

## *Capitolo Uno*



# LE OLIMPIADI DELLA MAGIA

Nel foyer di un albergo nel centro di Stoccolma, una stupenda ragazza Belga ventiduenne con due occhioni marrone scuro e lunghi boccoli che le scendevano sul petto, aveva attirato attorno a se un piccolo pubblico. Reggeva un Asso con ciascuna mano, e appena roteò le mani in aria, le due carte si trasformarono in due Re. Il pubblico aveva già visto questo tipo di trasformazioni prima di allora – non si trattava certo del tipo di persone che impazziva per un cambio singolo. Ma poi, in una continua sequenza fluida, la ragazza roteò i polsi ed i due Re divennero due Regine. L'energia nella stanza si galvanizzò mentre le sue braccia si intrecciavano nell'aria allo stesso modo di come si muove una ballerina di flamenco – una volta, due – e le Regine si dissolsero divenendo Jacks, poi Dieci. La gente tutt'attorno iniziava ad

essere decisamente compiaciuta e ad applaudire. Un'ultima rotazione ed i due Dieci si trasformarono in due Jokers. Ella era una dei pochi prestigiatori al mondo in grado di presentare cinque trasformazioni di fila con le carte, e tutto il pubblico ora impazziva per lei.

Verso il retro dell'atrio di ingresso dell'hotel, un signore rubicondo che indossava un cappello a paglietta nero, stava dimostrando il gioco dei tre gusci di noce – una antica truffa gitana che si fa utilizzando tre mezzi gusci vuoti ed un pisello. In un angolo appena a lato dell'entrata, un gruppetto di adolescenti schiamazzanti accomodati sulle sedie rosse dell'entrata, stava esibendo una sorta di kung-fu acrobatico di mosse cartomagiche conosciuto come “Extreme Card Manipulation” (“Manipolazione Estrema di Carte”) – una cascata ininterrotta di tagli, rotazioni e fioriture con le carte. Nelle mani di questi ragazzi, le carte assumevano le forme di piramidi e fiocchi di neve, spirali simili alle conchiglie di certi molluschi, mandala di angeli ciclisti. Il capo del gruppo, un secchioncello sovrappeso munito di cappellino nero a calotta, sfoggiava una mossa nella quale dei gruppetti di carte formavano delle strutture geometriche che si intersecavano, formando così quella che pareva essere una illusione di M.C. Escher. E poi c'erano i mentalisti – lettori del pensiero, piegatori di cucchiari, trasmettitori del pensiero ai loro partner di scena. Vestiti fundamentalmente tutti di nero, si erano riservati un paio di tavoli rotondi nel bel mezzo del salone, ed io avrei dato un rene per essere una mosca posata su uno dei loro bicchieri di birra. Dovunque si guardasse – nelle sale da pranzo, al bar, nel ristorante, negli ascensori, perfino nei bagni – uomini e donne stavano condividendo segreti e si scambiavano mosse. Io strinsi nel pugno un vecchio e logoro mazzo di carte Bicycle blu e mi tuffai nella scena.

Erano quasi le dieci di sera di una balsamica nottata in un fine settimana ai primi di Agosto, ma il cielo di Stoccolma non era ancora scuro, ed un crepuscolo diafano filtrava attraverso i lucernari, formando un labirinto di ombre sul tappeto del salone dell'atrio. In Svezia durante i mesi estivi il sole fatica a tramontare, e l'insonnia derivante da giornate interminabili ti può gettare nel delirio. Non che avessi in programma di dormire. Ero lì per respirare la stessa aria che respiravano i più grandi prestigiatori del mondo, parecchi dei quali erano miei eroi.

Eravamo tutti a Stoccolma per i Campionati Mondiali di Magia del 2006, manifestazione altrimenti nota come le Olimpiadi della Magia.

