



## Magic Experience Design | di Mariano Tomatis #Argo19

*Scopo ultimo della magia non è di ingannare  
il prossimo ma di incoraggiare un approccio verso la vita  
e il cosmo pieno di meraviglia.<sup>1</sup>*

Sam Sharpe (1902-1992)

Anthony chiamò il taxi per raggiungere il McManus Café da Union Square. Tradiva un certo nervosismo e si sfogò con il guidatore: «È una serata tremenda. Avevo un appuntamento con una ragazza, ma ho perso il suo numero e il nome del ristorante. La notte scorsa abbiamo parlato in questo bar per più di due ore. Tra di noi è scattato qualcosa. Me ne sono innamorato dal primo momento.» Non ricordando dove fosse l'appuntamento, stava tornando nel luogo dove si erano conosciuti: «Mi ha detto che è un posto che frequenta spesso, quindi andrò là e la aspetterò tutta la notte, magari si farà viva. Non posso credere di essere stato così stupido! Voglio dire, ci siamo *veramente* piaciuti ieri sera. Ha tutto quello che cerco in una donna. È intelligente, divertente... ha una risata meravigliosa... alta, mora. Semplicemente bellissima. Non ho provato niente di così forte per nessuna donna in tutta la mia vita.» Lasciandolo di fronte al bar, il tassista gli augurò buona fortuna. Poi la vettura gialla si allontanò silenziosa.

Mezz'ora più tardi, lo stesso tassista aveva scaricato un cliente all'angolo tra la 16<sup>ma</sup> e la 5<sup>a</sup> strada, quando Kate gli fece un segno con la mano. Chiedeva di essere portata in un ristorante sulla 20<sup>ma</sup>: «Sa, ho un appuntamento lì con un ragazzo che ho conosciuto ieri sera.» Il guidatore le chiese dove si fossero incontrati, e la ragazza indicò un punto vago. «Da queste parti...» Il tassista si voltò di colpo, chiedendo concitato: «Quando? Quando? Quando?»

Ebbene sì. In una città di 7 milioni di abitanti, l'uomo stava vivendo la coincidenza più sorprendente della sua vita: Kate era la donna che Anthony stava aspettando nel posto sbagliato.

«Ti porterò io da quest'uomo!» esclamò l'eccitatissimo guidatore. Quando arrivarono di fronte al bar, il tassista suonò il clacson e lampeggiò i fari verso il giovane. Poi abbassò il finestrino e iniziò a urlare: «L'ho trovata! L'ho trovata! L'ho trovata!» Kate fece appena in tempo a scendere dal taxi, quando Anthony la abbracciò incredulo. All'interno della vettura, il tassista aveva un sorriso che andava da un orecchio all'altro. Acconsentì a farsi fotografare con i due giovani innamorati, e si allontanò con una storia incredibile da raccontare a parenti e amici. In quella notte di mezza estate, il destino lo aveva trasformato in Cupido, facendo di lui l'eroe di una classica commedia romantica newyorchese. Una sola cosa gli sfuggiva. Il destino c'entrava fino a un certo punto. Dietro le quinte, infatti, era in azione un'intera squadra. Impegnata in un'attività sofisticata chiamata *magic experience design*.

### **Dietro le quinte di un'esperienza magica**

La storia accaduta a New York la sera del 29 luglio 2005 coinvolgeva sei persone. Come in una elaborata *candid camera*, solo il tassista era ignaro del complesso lavoro di progettazione dietro le quinte. Oltre ai due "innamorati" erano in azione Charlie, Chris e Susannah. Quest'ultima era rimasta ferma davanti al McManus Café, fingendosi una passante, pronta a scattare una foto nel momento in cui il tassista avesse riunito la coppia. Sul posto c'era anche Chris, che riprendeva la scena da una certa distanza con una videocamera. Charlie era la mente dell'organizzazione e l'elemento centrale della staffetta in cui il tassista era stato coinvolto. Il tutto si era svolto in tre fasi:

- Anthony aveva preso il taxi dal punto A al punto B (il McManus Café), raccontando durante il viaggio la disavventura della sera prima.
- Charlie salì sul taxi al McManus Café, fingendo di non conoscere Anthony. Non disse una parola durante il tragitto da B a C, ma avvertì Kate con un sms che tutto stava andando secondo i piani.
- Al punto C fu Kate a ignorare Charlie e salire sul taxi, chiedendo di essere portata nel punto D (il ristorante). Durante il tragitto l'autista cambiò direzione, puntando il McManus Café e consentendo ai due amanti di ricongiungersi.

