

**Magie
che hanno
fatto
la storia**

**Chiara Biava
Angelo Curci
Niccolò Gangi De Thierry**

Format e durata

Magie che hanno fatto la storia è un documentario suddiviso in tre puntate, della durata di 45 minuti ciascuna.

Logline

Storia e magia si intrecciano da sempre in un conflitto millenario in cui la verità sfuma nella leggenda, mettendo in crisi l'atteggiamento dell'uomo nei confronti del soprannaturale. Storici e illusionisti si confrontano sul tema alla ricerca della verità.

2

High concept

Armate scomparse, rivolte sedate, mentalismo e predizioni: la magia e l'illusionismo hanno avuto un ruolo fondamentale nella storia sin dagli albori della civiltà, sviluppandosi e mutando insieme agli umori dell'uomo.

Siosiri, figlio del faraone Setne, legge il contenuto di un papiro senza romperne i sigilli e combatte contro un mago etiope per salvare il suo popolo; Robert Houdin terrorizza gli algerini con il trucco del *bullet catch*, in cui riesce ad afferrare una pallottola tra i denti; Gustavo Rol predice a Mussolini la sua sconfitta e salva alcuni partigiani grazie ai suoi esperimenti; Jasper Maskelyne, illusionista nell'esercito inglese, costruisce un porto fantasma e cambia le sorti della Seconda guerra mondiale.

È stato ai mondiali di magia del 2015 che abbiamo iniziato una collaborazione con alcuni illusionisti dell'*Academy of Magic and Science* di Cambridge e del *Magic Circle* di Londra. Dopo questa esperienza è nata con loro la volontà di unire storia e illusionismo in una narrazione televisiva che faccia conoscere al grande pubblico i segreti di un'arte millenaria, ancora sconosciuta a molti.

Tre puntate, 45 minuti ciascuna: *Magie che hanno fatto la storia* mostra quanto la magia sia stata determinante nel corso del tempo; illusionisti e storici racconteranno dal loro punto di vista questi avvenimenti, spiegando come due mondi apparentemente lontani si siano intrecciati tra realtà e leggenda.

3

Verrà esplorato l'atteggiamento dell'uomo nei confronti del soprannaturale, partendo dall'Antico Egitto, passando per il XIX secolo, fino ad arrivare alla Seconda guerra mondiale.

Nel conflitto millenario tra storia e magia, dov'è la verità?

Posta in palio

Nel corso della storia popoli interi sono stati influenzati dal continuo intrecciarsi di illusione e realtà. Spiegando, raccontando e demistificando il processo per cui una suggestione trasforma la vita di un uomo, proviamo ad analizzare quegli stessi meccanismi che oggi hanno portato molte persone a cercare di risolvere un sentimento di insoddisfazione nei confronti della realtà nel soprannaturale: esoterismo, magia bianca, magia nera e, per certi versi, fondamentalismo religioso. Se anche credere nel soprannaturale è pura superstizione, non si può negare che l'uomo abbia un senso del soprannaturale. Capire come l'uomo si sia rapportato nel tempo e continui a rapportarsi con quella parte di sé, quella dimensione inafferrabile, è capire molto del mondo di oggi.

Take away / Reason why

L'intento è che gli spettatori di *Magie che hanno fatto la storia* interiorizzino che il confine tra illusione e realtà è estremamente sfumato e che comprendano quanto la capacità di suggestionare sia uno strumento potente, a volte distruttivo, ma che, se usato bene, apre la strada a molte possibilità.

Sviluppo

Magie che hanno fatto la storia è un documentario che racconta in tre puntate della durata di 45 minuti ciascuna come storia e illusionismo si siano intrecciati nei secoli, dall'epoca degli antichi Egizi fino alla Seconda guerra mondiale.

Il format ruota attorno al racconto documentato di eventi storici legati alle vite di personaggi che hanno valicato il confine tra realtà e magia. I pareri sulla veridicità degli avvenimenti sono contrastanti: convinti sostenitori e scettici si scontrano ancora oggi sulla loro effettiva attendibilità.