Ogni tre anni i più grandi prestigiatori di tutto il mondo si radunano in una città prescelta, armati dei loro segreti più gelosamente custoditi e si sfidano, un gioco dopo l'altro, per vedere alla fine chi tra tutti è il più potente. A Stoccolma, la ventitreesima Olimpiade è stata la più grande della storia, con quasi 3.000 partecipanti da 66 nazioni e 146 competitori in lizza per le medaglie di 8 categorie diverse.

Quell'anno, io ero uno degli sfidanti.

Premesso che le Olimpiadi sono di gran lunga la più dura competizione magica del mondo, anche entrare a farne parte è stato di per se un miracolo. Per risultare idonei, occorre appartenere ad una delle ottantasette società magiche accreditate dalla Fédération Internationale des Sociétés Magiques, o FISM, la più grande e più prestigiosa alleanza magica del mondo. Gli Stati Uniti hanno tre società magiche approvate dal FISM: la 'Academy of Magical Arts' che ha sede presso il Magic Castle a Hollywood, la 'International Brotherhood of Magicians', e la 'Society of American Magicians' o SAM (il cui motto è "Magic, Unity, Might!" - "*Magia, Unità, Potenza!*") della quale io sono un tesserato.

Il candidato deve anche ottenere un'autorizzazione scritta dal presidente della sua società, e non aver mai partecipato ad alcuna competizione internazionale - o in nessuna competizione in generale. Per questo motivo, ero a dir poco certo che il Presidente della SAM Richard M. Dooley avrebbe completamente rifiutato la mia candidatura. Quindi rimasi esterrefatto quando mi rispose una settimana dopo la mia richiesta augurandomi buona fortuna.

Ne avrei avuto bisogno.

AVEVO CINQUE ANNI quando mio padre, un medico genetista nonché un indomabile scettico che si preparava da solo l'acqua di Colonia e si puliva i denti in auto, mi regalò una scatola di giochi di prestigio acquistata da FAO Schwarz a New York in occasione di un viaggio che fece lì per presenziare ad una conferenza accademica. Si trattava di un kit per principianti, comprendente una bacchetta magica, un libretto di istruzioni ed una dozzina di semplici trucchi o giù di lì. C'era un bicchierino di plastica verde - un calice in miniatura - con una pallina che spariva, una famiglia di coniglietti di spugna rossa che si sarebbero moltiplicati all'interno di una mano, e una scatolina in legno che trasformava le monetine in rame da 1 cent in monetine in

nichel da 5 cent. Non dimenticherò mai lo sguardo di sincero stupore sulla faccia di mio padre quando gli mostrai il mio primo trucco.

Il mio spettacolo di debutto fu alla festa del mio sesto compleanno, e da qualche parte esistono ancora foto del sottoscritto che gesticola con insicurezza davanti agli amici, vestito con cappello a cilindro e mantellina rossa e nera cucita da una vicina di casa. La mia esibizione fu dolorosamente rozza, e gli amici mi presero in giro e mi maltrattarono fino alle lacrime. Ma non cedetti e non smisi, grazie principalmente all'incoraggiamento di mio padre. Papà non era un uomo religioso. Non gli interessavano gli sport o le grandi gite all'aperto. Non siamo mai stati a vedere le partite o a fare viaggi nei campeggi. Gli *Études* di Chopin che martellavo nel nostro soggiorno – il prodotto di diversi anni e diverse migliaia di dollari spesi in lezioni di piano – raramente suscitavano in lui qualcosa di più di un assente cenno di assenso fatto con la testa. Ma anche il più semplice trucco magico gli accendeva uno sguardo compiaciuto. Si trattava di un linguaggio che entrambi comprendevamo.

I viaggi del Sabato da JCR Magic nella nostra città natale di San Antonio – una fantasmagoria di monete truccate, casseruole per tortore e vomito finto – divennero il nostro rituale; gli spettacoli di magia, i nostri eventi sportivi.