Sin da bambino Charlie Todd era stato un tipo scherzoso, ma come gli era venuto in mente di mettere in scena una commedia tanto elaborata? Dietro quello che poteva sembrare un banale scherzo c'era un dettaglio chiave. È Charlie a raccontarlo: «Il termine "scherzo" non mi sembrava il più adeguato per descrivere quello che avevamo fatto. [...] Ci siamo accorti di esserci imbattuti in un'idea inedita: scherzi che non necessitano di una vittima. Era molto facile organizzare una messa in scena che facesse arrabbiare qualcuno. [...] Era una sfida molto più interessante mettere in piedi una situazione che

offrisse alle persone un'esperienza positiva – una storia sorprendente che avrebbero potuto raccontare per il resto della loro vita.»<sup>2</sup>

Troppo facile ridere di qualcuno facendogli cadere un secchio d'acqua in testa. La svolta di Todd fu di collocare la classica "vittima" di uno scherzo non più in una situazione spiacevole, ma al centro di un evento in grado di stupirla e scuoterla dal torpore della vita quotidiana. La storia del tassista newyorchese incarna la quintessenza di quella che – prendendo a prestito un'espressione coniata da Ferdinando Buscema – chiamo *magic experience design*: progettare un'esperienza magica significa dar vita a un evento che offra al suo protagonista un momento di stupore e una storia fuori dall'ordinario da raccontare.

### **Ai primordi dell'illusionismo**

L'uso di sotterfugi per produrre effetti straordinari, che all'apparenza violano le leggi di natura, è antico quanto l'uomo. Prime ad adoperarli furono figure sciamaniche che facevano da tramite con il mondo degli spiriti. Erano tempi in cui il destino delle comunità umane era in mano a misteriose forze ultraterrene, da compiacere e tenere a bada. Gli sciamani gestivano i riti religiosi, tramandavano i racconti mitologici e curavano le malattie del corpo e dello spirito – riassumendo in sé le doti oggi necessarie per fare il sacerdote, l'uomo di spettacolo, il narratore, il medico e lo psicologo. Ricostruendo alcuni dei loro metodi, lo psichiatra Roger N. Walsh descriveva la figura del "sognatore" – una spia incaricata di raccogliere informazioni su un malato ascoltando le conversazioni private dei suoi conoscenti, per poi riferirle in segreto allo sciamano. Costui, in un secondo momento, poteva riferirle al paziente come se provenissero da una fonte arcana.<sup>3</sup> In altri casi gli sciamani nascondevano in bocca piccoli sassi, che poi fingevano di risucchiare dal corpo di un malato per simulare l'estrazione di un calcolo.

Secondo una lettura cinica di tali dinamiche, l'inganno – e il senso di reverenza per suo tramite evocato – serviva a consolidare il potere di una casta sacerdotale a scapito delle classi più deboli. Tale punto di vista, però, non prende in considerazione l'esistenza di Charlie Todd *ante litteram*, che mettevano a punto scenari fittizi per far vivere esperienze positive, mirando al benessere dei loro protagonisti. In ambito medico, i "trucchi" potevano essere parte integrante di un onesto processo di cura; come ipotizzò Tom Cowan: «Il trucco faceva parte del bagaglio dello sciamano, essendo egli o ella consapevole che spesso la mente deve essere ingannata per curare il corpo. Alcuni sciamani sfruttavano in maniera così estesa i trucchi e le manipolazioni dei prestigiatori da essere fraintesi dagli osservatori occidentali e bollati come semplici ciarlatani. Costoro non coglievano la possibilità che trucchi e illusioni fossero uno strumento per compiere in modo spettacolare, nella realtà ordinaria, le trasformazioni che dovevano

occorrere sul piano psicologico o spirituale.»<sup>4</sup> Cosa c'era di irrazionale nell'incoraggiare l'effetto placebo, approfittando del proprio carisma da guaritore con la simulazione di una cura?<sup>5</sup>

Attenendosi alle fonti storiche documentate, chi ricostruisce la storia dell'illusionismo spesso parte analizzando le mirabolanti macchine di Erone di Alessandria. Contemporaneo di Gesù Cristo, il matematico greco aveva inventato numerosi meccanismi dal funzionamento meraviglioso. Il più noto, basato su un complesso congegno idraulico, provocava l'apertura automatica delle porte di un tempio accendendo il fuoco su un braciere. Una dimostrazione del genere incoraggiava la fede negli dei: evocati attraverso la fiamma rituale, essi davano segno della loro presenza spalancando l'ingresso del tempio a loro dedicato. La performance aveva certamente risvolti magici, ma i fedeli ne erano coinvolti solo come spettatori passivi. Diverso era il caso della "lecanomanzia", un metodo divinatorio che offriva – a chi vi partecipava – un'esperienza sconcertante. In un calderone di metallo (il *lecano*) si versavano acqua e olio, e dai loro movimenti si traevano indicazioni per il futuro. Nei suoi *Philosophumena* Sant'Ippolito documentò un'elaborata illusione grazie alla quale i sacerdoti facevano apparire l'immagine degli dei nell'acqua. Il pentolone era truccato: il fondo era di vetro, e attraverso un buco nel pavimento si poteva osservare una stanza segreta sotterranea. Accendendo o spegnendo un fuoco, un complice nascosto al piano inferiore poteva attivare o disattivare le visioni. Quando la luce era spenta, l'acqua rifletteva il volto di chi ne osservava la superficie; una volta accesa, il calderone funzionava come un oblò attraverso il quale alcuni attori si mostravano nelle vesti di spiriti e demoni.<sup>6</sup>

### ***Magic experience design* come mitopoiesi indiretta**

Scrivendo la Divina Commedia, Dante immaginò l'aldilà e lo descrisse con versi così efficaci da consentirci di "vederlo" con gli occhi della mente – dal cratere infernale all'anfiteatro della Candida Rosa, attraverso la ripida collina del Purgatorio. Il linguaggio e la penna fecero da tramite dalla sua immaginazione alla carta, e ancora oggi – attraverso la lettura – possiamo immergerci idealmente nel mondo che ha minuziosamente arredato. Chi progettò l'esperienza del lecano aveva un problema simile: immaginare l'aspetto dell'aldilà e ricrearne le fattezze. Raccontarlo, però, non bastava: qui bisognava arredare una stanza vera e propria, rivelarne l'aspetto attraverso un sofisticato marchingegno e popolarla di persone truccate da demoni.