L'Antico Egitto apre l'indagine storica, raccontando la vicenda di Setne, figlio del faraone Ramesse II, contenuta nel papiro *Setne II*, al British Museum di Londra: un messaggero etiope sfidò il faraone a leggere il contenuto del messaggio che gli portava, senza aprire i sigilli del papiro. Se Ramesse avesse fallito, il disonore si sarebbe abbattuto sul suo popolo. Così, chiese aiuto a suo figlio Setne, ma la soluzione arrivò dal figlio di quest'ultimo, Siosiri: lui sarebbe stato in grado di leggere il contenuto di quel papiro senza rompere i sigilli. Il papiro rivelava una vicenda di millecinquecento anni prima: un mago etiope, Sa-Nehe-set, aveva lanciato una sfida al mago egiziano Sa-Paneshe. Lo scontro era stato vinto dall'egiziano, mentre l'etiope fu costretto a giurare che non sarebbe tornato prima di millecinquecento anni. Al termine della lettura del papiro, Siosiri dichiarò a Ramesse che il messaggero etiope era Sa-Nehe-set, ritornato dalla morte per avere vendetta. Ma poi aggiunse:

“Non temete, anch'io sono tornato dalla morte: sono Sa-Paneshe, e lo sfiderò un'altra volta!”

I due maghi si sfidarono a colpi di incantesimi: da una parte Sa-Paneshe, che difendeva il suo popolo, dall'altra Sa-Nehe-set, che cercava di distruggerlo. Il mago egiziano vinse lo scontro: un incantesimo annientò il corpo di Sa-Nehe-set, ma anche Sa-Paneshe sparì con lui nel mondo degli inferi, richiamato dal dio Osiride.

Sebbene la vicenda sia stata trascritta secoli dopo l'avvenimento dei fatti presunti, tanto da non poterne stabilire in assoluto l'attendibilità, è interessante sottolineare come la vicenda narrata nel papiro *Setne II* testimoni il primo caso di *book test* nella storia dell'umanità. Stando alla definizione del *Dizionario enciclopedico del paranormale*, si tratta di “un fenomeno di chiaroveggenza per il quale un sensitivo, scelti a caso un libro, una pagina e una riga, riesce a leggere quella riga senza che il libro venga aperto”.

Nel corso della storia, sono stati in molti ad avere studiato la vicenda contenuta nel papiro *Setne II* cercando prove che confermassero quanto descritto. Tuttavia, la storia di Siosiri resta ancora circondata da un'aura di mito, che rende la figura del prodigioso egiziano terrena e celeste allo stesso tempo: anche se nato da un uomo e una donna, è figlio del dio Osiride, come indica la traduzione stessa del suo nome. Questa visione del personaggio di Siosiri ha accresciuto nei secoli successivi una somiglianza sempre maggiore tra lui e Gesù Cristo, tanto che alcuni esperti hanno supposto un'influenza

di corrente ebraica sull'autore sconosciuto del papiro *Setne II*. Come Gesù, infatti, anche Siosiri fu annunciato in sogno a suo padre e anche lui fu notato già da bambino dagli uomini più sapienti del tempo per le sue doti oratorie e per una saggezza non comune alla sua giovane età. Questa vicinanza di tratti tra le figure di Siosiri e Gesù Cristo ha sollevato molte polemiche soprattutto negli anni Settanta del secolo scorso, quando, nella sua opera *Jesus the Magician*, lo storico Morton Smith ha notato nel profilo di Gesù Cristo tracciato nei Vangeli i tratti tipici di un illusionista.

Robert Houdin è il più grande illusionista dell'Ottocento: padre della moderna magia da palcoscenico, attira folle oceaniche in tutti i più prestigiosi teatri del mondo e inventa svariati trucchi che segnano per i decenni a venire l'attività di ogni illusionista con velleità di successo (dalla lettura del pensiero del figlio allo sfruttamento dell'etere, molto di moda all'epoca, per coniugare illusione e scienza nella pratica della levitazione).

Houdin è un intrattenitore così stupefacente da travalicare il campo d'azione del suo mestiere. Nel 1856, infatti, in occasione di una massiccia spedizione francese nella regione algerina della Cabilia, gli viene chiesto dal governo del suo Paese di recarsi ad Algeri e dimostrare ai marabutti locali, sciamani che fomentavano disordini, l'assoluta superiorità francese.