Uno dei più grandi regali che mio padre mi fece fu procurare due biglietti per vedere David Copperfield al Majestic Theater, un teatro in centro di stampo lussuoso-classicggiante pieno di candelabri. Guardando lo spettacolo, compresi immediatamente che Copperfield non era un comune mortale. Camminava attraverso i muri, levitava, svaniva a cavalcioni della sua rombante Harley solo per riapparire, pochi secondi dopo, nell'ultimo angolo in fondo al teatro, fiero dentro ai suoi aderentissimi pantaloni di pelle. Ma la parte più eccitante di tutte fu il fatto che ebbi modo di incontrare l'illusionista in persona dopo il suo spettacolo. Mi ero preparato per settimane intere su cosa gli avrei detto. Sono stato mezz'ora in coda nella fila di ricevimento sui tappeti dell'atrio del Majestic, concentrato sui miei biglietti di appunti, prima di trovarmi faccia a faccia con quell'essere soprannaturale dai capelli sinuosi e fluttuanti e dalla camicia a balze in stile piratesco, che era seduto sopra a quello che sembrava essere un gigantesco trono. Quando finalmente arrivarono i miei dieci secondi, le mie corde vocali gripparono all'istante e le sole parole che mi uscirono furono: "Posso toccarla?"

All'epoca delle scuole superiori ero diventato abbastanza bravo per iniziare ad esibirmi negli spettacoli dove venivo pagato – compleanni, matrimoni, Bar Mitzvah Ebraici. Prevalentemente facevo questi spettacoli in modo da potermi permettere di acquistare nuovi trucchi; praticamente lo stesso modo con cui un drogato mantiene le sue abitudini.

Nella mia testa, la Magia era anche un disarmante strumento sociale, un linguaggio universale che trascendeva l'età, il genere e la cultura. La Magia sarebbe stata il veicolo per uscire dalla mia pivelaggine. Esatto, pensavo davvero che la Magia mi avrebbe reso *meno* pivello. O come minimo, mi avrebbe consentito di essere un pivello differente e più interessante. Tramite la Magia sarei stato in grado di navigare attraverso situazioni sociali imbarazzanti, fuggire i confini della cultura e della classe sociale, connettermi con persone di ogni estrazione, e sedurre splendide donne. In realtà, finivo per trascorrere la maggior parte del mio tempo libero in compagnia di pallidi maschi ancora vergini.

Fino da quando ero bambino, il mio interesse per la Magia era solamente cresciuto. Quando entrai a far parte della forza lavoro – prima come verificatore e poi come redattore editoriale del periodico *Discover* – la Magia divenne una via di fuga dallo splendente anonimato del mio cubicolo e dal quotidiano tragitto casa-lavoro. Più tardi, quando iniziai a prendere lezioni avanzate di fisica presso la Columbia University, con l'intenzione di prepararmi per una scuola che mi desse una laurea, la Magia mi fornì dei momenti di tregua da un mondo confinato dalla logica e dall'empirismo, un sollievo dalla metafisica di mio padre. Esiste qualcosa di profondamente liberatorio nel lasciare la presa sulle briglie che accoppiano causa e effetto, l'asse X e l'asse Y. Nemmeno sconfiggere uno sporco problema di meccanica quantistica mettendolo al tappeto mi dava lo stesso piacere del padroneggiare una nuova meraviglia magica, e venivo pervaso da una gioia perversa ogni volta che stupivo l'illustre personale di facoltà della Columbia.

Detto questo, iniziai anche a notare un certo numero di connessioni tra Magia e Scienza – specialmente psicologia, neuroscienza, matematica e fisica. La Magia, nella sua vera essenza, consiste nel giocare con i limiti della percezione. Come molti neuroscienziati vi potranno dire, si può apprendere molto sulla mente umana studiando quei bizzarri momenti in cui questa soccombe all'illusione. La Magia

vive di quei momenti. Nella sua forma più alta, la Magia è una sorta di combattimento in gabbia psicologico. Ciò che contraddistingue un bravo prestigiatore, è la sua abilità di sviare l'attenzione degli spettatori e manipolare le loro aspettative. I prestigiatori esperti posseggono un istinto per capire come la gente vede le cose, praticamente hanno l'abilità di un ceccchino nel fare centro sulle percezioni di una persona.