Se scegliendo le parole giuste Dante poté descrivere le tre teste di Lucifero di colore rosso, giallo e nero, farle apparire sotto il pentolone avrebbe richiesto un notevole lavoro di make-up sul corpo di chi l'avesse interpretato. Diversi autori documentano questa pratica. Nel II secolo d.C. Luciano di Samosata raccontò della stanza in penombra in cui si poteva

incontrare un serpente dalla testa umana che conversava con i presenti; rappresentava il dio Glicone, ed era stato realizzato applicando a un vero rettile una testa di stoffa dalle fattezze umane, che muoveva la bocca come un burattino.<sup>7</sup>

Ricreare in terra porzioni dell'aldilà, per consentire ai fedeli di averne una visione, fu la prima attività di *magic experience design* di cui abbiamo testimonianza scritta. Rispetto alla semplice lettura di una sua descrizione, sperimentare dal vivo l'oltretomba era molto più sconcertante, perché offriva – al testimone dell'esperienza – una storia che avrebbe raccontato in prima persona per tutta la vita.

Tra i due modi di plasmare narrazioni sull'aldilà c'è una differenza cruciale. Dante è al tempo stesso autore della storia e colui che la racconta. È lui a immaginare di raggiungere l'ingresso dell'Inferno attraverso una selva e a raccontarlo nella Commedia. La sua è una mitopoiesi diretta.

L'anonimo che concepisce l'aldilà sotto il lecano non ne racconta in prima persona le caratteristiche ma si serve di un tramite: è la persona che ne fa esperienza a raccontare com'è fatto, avendone avuta una percezione diretta – per quanto mistificatoria. Il processo mitopoietico qui è indiretto, perché mira a far sì che un individuo terzo riferisca una storia nei termini decisi dall'autore. Se il progettista del lecano truccato immagina un Lucifero tricapite, la sua mitopoiesi ha successo se chi ha partecipato al rituale riferisce di aver visto un demone dalle tre teste rossa, gialla e nera.

### **Materialismo magico**

Con l'espressione *magic experience design* propongo un approccio alla magia che prescinde dalla natura profonda – sia essa normale o paranormale – di quello che succede: l'attenzione è tutta rivolta alla storia fuori dall'ordinario raccontata da chi ha vissuto l'esperienza magica. L'atteggiamento è simile a quello che Alan Turing propose con il suo test: invece di giudicare l'intelligenza di una macchina da ciò che avviene all'interno dei suoi circuiti, il test del matematico inglese prescinde dai livelli profondi: è intelligente ciò che, in una conversazione, mostra reazioni indistinguibili da quelle umane. Ignorando la necessità di una fantomatica "scintilla vitale" per certificare l'intelligenza, il test di Turing concede spazio all'ipotesi materialista secondo cui un giorno le macchine potranno pensare.

Il dibattito intorno al paranormale si arena spesso sull'esistenza (o meno) di entità immateriali difficili da rilevare – dal fluido di Mesmer all'aura, dagli spiriti intelligenti al sesto senso. L'espressione "esperienza magica"

fornisce una via d'uscita originale dalla classica dicotomia tra sostenitori e critici del paranormale, evitando di fare riferimento alla natura sottostante dell'evento: essa prende in considerazione solo la narrativa che ne emerge; in questo senso, è "magico" ciò è percepito come tale – come per Turing è intelligente ciò che si comporta in modo intelligente.

Accettando (anche solo temporaneamente) questo punto di vista, la magia perde ogni dimensione esoterico/tradizionale e diventa materia democratica, accessibile a chiunque e – in qualche misura – addirittura riproducibile: se è magico ciò che verrà raccontato come tale, lo studio della magia si riduce all'analisi dei meccanismi con cui agisce una mitopoiesi indiretta finalizzata a produrre storie sorprendenti, meravigliose e surreali. Tale obiettivo si può raggiungere con ogni mezzo necessario: accorgimenti tecnici, tecniche psicologiche, sottrazione occulta di informazioni, astuzie matematiche...

Come spiegano tutti i manuali sull'illusionismo, il mago deve manipolare nel presente la percezione di ciò che avviene e agire sui ricordi perché la storia che verrà raccontata si discosti lungo direzioni fantastiche da ciò che è avvenuto davvero. Uno specchio collocato opportunamente maschera una botola e rende impercettibile il trucco che consente alla magia di compiersi. Al termine dell'evento, il mago può ricapitolare quanto è avvenuto omettendo dettagli chiave, introducendo elementi spuri e suggerendo interpretazioni del fatto tali da influenzare il ricordo che si avrà dell'esperienza.