«Com'è noto, molte rivolte che è stato necessario reprimere in Algeria erano state ispirate da personaggi che parlano in nome di Maometto e che i

musulmani considerano messaggeri inviati da Dio per liberarli dal giogo cristiano. Questi falsi profeti, questi santi marabutti, non sono più "magici" di me – piuttosto lo sono di meno; nonostante questo riescono a infiammare il fanatismo dei loro correligionari usando trucchi magici, roba primitiva quanto gli spettatori cui vengono presentati.»

Con queste parole Houdin sbarca ad Algeri. Pochi giorni e va in scena: durante lo spettacolo si fa sparare ma, miracolosamente illeso, sputa il proiettile dalla bocca (è il celebre trucco del *bullet catch*). Subito dopo invita sul palco gli uomini più forti tra il pubblico e dichiara di poterli rendere deboli: nessuno dei volontari riesce a spostare una scatola apparentemente leggera, che Houdin ha truccato con un complesso sistema di elettromagneti. Quando tutti si arrendono, Houdin chiama sul palco un bambino, il quale solleva la scatola con facilità.

I marabutti algerini sono terrorizzati, nessuno pensa più alla rivolta.

Mentre Houdin è impegnato a tenere occupato l'immaginario degli Algerini già sottomessi, l'ultima regione indipendente di quella terra, la Cabilia, viene invasa dall'armata del generale Randon, appena nominato Maresciallo di Francia. A guidare l'estrema resistenza delle tribù locali, in attesa di un'inevitabile sconfitta, c'è una giovane donna che ha fama di veggente, Lalla Fadhma N'Soumer, proprio una di quelle *false maghe* che Houdin disprezzava.

Abbandonato il marito perché insofferente a un matrimonio forzato, dedicatasi agli studi religiosi in un'epoca in cui erano prerogativa degli uomini, Lalla Fadhma N'Soumer dimostra fin da giovanissima quel carattere ribelle a ogni forma di costrizione che la porterà a essere il simbolo della lotta algerina per l'indipendenza. La Giovanna d'Arco del Djurdjura, come viene chiamata ancora oggi dai locali, non rappresenta soltanto desiderio di libertà ed emancipazione femminile, ma è anche l'altra faccia della medaglia: la magia locale contro l'illusionismo francese, lo spiritualismo algerino contro la scientificità occidentale, il racconto di visioni capaci di infiammare gli animi delle persone al punto da spingerle a combattere e morire per una causa che sentono giusta.

Lalla Fadhma N'Soumer muore a 33 anni, prigioniera in un campo di internamento, per un'infiammazione con paralisi alle gambe.

Durante il Novecento la magia come illusione, suggestione o manifestazione del paranormale, assume un ruolo importante nei conflitti mondiali.

In Italia, durante la Seconda guerra mondiale, il sensitivo torinese Gustavo Adolfo Rol viene interpellato per conoscere prima del tempo le sorti del conflitto. Sembra che anche Hitler lo volesse incontrare, ma stando a quanto lo stesso Rol ha dichiarato, è il Duce in persona a chiamarlo al suo cospetto per conoscere gli esiti della guerra in corso. Rol a quel tempo è capitano degli Alpini. Questa è la testimonianza di Rol riguardo il colloquio con il Duce:

«Lui ha picchiato la mano sul suo petto e ha detto: "Non vi sarà fatto alcun male, dite quello che pensate." E io ho detto: "Duce, per me la guerra è perduta." »

Quando Mussolini lo interrogò sul proprio destino, il sensitivo gli rispose che gli italiani lo avrebbero allontanato nella primavera del 1945.

Sempre durante la Seconda guerra mondiale, Rol torna a essere protagonista: un documento firmato dal sindaco del paese di San Secondo di Pinerolo dimostra che Rol è riuscito a salvare diversi partigiani condannati a morte dai nazi-fascisti. Rol sfida il generale tedesco incaricato dell'esecuzione, pattuendo la salvezza di un partigiano per ogni volta che indovini il contenuto di lettere e oggetti vari riposti nei cassetti delle case dei soldati in Germania. La sfida viene accolta e Rol riesce a salvare decine di partigiani.

