

STORIA DELLA MAGIA NEL MONDO ANTICO (I PARTE) di Devon Scott

Introduzione

Che cos'è la magia?

Chi volesse consultare un qualsiasi dizionario troverebbe: "*Arte che pretende di scoprire forze occulte nella natura e di sottoporle al proprio potere, allo scopo di dominare in modo diretto ed immediato il mondo fisico e spirituale; si dice magia nera se esercitata con intenti malefici, bianca se esercitata a scopi benefici*" (Garzanti).

Aleister Crowley, uno dei più noti cultori di magia dei tempi moderni, l'ha chiamata "*scienza ed arte di provocare cambiamenti volontari nella coscienza*" (1).

Comunque la si definisca, la magia ha costituito un potere fin dal suo primo apparire; il concetto che il mago possieda la conoscenza dei rapporti fra causa ed effetto ed abbia le capacità di usare questi rapporti per asservire la natura, realizzando ciò che la gente comune non può fare, è rimasto inalterato per millenni.

Volendo, tutto quello che non si può spiegare razionalmente con le conoscenze di un certo periodo storico potrebbe essere considerato un atto magico: basta ricordare il terrore superstizioso dei nostri antenati per un semplice fenomeno fisico come l'eclisse. Cambiano i tempi, le scoperte scientifiche aprono nuovi orizzonti, ma il fascino della magia resta intatto.

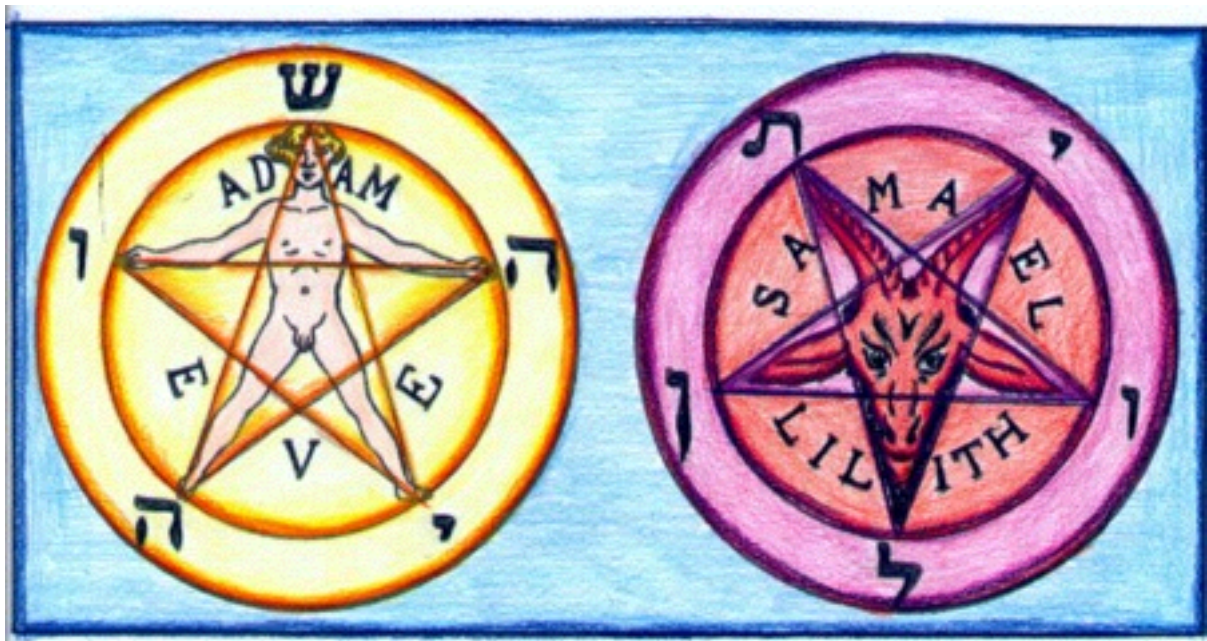
Perché?

Lo storico Richard Cavendish ha detto che il pensiero magico:

"è un tipo di pensiero prevalente per gran parte della storia d'Europa, che si stende dietro vaste aree della religione, della filosofia e della letteratura e che costituisce una delle principali guide verso le regioni del soprannaturale e dello spirituale, sulle quali la scienza non ha nulla da dire. Non è necessario accettarlo: ma è indubbio che esso fa squillare lontani segnali di richiamo nelle profondità della mente" (2).