Alcuni illusionisti operano addirittura nel futuro, offrendo ai potenziali spettatori video promozionali realizzati in computer grafica in cui le illusioni sono esagerate rispetto a quanto si vedrà in teatro: in questo modo sfruttano una sorta di *priming*, incidendo anticipatamente sulla percezione di chi li vedrà lavorare in un contesto *live*.

### **Il mondo è fatto di storie, non di atomi**

Siamo l'unica specie animale sensibile al significato delle parole. Psicologi e neuroscienziati ne studiano gli effetti sul comportamento e sul cervello. Gli scrittori le organizzano per offrire esperienze di lettura commoventi, paurose, suggestive o misteriose. I pubblicitari le scelgono accuratamente per valorizzare un prodotto. Terence McKenna vi scorgeva addirittura il principio ultimo della realtà; secondo l'eroe della controcultura psichedelica, «il segreto fondamentale della magia è che il mondo è fatto di parole, e se conosci le parole giuste puoi far succedere quello che vuoi.»<sup>8</sup>

McKenna faceva eco a Muriel Rukeyser: riflettendo sulla natura dell'universo, nel 1968 la poetessa scriveva che «il mondo è fatto di storie, non di atomi.»<sup>9</sup> L'idea è alla base della cosmologia introdotta da Terry Gilliam in

*Parnassus – L'uomo che voleva ingannare il diavolo* (2009). Una scena del film è ambientata in uno sperduto monastero. Qui alcuni monaci sono dediti a un rituale sacro, che descrivono così: «Raccontiamo la storia eterna. [...] La storia che sostiene l'universo. La storia senza la quale non esiste nulla.» Per mettere alla prova quello che dicono, il diavolo sigilla la loro bocca – ma il mondo non dà segni di cedimento. Parnassus interviene spiegando che i monaci non sono gli unici a sostenere l'universo: chiunque, in qualsiasi luogo, stia raccontando una storia, fa in modo che il mondo non finisca.

L'immagine ribadisce un'idea condivisa da molti psicologi moderni: le storie sono lo strumento principale con cui organizziamo la struttura della nostra esperienza umana. Per chi si occupa della psiche, sono anche l'unica finestra attraverso cui osservare il mondo interiore di un paziente; in quest'ottica, la patologia mentale non è che una particolare "struttura narrativa" su cui è possibile intervenire attraverso la terapia – con l'obiettivo di stimolare storie più coerenti e positive attraverso un processo di mitopoiesi indiretta.<sup>10</sup>

Per dirla con il regista indiano Shekhar Kapur, «siamo le storie che ci raccontiamo. [...] Le storie che raccontiamo a noi stessi sono le storie che definiscono le potenzialità della nostra esistenza.»<sup>11</sup>

Facendoci sperimentare l'impossibile, le esperienze magiche mettono in crisi le storie che ogni giorno ci raccontiamo per spiegare la realtà. Costringendoci a elaborare racconti nuovi e più ampi, possono allargare i confini della nostra esistenza. Questo passaggio, però, non è automatico: alcuni individui non si concedono di provare le tipiche emozioni irrazionali suscitate dalla magia. Etichettando le esperienze magiche come "scherzo", "inganno" o "truffa", le persone più razionali ne rifiutano i risvolti più preziosi. A chi sa coglierli, invece, esse offrono possibilità nuove e inesplorate di fare esperienza della vita attraverso il mescolamento di elementi della realtà in nuove combinazioni, l'ambiguità del mistero e l'invito a contribuire creativamente con la propria immaginazione.

Capovolgendo un luogo comune, l'autore inglese Alan Moore ha scritto: «Le persone credono di plasmare le storie, ma spesso è più vero il contrario.»<sup>12</sup> Se è vero che una storia può avere effetti trasformativi, le esperienze magiche più raffinate sono quelle che lasciano – nel ricordo di chi le ha vissute – le storie dagli effetti più benefici.

### **Non si analizzano gli UFO ma le storie sugli UFO**

Le storie hanno un ruolo centrale in tutte le aree di confine della conoscenza, a partire dagli UFO. Chi si occupa di dischi volanti non ha mai a disposizione navicelle spaziali da esplorare o corpi di alieni su cui

effettuare autopsie: come ha scritto in modo fulminante Allan Hendry, «si analizzano soltanto i rapporti UFO e non gli UFO.»<sup>13</sup> Come avrebbe ribadito la Rukeyser, nel mondo dell'ufologia non si studia nulla che sia composto da atomi: tutto ciò che si ha a disposizione sono le storie di chi ha visto strane luci in cielo o è stato rapito dagli extraterrestri.

Per chi condivide l'idea che le storie sorreggano il mondo, gli archivi torinesi del Centro Italiano Studi Ufologici (Cisu) sono un serbatoio di meraviglia da cui trarre sostegno per secoli: centinaia di dossier, schedari, questionari, fotografie e ritagli di giornale raccontano decine di migliaia di storie, una più insolita dell'altra. Ognuna è il resoconto di un incontro con l'ignoto, e testimonia esperienze che hanno provocato curiosità, sgomento, stupore o incredulità. Dietro ciascuna storia si trova di tutto: bagliori senza alcuna spiegazione, rari fenomeni celesti, satelliti scambiati per dischi volanti...