Anni più tardi, Rol riceve un telegramma dal presidente Reagan, in segno di ringraziamento, per avere contribuito alla liberazione del generale americano James Dozier, che era stato fatto prigioniero dalle Brigate Rosse.

Rol continua a spaccare l'opinione pubblica sia durante la sua vita che dopo la morte. Alcuni sono convinti che sia un illusionista, altri invece, come gli amici più stretti, alcuni medici e qualche illusionista, sostengono che i suoi *esperimenti* (così li chiamava lui) non fossero *trucchi di magia*, ma avvenimenti paranormali, manifestazioni di poteri soprannaturali.

A differenza di Rol, l'inglese Jasper Maskelyne era di fatto un illusionista, il terzo della sua generazione, e ha avuto un ruolo fondamentale sul fronte nordafricano durante la Seconda guerra mondiale.

Il trentasettenne Maskelyne si arruola come volontario nell'esercito britannico e chiede di poter mettere a disposizione dell'intelligence militare la propria arte nello sviluppo di strategie di guerra. Inizialmente deriso, riesce a raggiungere il suo obiettivo adottando alcuni trucchi di camuffamento che illudono i poteri alti dell'esercito inglese, che si ricedono sul suo conto e lo convocano per direttissima. Nella primavera del 1941, Maskelyne viene mandato in Nordafrica, dove gli inglesi cercano di difendere le loro riserve di petrolio dai nazisti, guidati dal generale Rommel, soprannominato la volpe del deserto. Insieme alla *Magic Gang*, un gruppo di artisti inadatti alla guerra ma utili alla realizzazione di idee illusionistiche, Maskelyne riesce a organizzare illusioni su vastissima scala, cambiando inesorabilmente le sorti del conflitto. "Sposta" il porto di Alessandria: costruendone una versione fasulla a poche miglia di distanza, salva le navi inglesi dai bombardamenti nemici; i nazisti infatti, ingannati dal trucco, colpiscono il bersaglio sbagliato, sparando nel vuoto. Sempre sotto al suo comando, la *Magic Gang* riesce a mascherare il canale di Suez potenziando i raggi luminosi posizionati sulle batterie antiaeree, utilizzati per individuare gli aerei nemici. Anche se il segreto di questa tecnica rimane classificato, le foto della guerra mostrano una serie di specchi attaccati al proiettore dei raggi, che ruotando li moltiplica, diventando un pericolosissimo

mezzo per abbagliare i piloti tedeschi. Il cosiddetto *black wash* rende il canale di Suez praticamente invisibile.

Sempre di Maskelyne e del suo gruppo è l'idea di camuffare i carri armati con impalcature per farli sembrare sia da terra che dall'alto innocui furgoni; l'illusionista architetta anche un sistema per lasciare le impronte di furgone sulla sabbia.

Ma il suo capolavoro, la sua più grande illusione, viene realizzata a El Alamein nel 1942. Maskelyne e la sua *Magic Gang* costruiscono una divisione corazzata di cartone, provvista di manichini, finti carri armati e con tanto di rumori, che viene usata come diversivo: mentre i tedeschi sono occupati ad attaccare l'armata di cartone, infatti, la vera divisione corazzata effettua una manovra di aggiramento che porta alla sconfitta della *volpe del deserto*, cambiando le sorti della guerra.

Gli storici sono divisi sulla possibile partecipazione di Maskelyne nella creazione della finta divisione voluta da Churchill, che avrebbe fatto credere ai nazisti che gli alleati avrebbero tentato uno sbarco in Norvegia, creando un diversivo per rendere possibile lo sbarco in Normandia. Non si conosce esattamente il ruolo che Maskelyne ebbe nell'operazione; la verità verrà a galla soltanto nel 2021, quando verranno aperti gli archivi segreti che aiuteranno a far luce su questa vicenda.

Struttura del programma

Dopo un teaser introduttivo, una voce narrante introduce al pensiero magico dell'epoca, avvalendosi di immagini e video delle documentazioni storiche e geografiche relative al periodo trattato (sul modello di *Enigmi Alieni*). Il narratore guida lo spettatore e tiene le fila degli interventi di storici ed esperti che di volta in volta prendono la parola per entrare nel merito dell'argomento in questione, secondo le specifiche competenze.