Francesco Bacone sosteneva che la magia era tanto lontana dalla scienza quanto la leggenda di re Artù era lontana dai Commentarii di Cesare (3); può

anche essere vero, ma converrete con noi che è ben più affascinante la saga di Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda che non il resoconto della guerra condotta dai Romani nelle Gallie, anche se fa parte della nostra storia. Ed infatti ci interessiamo di magia un po' tutti, per curiosità, per il bisogno di trascendenza che c'è in ciascuno di noi, o perché siamo circondati da cose che non riusciamo a capire, né tanto meno a controllare. Progrediamo continuamente a livello tecnologico, ma sul nostro destino personale non possiamo molto di più dei nostri antenati nelle caverne: continua a sembrarci oscuro e a volte terribile.



Nel disegno sopra, contrapposizione tra magia bianca e magia nera
(rielaborazione grafica di Aurora)

La magia nasce proprio dal bisogno di appellarsi a qualcosa di superiore, che può tutto; di fronte agli eventi spiacevoli della nostra vita, che sono moltissimi (abbiamo solo l'imbarazzo della scelta), noi cerchiamo aiuto. In ogni epoca l'uomo ha avuto sempre tre metodi per porre rimedio alla sua paura di vivere; il primo è la religione, l'affidarsi alla Divina Provvidenza; il secondo è tentare di controllare l'ambiente con mezzi tecnologici e scientifici; il terzo è ricorrere alla magia. Giusto o no, quest'ultimo è quello che ha avuto, nei secoli, maggior successo.

Quando siamo infelici possiamo rassegnarci alla sorte infausta, infuriarci, lamentarci, piangere, anche pregare, se è vero che la fede smuove le

montagne. Ma se abbiamo paura che le nostre preghiere restino inascoltate? A questo punto entra in gioco il mago: chi sa resistere alla tentazione di diventare padrone del proprio futuro, quando il prezzo da pagare non è che quello di un piccolo rituale? Il rituale magico ci protegge, ci aiuta, ci ridona la salute perduta, ci riavvicina la persona amata, ci procura denaro e felicità. E se non riesce a farlo, almeno ci regala la speranza e la forza di tirare avanti ancora un po', magari finché le cose non si sistemano da sole.

Dall'inizio degli anni Settanta c'è stato un vero e proprio revival del paranormale; è cresciuto in proporzione geometrica il numero dei maghi, degli astrologi, dei gruppi di studio, dei corsi di esoterismo. Questo termine ha assunto un significato molto generico e vi si fanno rientrare le cose più disparate: fatture e controfatture, lettura della mano, divinazione con la sfera di cristallo, malocchio, spiritismo, ufologia, incontri con extraterrestri, pranoterapia, rituali di sesso e sangue di cui abbonda un certo cinema, lettura dei fondi di caffè, società segrete, usanze di tribù che vivono isolate dalla civiltà, radiestesia, satanismo, filosofie orientaleggianti, amuleti, talismani e molte altre cose ancora: il tutto mescolato in un informe groviglio a cui viene appiccicata l'etichetta di articolo occulto.

Lo storico inglese Lawrence Stone ha detto che il ritorno in auge della magia in questi ultimi anni è dovuto al fatto che viviamo

"sul filo del rasoio di una società tecnotronica, razionale, impersonale, governata dal computer, efficiente, ma sterile, che non lascia spazio alle emozioni, all'amore, alla compassione, né al senso del mistero e della meraviglia, che sono alla radice di tutta la grande letteratura, dell'arte e della musica" (4).

Sono molti a credere che l'uomo, alienato dalla società industriale in cui vive, si rivolga alla magia per modificare una realtà che gli è diventata estranea e nella quale non si riconosce. Le scoperte scientifiche, che in teoria dovrebbero eliminare la magia, sono invece costrette a coesistere con la superstizione; gli scienziati passano la vita sostituendo la realtà all'illusione, per cui l'eccesso di certezze deve in qualche modo essere contrastato da un antidoto di natura fantastica.

Ed è forse proprio per questi motivi che, anche se non lo vorremmo, ci crediamo, perché la magia è più vicina al nostro cuore ed alla nostra mente di quanto lo siano la logica e la ragione, quando lottiamo contro l'impossibile, contro le avversità, quando rifiutiamo di sentirci sconfitti, quando ci

ribelliamo ad una sorte che sembra essere già segnata e combattiamo con la sola forza della nostra volontà.

LA MAGIA NEL MONDO ANTICO

Narra una leggenda che migliaia di anni fa "Uomini di cristallo" scesero dalle stelle per stabilirsi a Thule, una terra vicina al Polo Nord. Questi saggi maestri furono l'elemento di equilibrio fra i primi abitanti della Terra; con le loro conoscenze tecnologiche impedirono ai grandi cataclismi di distruggere il pianeta e gli uomini che lo popolavano; per merito loro l'umanità conobbe una vera "età dell'oro".