Da anni adoro spulciare tra gli archivi dell'associazione perché la probabilità di imbattersi nelle esperienze magiche più insolite è enorme. Durante una visita, l'amico Paolo Fiorino mi ha segnalato un curioso ritaglio di giornale del 1978 intitolato "Marziano di carta igienica". Il grottesco racconto si apriva così: «Uno strano essere, alto circa un metro e 60, tutto rosa, ha terrorizzato ieri sera alcune persone abitanti in borgata Paradiso di Collegno, diffondendo la psicosi degli Ufo.»<sup>14</sup>

Dal ricco dossier sul caso spuntava un secondo ritaglio, intitolato "Un «umanoide» a spasso nelle strade di Collegno." Qui l'essere era descritto più in dettaglio: «Avvolto come una mummia in strisce di sostanza rosa, il volto senza occhi né bocca [...] La "cosa", che aveva trovato rifugio in una cantina, si è poi "dissolta nel nulla".»<sup>15</sup> Colpita da una crisi isterica, una quindicenne ha dovuto ricorrere alle cure mediche. Paolo si era recato sul posto, intervistando i testimoni e stilando un identikit della mostruosa entità. I curiosi ritratti erano ancora nel dossier. L'apparizione del mostro ha richiesto l'intervento dei carabinieri. Invece di arrestarlo, però, gli uomini in divisa si sono limitati a una ramanzina. Sotto svariati rotoli di carta igienica si nascondeva un bambino di 14 anni. Qualche giorno prima il ragazzino aveva visto in televisione *La mummia*<sup>16</sup> e si era ispirato al film per provocare sconcerto tra gli abitanti del quartiere.

E se non lo avessero scoperto?<sup>17</sup> Quante delle entità misteriose che ci circondano – dall'abominevole uomo delle nevi al *chupacabras* – nacquero grazie al lavoro di *magic experience designer* che all'incanto amano unire una certa dose di brivido?

## **Le fantastiche storie del paranormale**



Se gli ufologi si occupano essenzialmente di racconti, lo stesso capita a chi studia la parapsicologia. Per spiegare il fatto insolito, Jeffrey Kripal faceva notare la stretta parentela tra i fenomeni paranormali e le storie. Quando irrompono nella realtà, essi non si presentano come eventi freddi e oggettivi: si manifestano piuttosto come segni da decifrare o interpretare,<sup>18</sup> coinvolgendo attivamente chi li vive, scatenando intense reazioni emotive e lasciando profonde tracce nella memoria – che poi sfociano in storie incredibili.

Secondo lo studioso, «gli eventi paranormali hanno molto a che fare, almeno a qualche livello, con le *storie*. Si potrebbe dire che i fenomeni paranormali possiedono dimensioni *mitologiche*. [...] Essi mostrano caratteristiche *letterarie* spettacolari.»<sup>19</sup>

Per prendere in considerazione la loro natura più profonda, dunque, gli scienziati non bastano: sono necessari gli strumenti delle discipline umanistiche, in particolare degli ambiti di studio «focalizzati sulla natura e la costruzione dei significati, dei valori, della bellezza e della narrativa nella storia dell'esperienza umana, oggi cristallizzate in attività come la filosofia, la religione, l'arte, la letteratura e il linguaggio [...] tutte quelle forme di pensiero che intuiscono che la realtà non si limita alla materia, ai numeri e alla casualità (come dicono invece le scienze naturali) ma comprende significati, parole e storie.»<sup>20</sup>

L'opportunità o meno di cogliere l'invito di Kripal è materia di discussione tra sostenitori e critici della parapsicologia. Anche tenendosi a debita distanza dal dibattito, balza agli occhi un elemento fondamentale: le storie che si cercano di evocare con le esperienze magiche e i racconti di chi giura di aver assistito a un fenomeno paranormale sono perfettamente sovrapponibili. Per un *magic experience designer*, i libri di parapsicologia sono preziose fonti di ispirazione per la varietà delle storie raccolte. Un tipico esercizio suggerito agli illusionisti è il seguente: apri un libro a caso sul tema, scegli il racconto di un qualsiasi fenomeno misterioso e chiediti "In che modo potrei progettare un'esperienza in grado di lasciare – nella memoria di chi la vive – esattamente *questa* storia?"

