

## Arte Magica

Viene spesso usata la locuzione 'Arte Magica' (anche **Silvan** la utilizza come titolo di un suo famoso libro), ma dobbiamo chiederci se realmente la Magia sia un'arte. Per rispondere a questa domanda dobbiamo innanzitutto definire il concetto di arte, e la cosa è tutt'altro che facile.

Vediamo dunque alcune definizioni che sono state date.

- *"L'arte è la capacità di suscitare quel sentimento di gioia nel rapporto che si instaura tra l'artista e gli altri che contemplano l'opera"* [**Lev Tostoi**]
- *"Espressione o applicazione delle abilità creative e dell'immaginazione degli esseri umani, generalmente in forme visive come la pittura o la scultura, nella produzione di opere principalmente apprezzate per la loro bellezza e forza emotiva"* [**Oxford English Dictionary**]
- *"L'arte consiste nel prendere cose banali e volgari per renderle oggetti degni di ammirazione"* [**Shakespeare**]
- *"L'insieme delle tecniche e l'attività propria di chi interpreta opere teatrali e cinematografiche o si esibisce in altre forme di spettacolo"* [**Garzanti linguistica**]

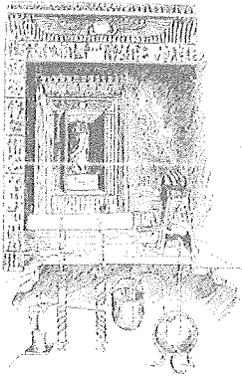
Come si vede, il concetto di arte non è limitato alle sole arti figurative, pittura e scultura, che peraltro rivestono un ruolo predominante, ma si estende anche ad altre manifestazioni dell'attività umana. In particolare, viene evidenziata la necessità di un legame tra l'opera e l'effetto che questa produce sugli altri, ma è parimenti importante la presenza di una tecnica esecutiva frutto di un'abilità dell'artista.

Chiarito dunque che la definizione di arte si può applicare a diversi modi espressivi, analizziamo il caso particolare della Magia.

In un gioco di prestigio è senz'altro presente la creatività, che può manifestarsi nell'invenzione del trucco, nella tecnica esecutiva, ma anche nello stile della presentazione. Fondamentale è poi la reazione che suscita nello spettatore, che, se l'effetto è ben eseguito, è senz'altro di stupore e di ammirazione. Apparizioni e sparizioni sono legate al desiderio umano di violare le leggi della natura, così come la capacità di librarsi nell'aria senza alcun apparente sostegno. Altrettanto può dirsi delle mutazioni di forma, colore, dimensioni, che spesso incontriamo nei giochi di prestigio. Nasce da qui la loro forza emotiva.

Da quanto osservato consegue che la Magia ha pieno titolo per essere considerata un'arte al pari di altre forme di spettacolo, tanto che il grande illusionista francese **Robert-Houdin** (1805-1871), considerato il padre della magia moderna, disse che il prestigiatore è *"un attore che recita la parte del mago"*.

L'idea di utilizzare dei trucchi per realizzare eventi apparentemente impossibili è antichissima. Si ha notizia di sacerdoti egizi che praticavano giochi di prestigio già duemila anni prima di Cristo, ma naturalmente non si trattava di una forma di spettacolo, bensì dell'intento di manifestare il possesso di poteri sovranaturali.



Nella figura a fianco è rappresentato un marchingegno usato dai sacerdoti per aprire misteriosamente le porte del tempio mediante l'accensione di un fuoco.

Il primo Mago di cui si ha notizia è un certo **Tettetà**, che si esibiva alla corte del faraone Cheope. Si narra che **Tettetà** tagliò la testa a un'oca e poi miracolosamente la riattaccò.