Studiando la Magia, si sviluppa sempre più una sintonia con i limiti delle percezioni delle altre persone e con le proprie. Come risultato, si ottiene il fatto di diventare bravi a distinguere la realtà dell'illusione, a cogliere le sfumature e a decodificare le postille della vita. Si sviluppa un'intuizione su come si comporteranno le persone. Si apprendono anche maniere per influenzare i loro comportamenti. Questo rende meno suscettibili a tutte le forme di inganno. È questo stato di consapevolezza innalzato, questo sesto senso, che ha mantenuto alto il mio interesse nella Magia anche nella mia cosiddetta età adulta.

Per comprendere appieno l'arte della Magia ed il suo fascino senza tempo, si finisce col domandarsi cose non solo su come la mente funziona – e perché qualche volta non lo fa – ma anche su alcuni dei più fondamentali aspetti della natura umana. Perché la gente trae piacere dall'ingannare gli altri? Come percepisce il mondo la nostra mente e come analizza l'esperienza quotidiana? Quali sono le conseguenze psicologiche del mantenere un segreto? Cos'è la realtà e quanta di questa ne comprendiamo consciamente? Quanta fiducia possiamo riporre nei nostri ricordi? Perché gli esseri umani sono programmati per credere nel soprannaturale? Questi sono i tipi di domande che hanno intrigato filosofi e scienziati per secoli. Che poi è come dire, per quanto strano possa sembrare, che studiare la Magia porta, alla fine, a riflettere su alcuni dei più profondi misteri della vita. Forse è per questo che, come ho imparato col tempo, il mondo della Magia è pieno di scienziati e il mondo della scienza è pieno di prestigiatori. Entrambi i campi hanno un forte richiamo sulla stessa razza di cacciatori del brivido intellettuale che il prestigiatore da scena dell'epoca Vittoriana John Nevil Maskelyne era solito definire “gente che trova interesse nei misteri”. Alla fine, il mio essere affascinato dai misteri della Magia e la mia continua ricerca di materiale nuovo, mi hanno portato ad immergermi in un mondo fatto di incontri, conferenze e congressi – una comunità non visibile di ossessionati sulla stessa lunghezza d'onda per i quali la Magia è più di un semplice hobby: è uno stile di vita. In

ogni settimana dell'anno a New York City, dove vivevo all'epoca, si tenevano una dozzina di raduni privati – nel retro delle trattorie, nei piani mezzani delle sedi delle associazioni dei Veterani, dentro a stanze non utilizzate dei centri medici e delle università, ed in varie altre dislocazioni non meglio precisate. Ho appreso presto che i segreti più succulenti, raramente venivano stampati sui libri o impacchettati nelle scatole di giochi di prestigio. La conoscenza più valevole – la “roba” vera – veniva tramandata nel corso di incontri segreti e conclave che si tenevano dentro a locali di servizio. L'inganno, avrei capito di lì a breve, era una delle poche tradizioni orali rimanenti.

Nel Novembre del 2005, cercavo di migliorare le mie abilità accanto agli esperti della Society of American Magicians, la più antica confraternita magica al mondo. Per iscriversi alla SAM occorre ottenere il patrocinio di tre membri già iscritti, superare una prova, e pronunciare un giuramento solenne di segretezza – tutte cose che ho fatto anch'io. Fondata un secolo fa a New York City – Harry Houdini ne è stato presidente dal 1917 fino alla sua morte nel 1926 – la SAM vanta 30.000 membri (o “*illustri compagni*”) sparsi in 250 assemblee nazionali, un giornale ufficiale che esce mensilmente, una stretta di mano segreta (nota come “The Palm”), una gara ed un raduno nazionale, milioni di dollari investiti in risorse varie, la sua assicurazione privata di responsabilità che viene rilasciata ai membri, la sua carta di credito privata, ed un Comitato per le Investigazioni sull'Occulto che esamina le affermazioni sul paranormale un po' come facevano Mulder e Scully. Nel 2009 la SAM ha tenuto un incontro a bordo della Stazione Spaziale Internazionale. Lì le levitazioni erano semplici da fare.