Per definire il genere letterario di tali testimonianze, è utile la descrizione che il filosofo Tzvetan Todorov diede del termine "fantastico": «La persona che fa esperienza del [fantastico] deve scegliere tra due alternative: o è vittima di un'illusione dei sensi, di un prodotto dell'immaginazione – dunque le leggi del cosmo sono rimaste quelle di prima; oppure l'avvenimento è accaduto davvero, è parte integrante della realtà – ma allora la sua natura è controllata da leggi che ci sono sconosciute... Il "fantastico" occupa la durata di questa incertezza.»<sup>21</sup>

## Gustavo Rol: un *magic experience designer* in azione

Secondo Renzo Allegri «trascorrere le giornate accanto a [lui] è come fare un viaggio nell'impossibile, in un mondo incredibile di fiaba. È come vivere realmente le fantastiche avventure di Mary Poppins.»<sup>22</sup> Se nel film Disney lo zio Albert prendeva il tè levitando a mezz'aria, Giuditta Miscioscia ricorda di aver vissuto un'esperienza simile: «Eravamo in sette persone sedute intorno a un tavolo pesante e massiccio. [Lui] si concentrò fissando il soffitto. Dopo qualche attimo, tutti noi presenti, tavolo e sedie compresi, cominciammo ad alzarci per aria, ondeggiando lentamente. [...] Salimmo fino a raggiungere il soffitto, poi scendemmo, quindi di nuovo risalimmo al soffitto e poi planammo a terra.»<sup>23</sup>

Per Dino Buzzati, i suoi prodigi sono «qualcosa di folle, di allucinante: come Alice nel paese delle meraviglie»<sup>24</sup> A distanza di anni, Maria Luisa Giordano ricorda le «esperienze impensabili in cui dimenticavamo preoccupazioni, travagli, e grazie alle quali l'anima imparava a nutrirsi di grandi speranze, a dare corpo ai propri sogni.»<sup>25</sup>

Si chiamava Gustavo Rol, e fu uno dei più raffinati *magic experience designer* del XX secolo. Egli incarnò l'incertezza del fantastico sin dal cognome: nel 2003 ne pubblicai la biografia intitolandola *Rol: Realtà o leggenda?*<sup>26</sup> Sviluppando l'ipotetico acronimo, il libro metteva l'accento sull'ambivalenza alla base del suo fascino – rimasta immutata a svariati decenni dalla sua morte.

L'eredità più interessante lasciata dall'antiquario torinese è l'enorme quantità di testimonianze di chi lo vide dimostrare ogni possibile facoltà paranormale. I libri a lui dedicati sono antologie che traboccano di storie, una più insolita e curiosa dell'altra. Di recente è diventato il personaggio di alcuni romanzi, confermando la dimensione narrativa del paranormale che manipolava.<sup>27</sup>

Difficile riassumere in poche righe le possibilità che riuscì a farsi attribuire attraverso una mitopoiesi indiretta sistematica: materializzava gli oggetti, leggeva nei libri chiusi, forniva diagnosi mediche, prevedeva il futuro, descriveva scene che avvenivano fuori dalla sua vista, lanciava oggetti attraverso i muri, evocava "spiriti intelligenti", usava carte da gioco per dimostrare coincidenze straordinarie, sapeva trasformarsi in un nano o in un gigante, viaggiava nel tempo, faceva apparire su tele bianche dipinti di pittori famosi... Gustavo Rol progettò esperienze magiche per oltre mezzo secolo, dimostrando una cura maniacale per "stato mentale, contesto e dosaggio" – secondo Timothy Leary, i tre parametri chiave di ogni esperienza psichedelica.<sup>28</sup>

Non tutti erano ammessi alle serate che Rol offriva presso la sua abitazione – un “contesto” lussuoso e aristocratico accessibile solo a una ristretta élite. Comprensibilmente, un aperto scetticismo nei suoi confronti era motivo di esclusione: non tutti si concedono di vivere le emozioni irrazionali che si sviluppano durante un’esperienza magica, e un atteggiamento critico rischia di danneggiare la fragile atmosfera su cui essa si basa.

Per essere sicuro che il tutto funzionasse, si circondava di ospiti bendisposti a immergersi nel mistero – l’unico “stato mentale” che avrebbe garantito il successo delle dimostrazioni.

La selezione all’ingresso non era sufficiente: da vero maestro di suspense, si avvicinava al momento clou degli esperimenti con ritmo lento e ipnotico, scatenando i fuochi d’artificio nell’istante di tensione massima. Piero Cassoli, padre della parapsicologia italiana, ricorda le serate trascorse nella casa di Rol e «il lungo conversare, talora per ore, facendo rimanere con il fiato sospeso i presenti e stimolando in loro l’attesa aspettante, il *wishful thinking*.»<sup>29</sup>

Il “dosaggio” degli esperimenti era attento e misurato. Consapevole dell’importanza di essere pazienti, a volte preparava esperienze magiche con larghissimo anticipo.

### **L’importanza di una buona stagionatura**

Sei a casa di conoscenti e in tasca hai una matita. State bevendo un drink nel salotto, quando ti alzi per dirigerti verso il bagno. Appena fuori dalla vista dei presenti, ti avvicini a un quadro e lo sposti – facendolo ruotare intorno al chiodo che lo sostiene. Usando la matita, metti la firma sulla parete e riporti il quadro alla posizione originale, memorizzandone qualche dettaglio. Tornato in salotto, riprendi la conversazione facendo finta di niente. L’esperienza magica è pronta, ma come un buon vino, sarà il tempo a renderla sconcertante. Lasci trascorrere le settimane, o addirittura i mesi.

