen conocer mucho sobre iluminación en escena y, sin embargo, es algo que hace que el número luzca realmente bien.

En magia de cerca proyectada la iluminación no solo va a hacer que nuestro acto o espectáculo luzca mejor. Es que, una escena mal iluminada, arruinará absolutamente todo y, tanto tu experiencia como la de los espectadores, no será óptima.

En la iluminación de magia de cerca normalmente vamos a encontrarnos varios problemas:

- Sombra de mano y cabeza en el tapete.
- Sobre-exposición de las cartas.
- Pantalla manchada por la iluminación de la mesa.
- Poca iluminación en la cara del mago y/o espectadores.



Iluminación de magia de cerca en escena

Vamos a utilizar un frontal para iluminar la cara del mago y los espectadores que haya en escena, así como apoyar el cenital que iluminará la mesa y acotará la zona de actuación (mesa, mago y espectadores) y cenital acotando la zona de actuación.

A mí personalmente me gusta utilizar, además, algún contra de color dependiendo de la parte del show y lo que quiera transmitir. Si los contras manchan la pantalla, utilizaré cenitales de colores de las varas delanteras y los pondré a una baja intensidad (30-40%).

Esto sirve para dar un poco de relleno al escenario y que la mesa no sea sólo una "isla" en el escenario. Aunque hay veces que no uso colores precisamente para crear esa "isla" a nivel estético en escena.