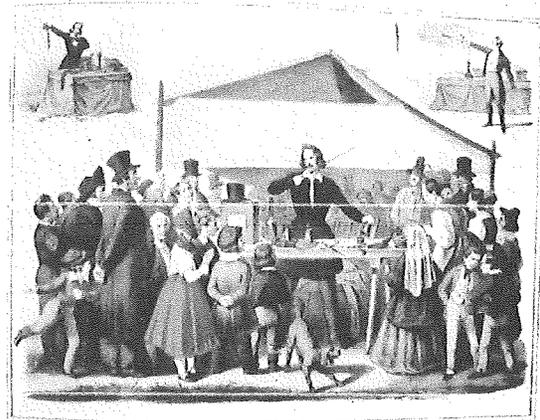
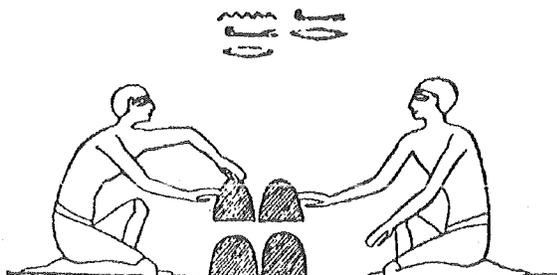
Il documento più antico che tratta di prestigiazione è il cosiddetto 'papiro di Westcar', scoperto nel 1839, che attualmente si trova al Museo Egizio di Berlino.

Più tardi, intorno al IX secolo a.C., incontriamo **Zarathustra** (o Zoroastro), vissuto presumibilmente in Iran, del quale si raccontano molti episodi miracolosi, ma per arrivare all'utilizzo di trucchi a fini dilettevoli dobbiamo attendere ancora qualche secolo.

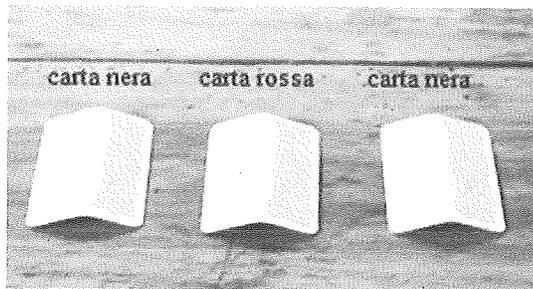
Furono i tragediografi greci a introdurre le macchine nelle rappresentazioni teatrali. È famosa l'espressione "*deus ex machina*" con la quale si indicava l'apparizione di un dio per mezzo di un complesso macchinario. L'utilizzo di questo artificio scenico è dovuto soprattutto a **Euripide**, ma dobbiamo ricordare anche le straordinarie invenzioni di **Erone il Vecchio**, creatore di numerosi automatismi teatrali.

In epoca romana emerge la figura di **Apollonio di Tiana**, nato in Cappadocia nel primo secolo dopo Cristo, mago alla corte di **Nerone**, che si racconta tra l'altro che abbia debellato un'epidemia di peste. Più o meno contemporaneo fu **Simon Mago**, citato anche da Dante nella divina Commedia, che venne poi dichiarato eretico proprio per la sua pretesa di fare miracoli al pari del dio dei cristiani.

È di questo periodo il gioco di prestigio più longevo, tanto che ancor oggi viene presentato. Si tratta del gioco dei bussolotti (in latino '*acetabula*'), che secondo alcuni storici era però conosciuto già in Egitto nel 2500 a.C.



Il numero 3 ha sempre avuto particolare rilevanza in ambito magico. In molte situazioni, non solo con i bussolotti, si ha a che fare con tre oggetti, come ad esempio nel caso del gioco delle tre carte, che a volte vediamo eseguire nelle fiere di paese.



Va detto subito che si tratta di un modo per imbrogliare la gente e le strategie per far vincere sempre chi lo esegue sono molteplici. Naturalmente il gioco è vietatissimo.

Lo spettatore pensa che il gioco consista nella velocità con cui l'esecutore muove le carte sì da far perdere di vista la carta rossa e quindi, se è sicuro di averne seguito gli spostamenti, è pronto a scommettere. In realtà la tecnica consiste nel far vedere che la carta rossa va a finire in un certo punto, mentre invece si trova da un'altra parte. Esistono poi alcune tecniche per far perdere lo spettatore anche se ha scelto la carta giusta, e inoltre è sempre presente un compare che punta una cifra più grossa sulla carta sbagliata. In questo caso l'imbrogliatore di turno accetta quella puntata e ignora le altre.

Il gioco delle tre carte è solo uno dei tanti esempi di come la Magia possa essere utilizzata anche per scopi illeciti. È famoso il caso del medium statunitense **Lamar Keene** che nel 1976, dopo anni di attività come spiritista dotato di particolari poteri psichici, si autodenunciò in un libro intitolato "*The Psychic Mafia*" nel quale raccontò di aver sempre fatto uso di trucchi da prestigiatore per ingannare le persone che si rivolgevano a lui pagandolo fior di soldi.