Ben presto dopo la mia iscrizione, i convegni bimestrali della Società divennero parte della mia vita sociale – se la si poteva chiamare così – ed in un tipico venerdì notte molto difficilmente mi si poteva trovare nei luoghi più alla moda in quel momento; piuttosto, mi trovavate all'interno di stanze poco ventilate ai piani alti delle sedi dei Club di Militari, Marinai, Marines, della Guardia Costiera e dell'Aviazione nella città di Lexington vicino alla Trentasettesima Strada, praticamente la “sede municipale” della SAM. Ero lì che scambiavo mosse magiche con anziani geriatrici e adolescenti sgraziati.

Non lasciavo mai casa se non avevo con me un mazzo di carte nella tasca posteriore e tre mezzi dollari di Kennedy. I sabati invece mi vedevano da Tannen's, il più antico negozio di Magia di New York,

fondato nel 1925 da un prestigiatore svitato coi capelli rossi di Brooklyn che si chiamava Louis Tannen, il quale è anche stato in tournée con la U.S.O. e la Croce Rossa durante la seconda guerra mondiale.

C'è una scena straziante su *Rudolph, the Red-Nosed Reindeer* ("Rodolfo, la Renna dal Naso Rosso"), il vecchio programma televisivo di Natale girato in stop-motion, che mi ha sempre toccato da vicino. Dopo la sua corsa con l'Abominevole Uomo delle Nevi, Rudolph ed i suoi amici cercano asilo sull'Isola dei Giocattoli Inadeguati, un paradiso di giocattoli scadenti, deformati e indesiderabili presumibilmente costruiti da un elfo affetto da problemi di abuso di sostanze stupefacenti. C'è il trenino a vapore con le ruote quadrate, la pistola ad acqua che spruzza gelatina, il cowboy che cavalca uno struzzo, l'elefante bianco a pallini rosa, e un tristissimo pagliaccetto che vive nella scatola a molla con la manovella, che si chiama "Charlie-in-scatola". "Hey, anche noi siamo tutti inadeguati!" Squittisce allora Rudolph rivolgendosi ai suoi nuovi amici appena trovati, e tutti iniziano a cantare in coro. Piango ogni volta che lo rivedo.

Il fatto è che durante la maggior parte della mia vita, mi sono sentito proprio come il vagone letto a ruote quadrate. Ero il figlio unico di genitori anziani, e quando uscivo con mio papà la gente mi diceva cose tipo: "È bello che tu accompagni tuo nonno a fare una passeggiata". Fino a poco prima delle superiori, ho frequentato praticamente solo persone adulte. Alle elementari, ero un pivello asociale, un babbeco che voleva solo parlare di biologia e giocare con la sua scatola del "piccolo chimico" mentre tutti gli altri se ne stavano fuori a giocare ai quattro cantoni. Alle medie, ero un patito dei gruppi musicali. Alle superiori invece, un discutibile coglione.

Per me, la scoperta del mondo della Magia è stata come trovare la mia personale isola degli amici inadeguati, un posto dove ognuno era speciale nel modo sbagliato. La Magia, ammettiamolo, è un passatempo per inadeguati, una via di fuga per emarginati con bassa autostima. Essa costituisce un mezzo strutturato attraverso il quale si può socializzare senza realmente dover trattare con la gente ad un livello personale, una via per tornare alle origini attraverso gli inganni del trucco, un'abilità segreta con la quale dominare chi nel tuo ambiente è meglio di te. Grazie ai giochi di prestigio, puoi apparire estroverso ed abbordabile pur rimanendo ad una distanza sociale di sicurezza. I prestigiatori si nascondono nel cono di luce dei riflettori in maniera molto

simile a quella dei fotografi, che spesso mediano le loro esperienze sociali da dietro ad una lente, o come i comici, che si nascondono dietro alle battute. Al pari della fisica, la Magia è fatta di pivelli che giocano a fare Dio con l'universo.