Qualche tempo dopo ricevi un invito dagli stessi ospiti. Ti ripresenti, questa volta senza allontanarti dal salotto. A un tratto chiedi se in casa ci sia un quadro fatto così e così. Spieghi che ti è apparso in sogno. I proprietari ti accompagnano davanti all’opera che hai descritto, e tu la riconosci. Chiedi una matita in prestito. Muovi la punta nell’aria, mimando il gesto di una firma. Inviti i presenti a togliere il quadro dalla parete. Sul muro si è materializzato il tuo nome.

Rol era un maestro nel centellinare le esperienze magiche. Teneva al suo arco sempre nuove frecce, spesso con largo anticipo, e per scagliarle sapeva aspettare il momento propizio. Usando la tecnica su descritta, materializzò

centinaia di scritte. I racconti sconcertati di chi lo vide in azione lo testimoniano.<sup>30</sup>

L'illusionista e scrittore Martin Gardner dedicò due libri alla progettazione di esperienze magiche fuori dal contesto teatrale, ed entrambi sottolineavano il ruolo del tempo nel massimizzare lo sconcerto. Le regole erano lapidarie: «Pianifica in anticipo. Sii paziente.»<sup>31</sup>

A sostegno dell'idea proponeva esempi curiosi. Quando dormi a casa di un amico, aspetta di sentirlo russare, alzati e porta un oggetto pesantissimo nel salotto, nascondendolo sotto il divano. La mattina dopo, assicurati che l'amico veda chiaramente che il tavolo di fronte al sofà è sgombro. Appena si allontana, appoggia sul tavolo l'oggetto nascosto la notte prima, poi mettiti vicino all'amico e aspetta che se ne accorga – magari un'ora più tardi. Resterà senza parole quando si accorgerà dell'oggetto apparso sul tavolo, e saprà con certezza che tu non hai fatto in tempo a portarlo lì dall'altra stanza. Secondo Gardner, l'amico «diventerà pazzo!»<sup>32</sup>

Una buona stagionatura può anche richiedere anni. Come suggeriva lo scrittore, «quando sei ospite di qualcuno, fruga sotto i cuscini dei sofà e delle poltrone. Non immagini quello che salterà fuori: in quegli interstizi finiscono un sacco di oggetti perduti.»<sup>33</sup> Se si ha la pazienza di conservare quello che si trova, prima o poi arriverà l'occasione di farlo riapparire magicamente. Quando trova un orecchino, lo scrittore lo tiene da parte con cura. «Un anno o forse due anni dopo, quando sono di nuovo con la sua proprietaria, l'orecchino cadrà improvvisamente dal soffitto.»<sup>34</sup>

E se dal divano non saltasse fuori nulla... prendi a prestito un oggetto qualsiasi! «Un anno dopo – o magari quattro anni dopo – quando ti trovi con la stessa persona in un'altra città, mettilo sul suo comodino. Oppure fingi di trovarlo in bocca mentre addenti una torta o un gelato. [...] Penserà che tu sia stato in grado di teletrasportarlo.»<sup>35</sup>

### **La vita ha molta più immaginazione di noi**

Durante l'estate 2013 mi trovavo a Londra nei pressi di Hyde Park Corner. Raggiunti i gabinetti pubblici, mi sono avvicinato a un lavandino. Alzando casualmente lo sguardo, mi sono cercato nello specchio e non mi sono trovato: tutto vi si rifletteva, tranne me. È stata un'esperienza magica del tutto inaspettata, ma nessuno l'aveva concepita su misura per colpirmi. Lo specchio era stato semplicemente rimosso, forse perché danneggiato: ne restava la cornice, a dividere due file di lavandini perfettamente simmetriche – tali da creare l'illusione di un riflesso. Osservato razionalmente lo stanzone, tutto si chiariva: la disposizione degli arredi e la mancanza dello specchio suggerivano per puro caso la presenza di una superficie riflettente.

Confermandomi che un'esperienza magica può emergere dal nulla, senza alcun intervento umano; il segreto sta nell'essere sintonizzati per coglierla, confidando – come scriveva François Truffaut – che «la vita ha molta più immaginazione di noi»<sup>36</sup>.

Le spontanee anomalie del mondo e le esperienze magiche progettate dagli esseri umani esauriscono l'insieme delle storie che l'umanità da sempre associa alla dimensione della magia e del paranormale? È una domanda a cui forse non potremo mai rispondere in maniera definitiva. Ma se questa inestirpabile incertezza è occupata dal "fantastico", il mondo avrà sempre in serbo per noi una quotidiana dose di incanto.

### **Mariano Tomatis**

Wonder Injector. Saggista e illusionista, con Ferdinando Buscema è autore di *L'arte di stupire* (Sperling & Kupfer), manifesto del *Magic Experience Design*. Sul tema della magia ha scritto *Te lo leggo nella mente*, *La magia della mente*, *La magia dei numeri* e *L'arte della prestidigitazione*... Curatore del museo di Rennes-le-Château, è tra gli organizzatori di IncanT0, la manifestazione del Circolo dei Lettori di Torino dedicata ai risvolti culturali dell'illusionismo.