I trucchi di questi imbrogliatori sono molteplici e tra questi è molto comune la cosiddetta 'lettura del pensiero'. I cosiddetti 'medium' asseriscono anche di saper prevedere il futuro, ma naturalmente anche questo è un imbroglio.

Va detto però che se la gente vuole credere nel paranormale difficilmente la si potrà convincere che si tratta di un inganno messo in atto da chi non fa altro che presentare dei giochi di prestigio. Lo stesso **Sir Arthur Conan Doyle**, il creatore del personaggio di Sherlock Holmes, da convinto spiritista sosteneva che il famoso mago Houdini fosse dotato di poteri eccezionali, e quando lo stesso Houdini gli disse che in realtà i suoi erano soltanto dei trucchi Conan Doyle affermò che probabilmente possedeva quei poteri a livello inconscio.

I maggiori avversari di chi sfrutta dei trucchi per ingannare la gente sono proprio i prestigiatori, a cominciare da **Houdini** sino al mago americano **James Randi**, recentemente scomparso, che aveva messo in palio la somma di 1 milione di dollari per chi fosse stato capace di realizzare un fenomeno paranormale sotto il suo stretto controllo; nessuno tra i tanti medium ha accettato la sfida.

Lasciamo stare dunque questi soggetti che fanno un uso improprio dei segreti dell'Arte e vediamo quali sono stati gli artisti più famosi dall'ottocento a oggi.

Contemporanei del già citato **Robert-Houdin**, due altri grandi prestigiatori hanno calcato le scene nell'800.

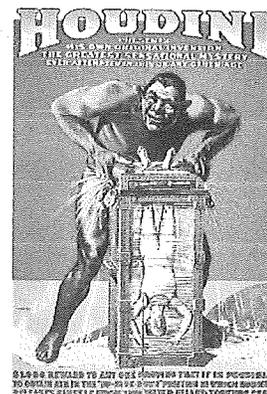
Il primo fu **Bartolomeo Bosco** (1793-1863), torinese che raggiunse una fama mondiale tanto da esibirsi dinanzi a Napoleone; a testimonianza della sua fama basti ricordare che la sua tomba fu acquistata e restaurata da **Houdini**. Famosa a sua routine con i bussolotti.

Il secondo artista degno di nota è **Johann Hofzinsler** (1806-1875), austriaco considerato il padre della magia con le carte da gioco.

Non dobbiamo dimenticare però che nel '700 c'era stato un altro personaggio, tale Giuseppe Merzi (1750-1804), che, assunto il nome di **Joseph Pinetti**, girò tutta l'Europa arrivando a esibirsi persino alla corte del Zar.

Il Mago più famoso del secolo scorso è stato senz'altro **Houdini**, il cui vero nome era **Erich Weisz**, il quale scelse il proprio nome d'arte in omaggio a **Robert Houdin**.

Le sue fughe apparentemente impossibili hanno riempito le cronache dei giornali di mezzo mondo e la sua evasione forse più conosciuta è quella della pagoda cinese, che la leggenda vuole sia stata anche la causa della morte.



Oggi la Magia è cambiata. I grandi spettacoli sono sempre più rari e i prestigiatori sono spesso chiamati in occasione di matrimoni, feste private, manifestazioni che vedono anche la partecipazione di altri artisti.

Spesso il Mago racconta una storia e il pubblico è coinvolto emotivamente, sino al prodigio finale.

Un esempio di ciò è fornito dal racconto di un evento storico, sfruttando il quale si realizza un effetto magico: è la storia delle streghe di Triora.



Nel 1587 una trentina di donne del piccolo paese di Triora (che tuttora esiste e si trova sulle colline alle spalle di Imperia) furono accusate di stregoneria, processate e torturate. A seguito dell'intervento dell'Inquisizione, sembra che alcune di loro furono mandate al rogo e altre morirono a causa delle torture. Il processo durò più di un anno, ma i documenti esistenti non dicono che fine abbiano fatto tutte quelle povere donne. La storia può essere utilizzata per un gioco di prestigio che ha dell'incredibile.

Ma questo è solo un esempio delle tante storie che i Maghi di tutto il mondo raccontano per intrattenere i loro pubblico.

*Iacopo Riani*