URUGUAY 2023



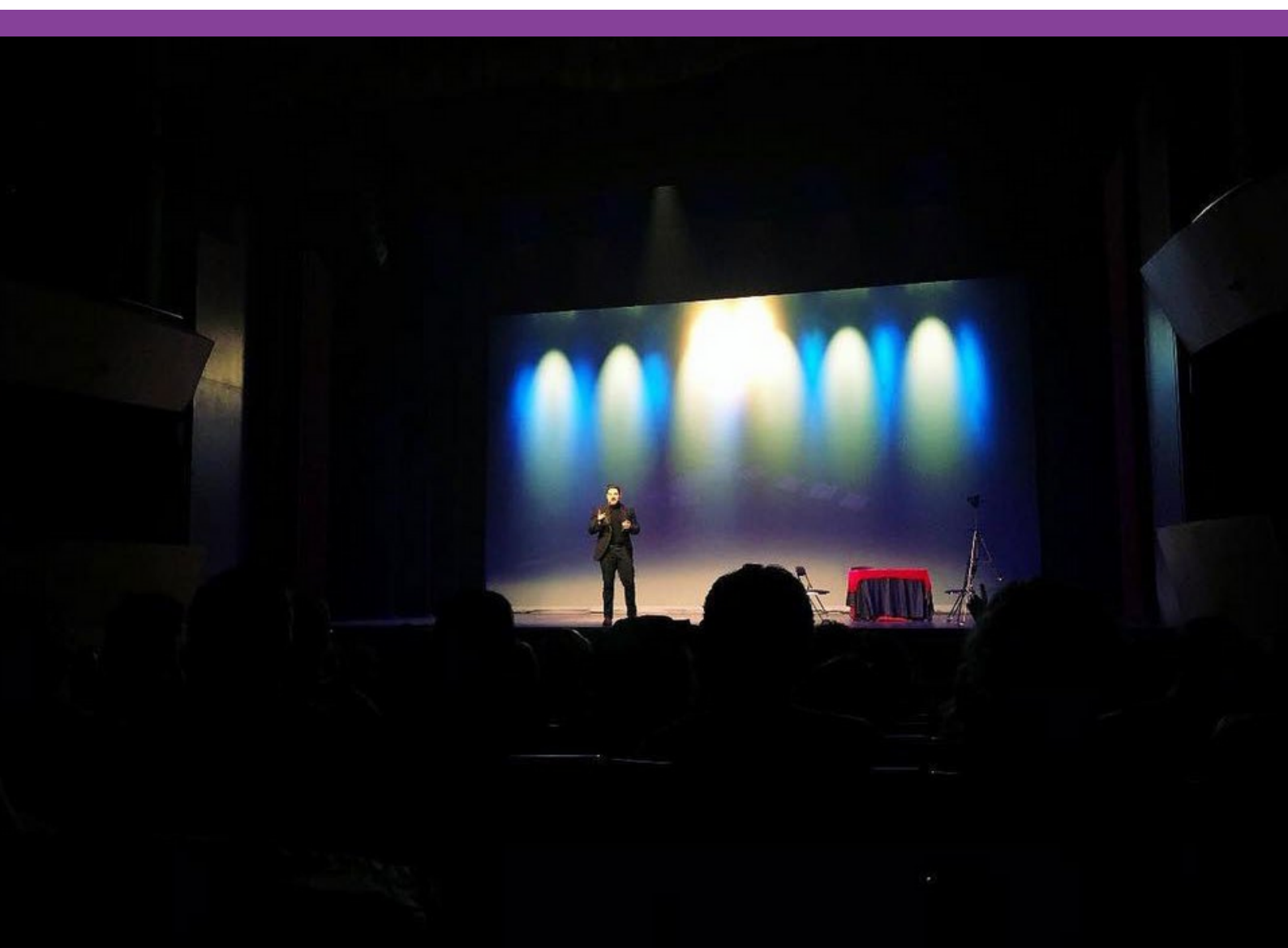
Luz al hablar en el proscenio

Una de las cosas que comenté anteriormente es la alternancia entre estar en la mesa y en el frontal del escenario. Esto es algo muy importante ya que la mesa nos limita bastante a nivel de comunicación y, entre acto y acto, me gusta salir a presentar el siguiente con un pequeño monólogo.

Lo que utilizaremos en esta escena a nivel básico será una iluminación general que bañe toda la escena, colocando contras de color. Si hay realización, la proyección estará en black out.

Sé que puedo ser muy insistente pero realmente lo pienso: cada mago es un mundo y cada iluminación expresa algo diferente, por lo que aquí expreso lo básico, lo que a mí me funciona y por qué.

Te recomiendo que si vas a hacer magia de cerca en escena utilices esta guía y juegues con ella y que, por supuesto, te asesores si buscas algo más concreto.



¿Y SI FALLA ALGO?

La tecnología por desgracia es algo que no depende de nosotros. Pero sí que podemos estar preparados para las cosas que nos puedan pasar. Por eso he querido dedicar un capítulo a compartir contigo algunas de las cosas que me han pasado en todos estos años, y algunas que siempre estoy prevenido para que no fallen.

Pero estate tranquilo: tarde o temprano algo va a fallar. Cada actuación estamos expuestos a que algo no vaya como debe. Ahí está nuestra labor como profesionales saber gestionar y manejar estas situaciones.

Problemas en la iluminación

Hay entornos y contextos en los que no tenemos nuestro propio técnico y trabajamos con el profesional de la sala o del teatro. Normalmente, esa persona no habrá trabajado contigo nunca.

Al equipo técnico de los teatros y salas es a las personas que tienes que tratar como si fueran de tu familia ese día, porque de ellos va a depender que tu show se vea. Vais a trabajar como un equipo, así que sé el "director de orquesta", pero sé flexible y amable (esto último debería ser siempre en la vida, pero con los técnicos más).

Intenta dar las instrucciones claras, concisas y directas de lo que necesitas. Por supuesto, una buena escaleta impresa ayuda y mucho.

Siempre que trabajo con alguien que no conoce mi show llevo una versión algo más minimalista de la ficha técnica que si trabajo con mi equipo habitual. Una versión más funcional en la que el técnico y yo estemos cómodos. No se trata de que renuncies a todo o que quede "so-so", sino que seas consciente de que hay partes que no tendrán las luces que buscas exactamente, o hay recursos que tengas ensayados con tus personas de confianza que ese día no quieras utilizar y puedas desprenderte de ellos.

Deja claro qué partes son imprescindibles y cuáles no tanto. Si, por ejemplo, utilizo un black out y es importante a nivel dramático o de método, lo dejaré muy claro. Sin embargo si hay una transición de luces que no sea importante que se haga en el momento exacto me gusta también indicarlo para que el técnico tenga consciencia de cada detalle del show y su importancia relativa. .

Una de las cosas que te pueden pasar en directo es que no se haya grabado bien alguna luz o se hayan grabado con una intensidad diferente. O, simplemente, que no has ensayado con todos los objetos que vas a usar en el show y hay alguno que está sobreexpuesto o le falta iluminación (muy frecuente cuando usamos monedas).

Recuerdo que las primeras veces no entendía porqué el público no reaccionaba como debía. Con el tiempo me di cuenta que a veces había partes del show que no estaban bien iluminadas o que la cámara no estaba bien configurada para esa parte del espectáculo.

Para esto hay tres soluciones:

- Hacer el error patente a la técnica en directo.
- Reconfigurar la cámara.
- Cambiar de número.