Una volta che entri in questo mondo, scopri che ci sono ovunque persone che sono proprio come te. E queste allora iniziano a uscire allo scoperto. Inizi così a farti quelli che si chiamano “amici nella Magia”. Il proprietario di un ristorante a Barcellona ti porta nella sua cantina per farti vedere come fa la mossa cartomagica di scambio “Shapeshifter” e una doppia presa impercettibile. In cambio tu gli insegni il miscuglio Faro. Il pasto, ovviamente, è gratis. Un neuroscienziato di una tra le maggiori università ti scrive via email parlandoti di una nuova tecnica di lettura del pensiero che avrebbe recentemente scoperto. Diventate subito amici. Il suo sogno è di andare in pensione in modo da potersi dedicare integralmente alla Magia. Incontri un venditore che afferma di fare i milioni grazie alla Magia. Arrivi in strane città e ti ritrovi in comunione istantanea con un gruppo di totali estranei. Viaggi attraverso tutto il mondo senza mai voler trovare un posto in cui restare.

Più a fondo ti immergi in questo mondo, più esso sembra essere l'unico che conta. Il mondo reale degli impiegati che hanno costantemente un occhio sul timbratore, i sacchetti di carta con il pranzo, le pensioni integrative ed un taglio di capelli ordinato, sembra mortalmente noioso a confronto. Nessuno di loro sa fare quello che sai fare tu. Inizi a vedere il mondo sempre più diviso in due categorie nette di persone. Solo due. Ci sono i prestigiatori e poi c'è la gente comune. Se non sei dentro, sei fuori.

È così che funzionano i prestigiatori.

È così che pensano i prestigiatori.

Chiunque altro è “gente comune”. Il progettista spaziale della NASA, l'amministratore delegato, la modella, la celebrità – questi potranno anche essere più intelligenti, più ricchi, più belli o più famosi di te, ma tu li hai ingannati tutti.

Allora, chi è l'inadeguato adesso?

Solo che mentre la maggior parte degli hobbyisti si accontenta di ingannare la gente comune, i prestigiatori competitivi vivono per ingannare *altri* prestigiatori. Si tratta di individui che girano di torneo in torneo, per i quali l'onore è più importante del denaro o della fama, e

per loro il premio più grande consiste nel friggere l'avversario tramite un trucco o una routine brillantemente architettata. L'ordine sociale di questa sottocultura in rapida crescita è basato largamente su chi ha fregato chi. Agli apici della gerarchia siede un piccolo gruppo di geni del tutto sconosciuti al mondo reale, ma riveriti come altezze reali all'interno della loro setta.

Il brivido della vittoria. Puntare al titolo. Questo era quello che mi aveva portato a Stoccolma. Anch'io volevo essere uno che inganna i prestigiatori, un re degli inadeguati.

IL VILLAGGIO DELLE OLIMPIADI DELLA MAGIA, DOVE gli eventi ufficiali si svolgevano, si scoprì essere un titanico complesso grigio-fusoliera di edifici metallici bassi giusto ai bordi della città, appena fuori dall'autostrada. Io mi sono registrato al lunedì mattina ed ho ricevuto un tesserino di identificazione, un programma, l'edizione del giorno di *FISM Daily*, ed una borsa a sacco bella imbottita a tema "Campionati Mondiali della Magia".

