

**CONCURSO DE ESCENA DEL  
XXIII CONGRESO MAGICO NACIONAL**  
celebrado en El Ejido (almería) del 21 al 24  
de octubre

Los concursos en los Congresos de magia, son una de las actividades puntales para la existencia de los mismos. Puede opinarse sobre la procedencia de las puntuaciones y de los premios, pero, de momento, eso es lo que hay y el que se presenta acepta el juego. Lo que sí he constatado últimamente, es que ha mejorado la presentación y preparación de los actuantes. Son pocos ya los que concursan sin preparación y sin consideración para con los otros congresistas, sólo por el mero hecho de haberse presentado en un Congreso. Transcribo a continuación las notas y comentarios tomados en las actuaciones, con sólo el valor que puedan tener de ser eso, unas simples notas.

**ALEJANDRO ARTES**  
Magia cómica

*Es de aquellos números, en que te preguntas por qué actúe en un congreso. Muy malo.*

Desaparición botella y Hulette.

**PEDRO III**  
Magia general

*Ambientación mística en salón medieval. Temática en la que los efectos pueden dar más de sí. Presentado con ritmo, a pesar de las limitaciones del escenario.*

Desenlace de aros y llaves, Aparición múltiple de llaves (quizás demasiado repetitivo). Levitación cuadro. Cambio mago por chica. Desaparición chica y reaparición mago.

**VICENTE MARTINEZ**  
Magia general

*El concursante tuvo una digna, pero discreta, actuación (si omitimos el bastón bailarín).*

Manipulación velas. Pañuelo palomo. Bolas excélsior. Bastón bailarín. Aparición bastones.

**JOSE SANZ**

**Mentalismo**

*Parca y confusa presentación.*

Globos color. Bolas loterías escogidas.

**JUAN ROLDAN**

**Mentalismo**

*Bien estuvo el concursante, si bien no hizo palpar el hábito del misterio.*

De entre varios billetes puestos en un sobre, adivina el billete. Como «encore» también adivina el número de serie.

**ELIAS IV**

**Manipulación**

*Si tuviésemos que definir su característica, diríamos que presenta sus efectos bien y con brío, aunque se le nota demasiado concentrado en los pases, lo que le confiere cierta rigidez escénica.*

Manipulación de bolas. Desaparición bolas. Manipulación cartas y abanicos. Back and front.

**KAPIS**

**Inventión/Mentalismo**

*La presentación del efecto fue con puesta de «misse en escene», cosa no habitual en inventión. También el número fue anunciado como mentalismo. Como mentalismo el efecto era demasiado frío y mecánico.*

Aparición gradual en un libro de un número elegido libremente.

**ELIAS IV**

**Magia general**

*Vale también lo dicho en su actuación de manipulación.*

Una rutina de cuerdas interesante y Aros cuerda.

**DRAGO**

**Inventión**

*Actuación lenta, aunque en inventión no tiene importancia esto, si lo tiene para el público.*

Carta elegida libremente por el público aparece materializada dentro de un sobre que estaba previamente en una caja.

**KOBRA**

**Magia general**

*Presentó sus efectos dentro de una ambientación India, sencilla pero sugerente.*

Lluvia confeti. Desaparición bastón. Libro fuego. Aparición vela. Bastón fuego. Aparición pañuelo. Lámpara Aladino. Blendo. Lluvia monedas. Bastón en collares. Aparición cofre joyas. Caja fuego. Blendo pañuelos. Cambio color velas. Desaparición velas. Aparición vela. Desaparición velas. Blendo. Streamer cinta ancha. Pañuelo en cofre y aparece confeti. Aparición joyas en caja. Encendido final de bengala.

**ROMER**

**Magia cómica**

*Sale vestido como el «Mago Enmascarado», que dispuso al público esperar un buen número, cosa que no consiguió el concursante al no adecuar los trucos al personaje y que, además, a un tercio de la actuación lo cambió por un brujo y al final aparece como mago normal. De cómico nada; aparte de un «debinage» que hizo con los Aros Chinos, cosa que supongo tuvo en cuenta el jurado.*

Carta de bolsillo a bolsillo. De tubo vacío, aparecen pañuelos. Aros chinos. Aparición pañuelos en cadena. Transformación del personaje en brujo. Aparición jaula. Cuerda fuego bastón. Esposas manos. Aparición bastones, bandera y confeti.

**CLAUDIO SALETA**

**Manipulación**

*Actuación dentro de los límites del buen hacer, sin bajones y con momentos álgidos (desapariciones copas).*

De vela, aparición sombrilla. Multiplicación velas. Desaparición copa. Transformación vela en bastón. Abanicos cartas y retrapages. Aparición pañuelo. Transformación hilo encendido en baraja. Backs and fronts. Aparición cartas gigantes. Aparición botella vino. Aparición copa y desaparición de la misma.

**DRAGO**

**Invencción**

*En la presentación del juego no tuvo for-*

*tuna, dado que fue confusa.*

Un brazo aislado, mediante movimientos adivinaba una carta elegida.

**ANDY GONZALEZ**

**Magia general**

*Presentó un número cuidado, propio de un congreso. Quizás la variedad de efectos no homogéneos, restase un poco de desconcierto en la unidad del programa. También un enganche en la aparición del sombrero de copa y capa, le hizo descompensar el ritmo que había cogido. Al final fue muy aplaudido.*

De radio, pañuelo y compact disc. De globo a discos. Discos negros a discos blancos. Aparición abanico. Cambio color discos. De spray sale pañuelo. Paleta de ping-pong a discos. Aparición cartas. Abanicos gigantes. Aparición sombrero de copa y capa. Manipulación de cartas, backs and fronts y aparición de discos. Manipulación de compact disc. De cassette a compact disc. Escalera de monedas pero en compact disc. Aparición tres discos compactos ensartados en bastón. Desaparición cadena musical. Aparición guitarra gigante.

**JAIME GARIBO**

**Manipulación**

*Actuante joven y con un número muy digno y presentado con seguridad.*

Llama que corre por bastón y pasa de mano a mano. Aparición paloma. Rutina con tres aros chinos, y que también combina con una cuerda. Bolas excelsior. Lluvia japonesa.

**ISMAEL CIVIAC**

**Fakirismo**

*Número arriesgado por las malas condiciones que presentaba el escenario de actuación, sobre todo el techo bajo, que podía hacer rebotar los volcanes bucales.*

Dominio del fuego en brazos. Encendido carrusel fuego con manos y boca. Volcanes.

**LUIS ALLENDE**

**Invencción**

*Número polémico, dado que el invento era más propio del campo tecnológico, que del campo mágico.*

Mando a distancia, para múltiples canales.

Encendido de cuatro flores, independientemente.

**RELACIÓN DE PREMIADOS:****Invencción:**

- 1.- Kapis
- 2.- Enrique Alvarez
- 3.- Drago

**Artes afines:**

- 1.- Ismael Civiac

**Micromagia:**

- 1.- Luis Piedrahita
- 2.- Román García
- 3.- Pablo Morales

**Magia cómica:**

- 1.- *desierto*
- 2.- *desierto*
- 3.- Romer

**Manipulación:**

- 1.- *desierto*
- 2.- *desierto*
- 3.- Jaime Garlbo

**Mentalismo:**

- 1.- Juan Roldán

**Magia general:**

- 1.- Pedro III
- 2.- Andy González
- 3.- Mago Cobra

**Cartomagia:**

- 1.- Alejandro Furnadijeu
- 2.- Francisco García
- 3.- Juan Manuel Marcos

No se otorgó el Gran Premio.

\*\*\*