La última, a priori, está descartada salvo catástrofe absoluta. La primera no suelo hacerla y, si la hago, es de forma muy sutil y después de haber re-calibrado la cámara. Pero el error se debe comenzar a solventar en el ensayo.

En el tiempo de ensayo técnico expón todos los objetos que vas a usar a cámara y proyecta. No te confíes porque las cartas se vean. En mi caso, la iluminación/exposición de la cámara para las cartas no es la misma que para las monedas, porque necesito que éstas brillen más y esto hace que las cartas se quemen la mayoría de las veces.

Otro punto fundamental es tener el visor de la cámara hacia ti. De esta forma tienes un mínimo de control de lo que está viendo el público, aunque no lo veas en grande. Ahí te podrás dar cuenta de algo que vaya realmente mal. Aunque los pequeños detalles (que una moneda brille poco o que las cartas estén ligeramente expuestas) los podrás comprobar mirando a la pantalla y chequeando que todo está ok.

Personalmente, no me gusta mirar a la pantalla sin justificación, me resulta como el "¿se escucha?" ... un poco manido. Cuando no estoy seguro de que se esté viendo como quiero tengo varias justificaciones para mirar a la pantalla:

- Si estoy con los espectadores giro mi silla para hablar con el espectador que esté más cerca de la pantalla para poder verla mientras hablo con él.
- Si estoy solo en escena, espero a tener el momento adecuado y en el discurso referirme a la pantalla como el “lienzo donde se va a pintar esta magia”, por ejemplo.

De cualquier forma, tengo varios recursos de este tipo para no mirar a la pantalla directamente.

En caso de que el error sea ligero podremos corregir con la cámara simplemente subiendo o bajando la opción de exposición. Yo lo hago abiertamente con el público. Una vez estoy seguro de que tengo que corregir, me levanto y digo: “voy a tocar un poco la cámara porque creo que vais a disfrutar esta magia mejor así”, y corrijo con la rueda que maneja la exposición en mi cámara.

Al fin y al cabo somos humanos y no darle importancia e intentar arreglarlo sin que se note es obviar el elefante en la sala. La gente agradece la honestidad de nuestra parte y en este sentido intento ser lo más sincero posible. Siempre en pos de que la experiencia de los espectadores sea óptima.



Problemas de cámara

En alguna ocasión (un porcentaje realmente pequeño) he tenido algún problema con la cámara.

Los mayores problemas que me he encontrado es que el proyector no reciba la señal de la cámara. Las causas más frecuentes que he tenido son las siguientes:

- Que la clavija de la cámara esté corrupta o rota. En este caso no hay forma de conectar la cámara. Desde que me falló una vez lo que hago es llevar la cámara duplicada. De esta forma me aseguro que si se rompe una pueda continuar. No es una avería nada común, pero puede pasar por desgaste o por enchufar y desenchufar la cámara con poco cuidado. Cuida cómo pones y quitas el cable a la cámara, y asegúrate que no hace "palanca" al dejar caer el cable (sujétalo con cinta al trípode para que no caiga y gaste la clavija).
- Que el adaptador hembra HDMI - HDMI esté defectuoso. Lo llevo también duplicado por si esto pasa, además de llevar varias conexiones por si acaso.

Una cosa que hago es que, aunque haya cámara en el lugar donde voy a actuar, llevo las dos más. No para ponerlas sino como backup por si algo falla.

Importante: siempre que puedo utilizo el ordenador y la capturadora aunque no vaya a realizar. Esto lo hago porque así tengo el control y la tranquilidad de saber que todo está correcto, ya que tengo la previsualización de lo que está en la cámara. De esta forma, si hay cualquier problema con la misma, lo conozco antes de empezar y puedo corregir lo que sea necesario.



ENSAYO, ADAPTACIÓN Y NOTAS FINALES

Hasta aquí he explicado los contextos, la tecnología, la realización... pero cómo ensayar y adaptar nuestra magia a la magia proyectada es el último de los pilares para poder llevar nuestro número a este entorno.

Esto es algo que me ha llevado años entender y adaptar y aún así intento aprender actuación a actuación en cómo mejorar cada vez.

Mis primeros pasos para comprender esto fueron gracias a los concursos de magia donde . Los concursos suelen ser con mucho público, con cámaras y si te digo la verdad no siempre he estado cómodo, sobre todo al principio. Mis primeros actos no lucían y la sensación (que no el resultado) era inferior a cuando lo hacía en condiciones de magia de cerca, que era como había concebido el número.