Gli eventi alle Olimpiadi Magiche ricadono dentro a due categorie principali: Magia da scena e Close-up, riflettendo così una antica divisione all'interno dell'arte. Una medaglia 'Grand Prix' viene assegnata alla conclusione della settimana di tornei al miglior esecutore di ciascuna categoria, al quale viene elargito il titolo di "Campione del Mondo di Magia" assieme all'annessione nell'élite del "Club dei Campioni del Mondo" e a contratti che garantiscono di poter fare una carriera con esibizioni su luoghi del calibro dell'Hotel Greek Isles di Las Vegas, del Palladium di Londra o del Crazy Horse di Parigi.

La mia specialità è la Magia close-up o, come la chiamano gli Europei, micromagia; una branca di illusionismo che si distanzia molto dalle showgirl tagliate in due o da tutto il pollame che viene materializzato durante le illusioni da scena, a tutto favore di effetti molto più intimi che impiegano attrezzature davvero modeste: carte, monete, palline, anelli, corde, elastici, ditali e posate da cucina. La Magia Close-up è la Magia che avviene, come si usa dire, proprio sotto al naso.

Le pre-eliminatorie di close-up si sarebbero tenute in un auditorium da 280 posti a sedere che, per tutta la durata dell'evento, sarebbe stato chiamato "la Sala Vernon", dal cognome del più influente esperto di destrezza manuale del ventesimo secolo, l'Uomo che Ingannò Houdini. La storia è oramai leggenda. Giunto all'apice della sua carriera,

Houdini si vantava con tutti del fatto che nessuno lo potesse ingannare per tre volte di seguito con lo stesso trucco. L'arte della Magia, ovviamente, si basa pesantemente sull'elemento di sorpresa ed anche il prestigiatore più principiante sa bene di non ripetere mai lo stesso effetto davanti allo stesso pubblico ("Una volta è un trucco, due volte è una lezione", recita un vecchio adagio). Gli anni passavano, e la sfida rimaneva aperta e invitta. Poi, in una notte del 1922, durante una cena della SAM tenuta in onore di Houdini al Great Northern Hotel di Chicago, Dai Vernon, all'epoca completamente sconosciuto, estrasse un mazzo di carte Aristocrats dalla tasca della sua giacca ed eseguì una versione ingannevolmente semplice della routine magica nota come Carta Ambiziosa ("Ambitious Card"), nella quale una carta firmata ritorna continuamente in cima al mazzo sebbene venga ogni volta inserita nel mezzo. Attorniato dai suoi discepoli nella sala dei banchetti foderata di grandi specchi, l'uomo che si era autoproclamato il più grande prestigiatore del mondo, sbiancò di stupore. Houdini era confuso e perplesso. Vernon ripeté l'effetto non meno di sette volte prima che Houdini e sua moglie se ne andassero, sconfitti. Da quella notte il Professore, come Vernon poi divenne noto, ebbe un posto di rilievo nel pantheon degli ingannatori magici e la Carta Ambiziosa, spesso chiamata "il trucco perfetto", rimane virtualmente un punto fisso del repertorio di ogni prestigiatore, incluso il mio.

Le sorti di un partecipante alle Olimpiadi della Magia, sorgono radiose o cadono miseramente a seconda della forza della sua routine magica, un numero che va dai cinque ai dieci minuti e deve essere eseguito di fronte ad un consiglio di otto giurati. Praticamente, assomiglia molto al pattinaggio artistico. Il punteggio viene assegnato a seconda delle abilità tecniche dimostrate, dell'originalità, della teatralità, del valore di intrattenimento, dell'impressione artistica trasmessa e dell'atmosfera magica creata, usando una scala di punti che va da zero a cento. Se, durante i primi minuti del suo numero, un concorrente fallisce nel soddisfare i requisiti minimi di abilità richiesti dal FISM, si accende una luce rossa – il che significa squalifica istantanea. Il sipario viene fatto calare immediatamente ed il concorrente viene rispedito a casa.

Come capogruppo della mia giuria close-up, fu nominato nientemeno che Obie O'Brien, che è anche presidente della società magica super-segreta FFFF, ovvero Fechter's Finger Flicking Frolick, i Tem-