Questo lo schema:

- 1. teaser introduttivo;**
- 2. contestualizzazione del periodo storico e del relativo pensiero magico;**
- 3. eventi specifici legati a personaggi significativi.**

Aspetti produttivi

10

Per quanto riguarda la documentazione storica e l'accesso esclusivo a fonti ed esperti, ci avvaliamo della collaborazione dell'*Academy of Magic and Science* di Cambridge. Grazie al loro supporto, abbiamo la possibilità di intervistare esperti di illusionismo, a loro volta in contatto con gli storici che intendiamo includere nella narrazione degli eventi. Abbiamo inoltre la possibilità di accedere al materiale esclusivo di proprietà del *Magic Circle* di Londra.

Dal punto di vista logistico, i costi di produzione sono contenuti, dal momento che illusionisti, esperti, storici e documentazione sono reperibili nell'area tra Torino, Londra e Cambridge. Le spese principali sono relative ai contributi degli esperti e alla realizzazione televisiva del documentario.

Cast

11

L'Academy of Magic and Science è la Hogwarts dei nostri tempi, un'organizzazione educativa sostenuta dall'Accelerator della Judge Business School nell'Università di Cambridge ed è partner ufficiale della FISM (Federazione Internazionale delle Società Magiche). Offre ai suoi studenti la possibilità di imparare la scienza attraverso l'arte della magia: obiettivo dell'Academy è insegnare i principi scientifici che si nascondono dietro le illusioni magiche, rivelando così che esistono sempre leggi fisiche o chimiche in grado di spiegare fenomeni apparentemente soprannaturali. I corsi dell'Academy sono tenuti da professori e ricercatori dell'Università di Cambridge e da illusionisti di fama internazionale, esperti delle diverse categorie dell'illusionismo: Manipolazione, Grandi Illusioni, Magia Comica, Mentalismo e Magia Generale.

Alexis Arts, nome d'arte di Danilo Audiello, è un illusionista, ballerino, attore e direttore creativo italiano, chairman dell'*Academy of Magic and Science*, e detiene sei Guinness World Record, tra cui quello per essere riuscito a liberarsi da un paio di manette e da una camicia di forza nel minor tempo possibile. I suoi spettacoli combinano l'illusionismo con il teatro, la danza, il trasformismo e le arti marziali. Nel 2015 vince i Campionati mondiali d'illusionismo nella categoria delle Grandi Illusioni, riportando il titolo in Italia dopo quarant'anni. Collabora con diverse produzioni teatrali e cinematografiche come direttore creativo e per la creazione di effetti speciali. Ha conseguito un dottorato di ricerca in economia ed è esperto nel campo delle illusioni legate allo stesso ambito.

The Magic Circle è il prestigioso club magico situato a Londra, che conta la presenza di circa 1500 illusionisti provenienti da più di trenta Paesi. Nato nel 1905 con l'intento di promuovere l'arte della magia, il Magic Circle pubblica annualmente dodici numeri della rivista specializzata *The Magic Circular*. Presso il museo del Magic Circle sono esposti preziosi cimeli del mondo magico e si trova la più vasta collezione europea di libri sull'argomento. Grazie all'intermediazione dell'Academy of Magic and Science, abbiamo la possibilità di accedere a reperti esclusivi del museo, tra cui quelli conservati in un'area riservata ai soli iscritti: *the inner sanctum*. Alcuni esperti del prestigioso club ripercorreranno il contesto magico del XVIII e XIX secolo, delineando in particolare la figura di Robert Houdin.

Marco Pusterla è uno dei maggiori storici della prestigiazione a livello internazionale. In quarant'anni di carriera, sia come performer che come studioso della tecnica e della storia della magia, ha guadagnato una vasta esperienza in materia. È consulente magico per illusionisti internazionali e per progetti di varia natura, anche televisiva. Dal 2014 pubblica in inglese la rivista trimestrale *Ye Olde Magic Mag*, diventata in poco tempo la principale al mondo in ambito magico. Presenta conferenze sulla storia della magia in tutto il mondo: da Torino a Londra, da Milano a Los Angeles, da Amburgo a Parigi, da Roma a Cambridge, e ha organizzato il prestigioso evento internazionale *European Magic History Conference* nel 2017, definito il miglior evento dedicato alla storia della magia. È Associate dell'*Inner Magic Circle* di Londra.