Tras cada concurso (en mis primeros años era la única forma de trabajar en este contexto y para tanto público) hacía análisis para entender lo que había visto el publico, ejercicio de autocritica y cómo comunicar mis actos mejor.

Poco a poco comencé a actuar en teatros y espacios más amplios utilizando cámara y si bien al principio no era algo especialmente cómodo, ahora me siento en casa haciendo este tipo de shows. Pero para esto tuve que entender que la magia de cerca en escena o proyectada es otro lenguaje.

Si la magia es un arte comunicativo y hay que pensarlo desde el punto de vista del espectador (empatizar siempre con lo que ve para entender qué pueden llegar a sentir desde su butaca) debemos ser conscientes cuando hacemos magia de cerca proyectada que no estamos haciendo magia de cerca al uso.

Como verás no he hablado de métodos o de trampas a nivel mágico en estas notas. Es porque más allá de ocultar el secreto mediante la cámara o la iluminación es más interesante que nos preocupemos de cómo el público recibe nuestra magia en condiciones de magia de cerca proyectada. Y luego, si es necesario, trabajar dichos métodos (hilos, cartas negras, etc).

Otra cosa a tener en cuenta es el hecho de que en cada lugar nos encontraremos un contexto diferente y podemos sentir a menudo que no se le da la importancia que merece a la magia de cerca en espacios más amplios. Esto no ayuda a crear un acto o un show concreto. Podemos sentir que no merece la pena trabajar tanto para "dos veces que voy a actuar en estos espacios". Pero está en nuestra mano empujar y que la magia de cerca se pueda hacer en estos espacios.

Para **ensayar** nuestros números de magia de cerca para pantalla a día de hoy hay muchas opciones, pero la que recomiendo es simular en casa o en nuestro lugar de ensayo nuestro número grabándolo con nuestra cámara o simplemente con un teléfono móvil en diversos ángulos y luego verlos en una pantalla más grande (ordenador, televisión) haciendo el ejercicio de ser espectador. No se trata de hacer el número a la cámara, si no de ensayar y grabar como si tuvieras a tu público delante.

Esto es algo complejo al principio porque te puedes sentir desubicado, pero a mí me sirvió para empezar a detectar cuestiones como dónde me salía de plano, dónde no mostraba los objetos a la cámara, dónde se veían las trampas por no tener en cuenta la cámara, o dónde cosas que verticalizaba de forma intuitiva no servía para este tipo de formato.

Es la forma de entender cómo quieres que se vea tu acto o espectáculo en cámara. Una vez hagamos este ejercicio pasaremos a depurarlo. Habrá partes que tendremos que adaptar si no son óptimas para la pantalla o potenciar otras.

Por ejemplo si tu acto tiene efectos de prioridad horizontal y vertical tendrás que ver dos opciones:

- Si tienes realización crearte una escaleta en la que el espectador no se pierda nada.
- Si no hay realización reconstruir el número para que "entre" en un solo plano.

Al principio puede parecer que estamos renunciando a nuestra propuesta inicial y pura, pero lo que estamos haciendo es un ejercicio creativo sobre nuestro propio trabajo, llevándolo a otro espacio donde lo podrán disfrutar en este ámbito proyectado.

Ensaya tus números en cámara grabándolos y visualizándolos. Ahí podrás ver dónde se pierde la mirada del espectador. Analiza los puntos de atención y sobre todo cuándo sientes que la mirada del espectador se va de la pantalla.

Una de las cosas que me gusta conocer de mis actos es cuándo tengo al espectador en la pantalla y cuándo está mirando al mago. Mi intención es que una vez su mirada entre en la pantalla no salga hasta que el efecto haya terminado. Para esto tengo que conocer cada parte de mi acto en este entorno, igual que un manipulador conoce dónde va la mirada de sus espectadores cada vez que va a cargar o descargar.

Actuemos en el formato proyectado que sea nuestras manos deberán ser conscientes de que la cámara es el ojo de todos los espectadores que están visualizando la pantalla. Cuando actúo en escena con público hay varios espectadores: los que tengo en escena y la cámara. Esta última representa a la audiencia que no está en el escenario con nosotros.