Ma alcuni di questi saggi si lasciarono sedurre dalla magia nera e convinsero gli indigeni a ribellarsi ai Maghi Bianchi: lo scontro distrusse Thule e pose fine al periodo felice. I pochi sopravvissuti si rifugiarono in un'isola chiamata Iperborea, nome che significa "*al di là di Boreas*", il vento del Nord, posta fra l'Islanda e la Groenlandia.

Nell'immagine a lato,
"Borea" di Evelyn De Morgan
(1855-1919)

Diodoro Siculo (5) scrisse che l'isola aveva dimensioni simili alla Sicilia; era una terra fertile e feconda, dotata di un clima meravigliosamente temperato, tanto da produrre due raccolti all'anno. Vi erano montagne trasparenti come diamanti, regnava sempre un piacevole calore ed i fiori profumavano l'aria; gli abitanti erano bellissimi e molto



longevi. Alcuni erano perfino dotati di chiaroveggenza, dono dato loro da Apollo, il dio greco che gli Iperborei veneravano sopra ogni altro, che visitava l'isola ogni diciannove anni, "quando si completa il ritorno delle stelle allo stesso posto nella loro orbita", accolto con danze e canti dagli abitanti. Un giorno terribile un'immane catastrofe spazzò via Iperborea: una meteorite provocò un violentissimo e repentino raffreddamento, e quel paradiso terrestre scomparve sotto i ghiacci.

La concezione di una razza primordiale venuta dalle stelle, portatrice di una spiritualità trascendente e del bagaglio delle conoscenze "magiche", è comune a molti popoli.

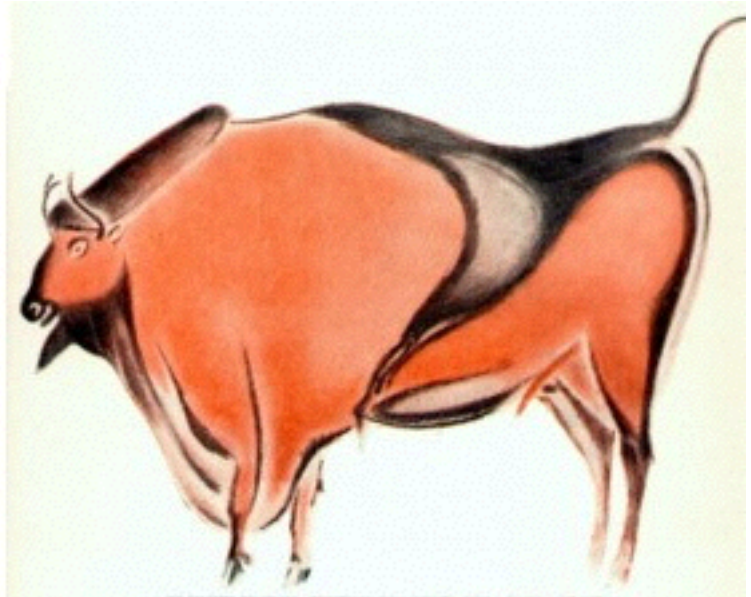
Atlantide, Thule ed Iperborea sono miti nati in Occidente, ma ce ne sono di simili anche nella tradizione orientale, come Mu-Lemuria, il continente scomparso situato fra l'Asia e l'America, del quale l'Australia, l'Isola di Pasqua, le Hawaii e la Polinesia sarebbero un residuo.

I racconti di terre misteriose, nascoste ai più o scomparse nella notte dei tempi, si trovano nel folklore di vari paesi e con tratti inspiegabilmente costanti, malgrado la diversità delle civiltà in cui si sono sviluppati: sono tutti paradisi, terre ricchissime, che godono di un clima salubre e favorevole allo sviluppo dell'agricoltura; gli abitanti sono tutti belli e longevi, dotati di poteri mentali particolari; il governo è illuminato e vive in armonia ed in pace con tutti.

Le leggende sui visitatori venuti migliaia di anni fa dalle stelle parlano sempre dei buoni e timorosi indigeni che li hanno accolti con tutti gli onori e considerati come dei. Ma quanti anni ha l'uomo?

In Europa si sono trovati resti di individui del genere homo sapiens, risalenti a 250.000 anni fa; ma l'uomo che più si avvicina a quello di concezione moderna ha "soltanto" 40.000 anni. L'uomo preistorico, vissuto cioè nel periodo che precede l'uso dei metalli, usava solo strumenti di pietra e sulla pietra incideva e dipingeva. Organizzato in piccole tribù, la sua vita dipendeva dalla caccia; era una vita nomade, poiché egli era costretto a spostarsi per seguire le migrazioni degli animali che gli fornivano cibo per nutrirsi e pelli per coprirsi. Il suo unico imperativo era la sopravvivenza di se stesso, della propria prole e della propria tribù.