Grazie alla collaborazione di Marco Pusterla, abbiamo la possibilità di raccontarvi episodi legati al mondo della magia e dell'illusionismo, addentrandoci anche in dettagli meno noti, storici e tecnici, come quelli riferiti a Jasper Maskelyne durante la Seconda guerra mondiale.

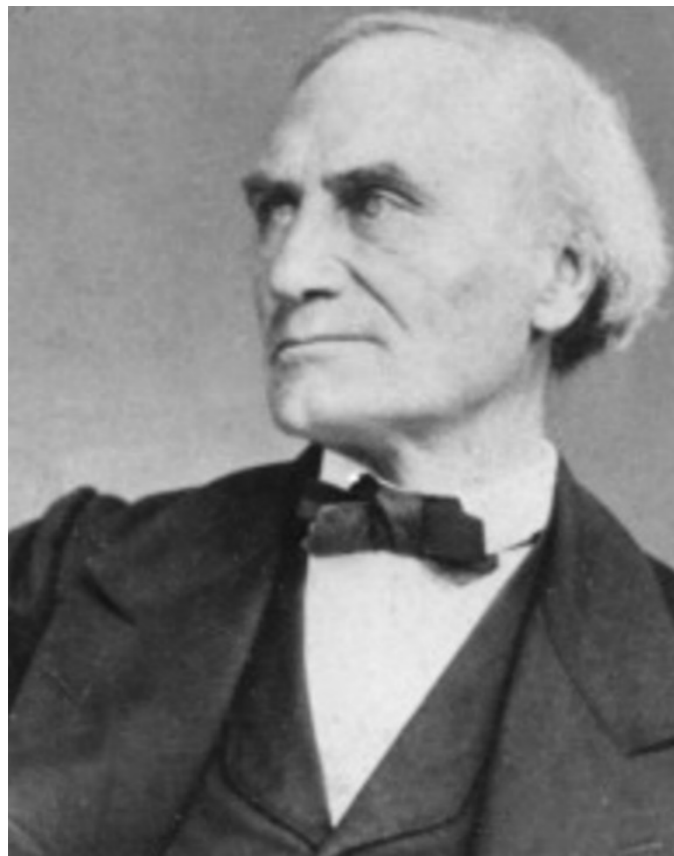
Silvan è un illusionista italiano conosciuto in tutto il mondo. Celebre volto dello spettacolo teatrale e televisivo, nel corso della sua professione di prestigiatore Silvan vince numerosi premi come protagonista del mondo dello spettacolo: eletto due volte *Magician of the Year* (unico artista non statunitense a ricevere il titolo); è il primo italiano a essere insignito del *Merlin Award*; vince a Parigi l'*Oscar Mondial de la Presentation* e il *Premio Lumière*. L'Accademia delle Arti Magiche

di Hollywood gli assegna nel 2015 *The Masters Fellowship Award*, equivalente al Nobel della Magia. Nel 2017 il Magic Circle premia Silvan assegnandogli il *David Devant Award*, primo illusionista italiano a vincerlo. Pubblica libri e giochi e prende parte a pellicole cinematografiche italiane e internazionali. Abbiamo la possibilità di intervistarlo come autorità in materia di illusionismo: la sua conoscenza enciclopedica dell'arte della magia ci sarà d'aiuto per svelare i meccanismi di alcuni numeri di illusionismo tramandati nella storia, oltre che a rivelarci curiosità legate a illusionisti del passato.

Mago Alexander è un illusionista italiano. Nella primavera del 1973 partecipa al *Festival Internazionale della Magia* di Saint Vincent. Vince il *Gran Premio Bustelli* e alcuni mesi dopo, a Parigi, vince il terzo premio ai Campionati mondiali d'illusionismo nella categoria della Manipolazione. Dal 1976 prende parte come ospite a diverse trasmissioni televisive (*Domenica In*, *Tre stanze e cucina*, *Non è la Rai*, *Buona Domenica*, *Carramba che sorpresa!*, *Tira e molla*) conducendo anche alcuni programmi (*Uffa, domani è lunedì*, *Zim Zum Zam*). Dal 2000 in poi le sue apparizioni televisive diventano più sporadiche, sebbene continui a partecipare a trasmissioni televisive e spettacoli teatrali anche all'estero. Nel 2007 la Regione Piemonte lo chiama a tenere un *Corso di pickpocketing* (borseggio) di quattro giorni per novanta agenti delle forze dell'ordine.