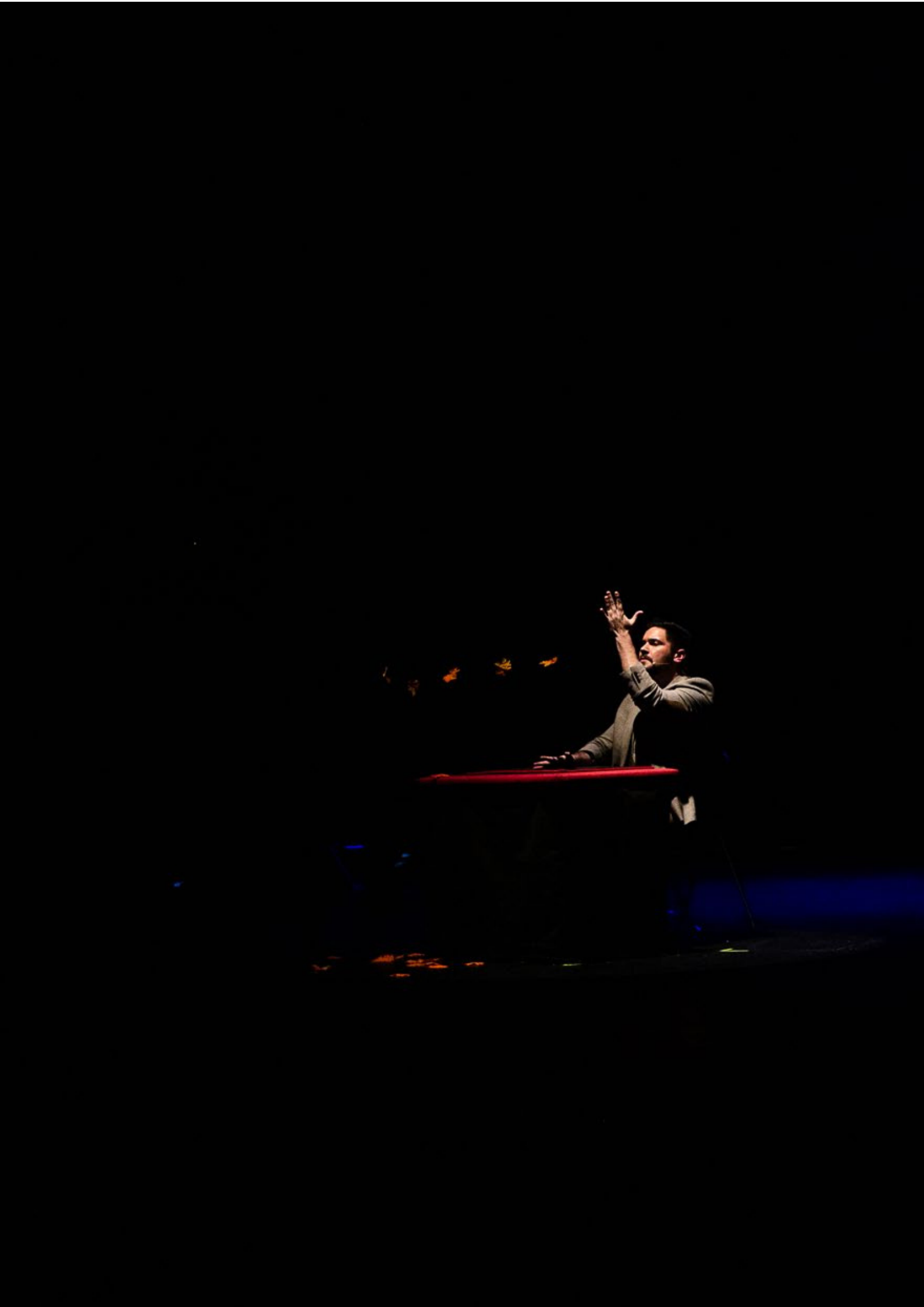
Muchos problemas que suelo ver en actos que se trasladan a pantalla y no hay realización es el no adaptar bien dónde pasan los efectos y estar constantemente cambiando entre efectos que suceden en el tapete y efectos más verticales. En estos caso el grabar el acto colocando la camara como si estuvieras en el teatro hará que se vean los defectos del mismo y se pueda analizar.

Confío en que la magia de cerca proyectada coja cada vez más sitio en teatros, galas... y se cuide en un futuro tanto por parte de organizadores como de los propios magos. Hay mucho trabajo por delante y toneladas de talento.

Espero que estas notas te ayuden para poder llevar tu magia de cerca a lugares más grandes. Gracias por haber llegado hasta aquí.

Nos vemos en los escenarios.





MAGIA DE CERCA PROYECTADA