[1](#) Samuel Henry Sharpe, *Art and Magic*, The Miracle Factory, Los Angeles 2003, p. 183.

[2](#) Charlie Todd e Alex Scordelis, *Causing a Scene. Extraordinary Pranks in Ordinary Places with Improv Everywhere*, William Morrow, New York 2009, pp. XIV-XV.

[3](#) Roger Walsh, *The Spirit of Shamanism*, J.P. Tarcher, Los Angeles 1990, p. 103 e Cecilia Gatto Trocchi, *La magia*, Newton Compton, Roma 1994, p. 39.

[4](#) Tom Cowan, *Fire in the Head: Shamanism and the Celtic Spirit*, Harper-One, New York 1993.

[5](#) Walsh 1990 p.103.

[6](#) Ippolito, *Philosophumena*, The MacMillan Company, New York 1921, pp. 100-102.

[7](#) Luciano di Samosata, *Alessandro o il falso profeta*, Adelphi, Milano 1992, § 16. Vedi anche Mariano Tomatis, *La magia della mente*, SugarCo, Milano 2008, p. 35 e Mariano Tomatis, *Te lo leggo nella mente*, Sperling & Kupfer, Milano 2012, p. 34.

[8](#) Terence McKenna, «Alien Dreamtime», Transmission Theater, San Francisco, 27.2.1993.

[9](#) Muriel Rukeyser, *The Speed of Darkness*, Random House, New York 1968, p. 111.

[10](#) Introduzione di Umberta Telfener in Michael White, *La terapia come narrazione*, Astrolabio, 1992.

[11](#) Shekhar Kapur, *TEDIndia*, 5.11.2009.

[12](#) Alan Moore, «Down Among the Dead Men», *Swamp Thing*, Annual #2, 1985.

[13](#) Allan Hendry, *Guida all'ufologia*, Armenia, Milano 1980, p. 21.

[14](#) «Marziano di carta igienica», *La Stampa*, 17.12.1978.

[15](#) «Un "umanoide" a spasso nelle strade di Collegno», *La Gazzetta del Popolo*, 17.12.1978.

[16](#) Il film *La mummia* (1959) di Terence Fisher andò in onda sulla Rete Uno il 4 dicembre 1978.

[17](#) La scoperta non ha impedito a Giuditta Dembech di includere la vicenda tra gli avvistamenti inspiegati in Giuditta Dembech, *Il Musiné*, Ariete Multimedia, Torino 2013, pp. 156-161.

[18](#) Kripal li definisce "fenomeni semiotici ed ermeneutici" in Jeffrey J. Kripal, *Authors of the Impossible*, The University of Chicago Press, Chicago 2010, p. 25.

[19](#) Kripal 2010 pp. 26-27.

[20](#) Kripal 2010 p. 201.

[21](#) Tzvetan Todorov, *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press, Ithaca 1975, p. 25.

[22](#) Renzo Allegri, *Rol il mistero*, Musumeci, Quart 1993, p. 21.

[23](#) Postata sulla pagina Facebook dedicata a Gustavo Rol, 7.4.2013.

[24](#) Dino Buzzati, *Il Corriere della Sera*, 6.8.1965 cit. in Remo Luglio, *Rol una vita di prodigi*, Edizioni Mediterranee, Roma 1995, p. 142.

[25](#) Maria Luisa Giordano, *Rol mi parla ancora*, Sonzogno, Milano 1999, pp. 45-46.

[26](#) Mariano Tomatis, *Rol. Realtà o Leggenda*, Avverbi, Roma 2003.

[27](#) Si vedano Maurizio Bonfiglio, *Il custode delle anime*, Zero91, Milano 2012 e Maurizio Ternavasio, *L'enigma del Monte dei Cappuccini*, Araba Fenice, Boves 2013.

[28](#) Lo "stato mentale" è la condizione del soggetto che affronta l'esperienza, il suo mondo interno e le sue aspettative; il "contesto" è l'ambiente esterno in cui l'esperienza ha luogo; il "dosaggio" è la quantità di sostanza che viene somministrata. Gli stessi ingredienti sono alla base di qualsiasi esperienza magica: la mitopoiesi indiretta si basa su una loro regolazione opportuna.

[29](#) Piero Cassoli, «La "medianità" di G.A. Rol: fatti e commenti da un libro di Renzo Allegri», *Quaderni di Parapsicologia – Atti della 5ª Giornata Parapsicologica Bolognese 1987*, vol. 19, 1988, p. 19.

[30](#) A metà degli anni Ottanta l'occhio allenato dell'illusionista torinese Marco Aimone lo colse durante tali preparativi, come raccontato in Tomatis 2003 pp. 172-173.

[31](#) Uriah Fuller (Martin Gardner), *Confessions of a Psychic*, Karl Fulves, Teanek 1975, p. 16.

[32](#) Fuller 1975 p. 16.

[33](#) Uriah Fuller (Martin Gardner), *Further Confessions of a Psychic*, Karl Fulves, Teanek 1980, p. 62.

[34](#) Ibidem.

[35](#) Fuller 1975 p. 16.

[36](#) François Truffaut, *Les films de ma vie*, Flammarion, Parigi 1975.