Christian Greco si è laureato presso la Scuola di Eccellenza Collegio Ghislieri di Pavia. Ha insegnato archeologia a Leida, in Olanda, improntando i suoi corsi sulla civiltà egizia. Nel 2014 diventa direttore del Museo Egizio di Torino e Membro del Comitato Tecnico-Scientifico per i Beni Archeologici del MIBACT. Lo abbiamo scelto come voce accreditata per tracciare un profilo storico del mondo degli antichi Egizi. Abbiamo la possibilità di intervistarlo e di commentare la vicenda narrata nel *Papiro Setne II*, una preziosa testimonianza dell'atteggiamento nei confronti della magia al tempo degli Egizi.

Sasca Malabaila è egittologa presso il Museo Egizio di Torino, con il quale collabora da anni e di cui è responsabile alla didattica. Ha collaborato inoltre con l'I.I.C.E. (Istituto Italiano per la Civiltà Egizia). Crediamo che la dott.ssa Malabaila rappresenti un'opportunità per delineare più nel dettaglio il rapporto tra magia e civiltà antiche. Sarà lei a parlarci delle vicende di Mosè e altri sacerdoti maghi vissuti all'epoca dell'Antico Egitto (*Gedi*, *Ubainer*, *Giangiaemankh*), contenute nel papiro di *Westcar*, conservato al Museo di Berlino.



Parte prima (45 minuti)

1. **teaser introduttivo;**
2. **Pensiero magico nell'Antico Egitto**
 - Testimonianza del *Papiro di Rollin*
3. **Maghi e sacerdoti al tempo degli antichi Egizi**
 - Il *Papiro di Westcar*, testimonianza di eventi magici
4. **Il prodigioso potere di Siosiri, figlio di Setne**
 - La sfida del messaggero etiopico
 - Il contenuto del messaggio
 - Lo scontro finale tra Sa-Neheset e Sa-Paneshe
5. **Siosiri e Gesù Cristo: similitudini e controversie**
 - Morton Smith, "Jesus the Magician"
 - Influenze ebraiche sul *Papiro Setne II*

1. **teaser introduttivo;**
2. **La Francia colonizza l'Algeria: dall'affare del ventaglio alla guerra psicomagica**
 - Cenni storico-politici
 - Una guerriglia logorante
 - I Marabutti
3. **Robert Houdin: il rinnovatore dell'arte magica**
 - Vita e carriera di un grande illusionista
 - I trucchi
 - Houdin ad Algeri: l'incontro con François-Édouard de Neveu
4. **Lalla Fadhma N'Soumer: la Giovanna d'Arco della Djurdjura**
 - Vita e visioni
 - L'incontro con Bou Baghla
 - Lalla Fadhma N'Soumer a capo della resistenza
5. **La crisi algerina**
 - Houdin ad Algeri: bullet catch ed elettromagneti
 - Occupare l'immaginario
 - L'altro immaginario: la "magia" di Lalla Fadhma N'Soumer
 - L'ultima resistenza della Cabilia

1. **teaser introduttivo;**
2. **La controversa figura di Gustavo Rol**
 - Vita e pensiero di Rol
 - Il colloquio con Mussolini (con la testimonianza vocale di Rol che racconta il fatto)
 - L'episodio di San Secondo: Rol salva i partigiani
3. **Gustavo Rol: sensitivo o illusionista?**
 - *Il Papiro di Westcar*, testimonianza di eventi magici
4. **Maskelyne: l'illusionista che partì per il fronte**
 - Vita
 - Partenza per il Nordafrica e scetticismo dei superiori
5. **L'illusionista e la volpe del deserto**
 - *La Magic Gang*
 - Lo "spostamento" del porto di Alessandria
 - Maskelyne nasconde il Canale di Suez
 - L'armata fantasma di El Alamein
 - Lo sbarco in Normandia
 - Ricerca della verità