Nell'immagine a lato,
un bisonte dipinto sulla roccia
(grotte di Altamira)



Le pitture rupestri di questo periodo rappresentavano scene di caccia. A che scopo l'uomo del Paleolitico si prendeva la briga di dipingerle? Lo storico dell'arte Arnold Hauser afferma che (6) la pittura era per l'uomo preistorico *"una prassi magica:*

nell'immagine da lui dipinta il cacciatore credeva di possedere la cosa stessa; credeva che l'animale vero subisse l'uccisione eseguita sull'animale dipinto".

L'inseguimento e la cattura della preda incisi sulle pareti della sua caverna non erano altro che *"l'anticipazione dell'effetto desiderato; l'avvenimento reale doveva seguire il modello magico. Non si trattava, quindi, di sostituzioni simboliche, ma di vere azioni dirette ad uno scopo, atti reali che ottenevano effetti reali".*

Le immagini erano una specie di trappola in cui la preda era destinata a cadere. Lo stesso scopo magico avevano le danze nelle quali i partecipanti indossavano maschere d'animale e fingevano una cattura ed un'uccisione "in effigie" della preda. La pittura del paleolitico viene chiamata naturalistica per la sua aderenza con la realtà: avendo uno scopo magico, il modello doveva avvicinarsi il più possibile a quello reale.

Col periodo Neolitico, 7000 anni avanti Cristo, l'uomo cominciò a darsi le prime forme articolate di organizzazione sociale.

Scoperte le possibilità dell'agricoltura e dell'addomesticamento degli animali a lui utili, decadde la necessità di spostarsi continuamente. I raccolti consentirono di immagazzinare scorte; si divisero i compiti fra i membri del clan, si ebbe il primo artigianato della ceramica.

Nacquero forme di culto più complesse, che abbisognavano di idoli e suppellettili funerarie, di amuleti protettivi e di simboli sacri; si svilupparono riti utili al gruppo, come quelli per aumentare la fertilità della terra.

Il Neolitico viene considerato un enorme passo avanti compiuto in tempo relativamente breve dall'uomo verso la civiltà; il Paleolitico medio, per esempio, si protrasse per 70.000 anni, mentre il Neolitico ne durò solo tremila,

per sfociare nell'età del rame, la più antica delle età dei metalli. Nell'area mediterranea furono i popoli della Mesopotamia che scoprirono e padroneggiarono le tecniche della lavorazione dei metalli, quattromila anni prima di Cristo. Il primo fu il rame nativo, che poteva essere lavorato a freddo; vennero poi il bronzo ed il ferro. Con l'età del rame e con l'invenzione dei primi tipi di scrittura (detta "pittografica" perché formata da disegni indicanti l'oggetto descritto o il simbolo corrispondente) finisce la preistoria, che è la storia dell'umanità intera, e comincia la storia dei popoli e degli individui.

LA MAGIA IN MESOPOTAMIA

Quello che tutti sanno sugli Assiro-Babilonesi fa riferimento alla Bibbia e si può condensare in pochi epici disastri: il crollo della Torre di Babele, la distruzione di Sodoma e Gomorra, empie città sentine di ogni vizio e perdizione, e la deportazione degli Ebrei sotto il re Nabuccodonosor, vicenda ispiratrice di melodie verdiane.

Il regno dei due popoli si sviluppò nella pianura della Mesopotamia, nome che significa "terra fra due fiumi", il Tigri e l'Eufrate. L'Assiria si stendeva a nord, con le città sul corso del Tigri; la Babilonia comprendeva più a sud la regione fra i due fiumi fino al Golfo Persico.

La Mesopotamia (7) è stata definita "culla della civiltà"; oggi è una zona desertica, ma nei tempi antichi era detta "mezzaluna fertile", favorita da un clima piuttosto mite e con una vegetazione che in molte zone cresceva rigogliosa per l'abbondanza d'acqua.

Nell'immagine a lato,
la Torre di Babele

I Sumeri erano il più antico popolo organizzato che si conosca in questa area, che essi abitarono fin dal 4000 a.C.; erano agricoltori e costruirono imponenti sistemi di canalizzazione; vivevano in città-stato, come Ur, Uruk, Lagash e Umma, rette da un re che aveva anche le funzioni di sacerdote. Per circa mille anni essi vissero in pace, finché, agli inizi del 3000, furono invasi dal popolo semitico degli Accadi, guidati dal loro re Sargon, che sconfisse i Sumeri e creò un regno unico, che andava dal Golfo Persico alle coste del Libano. La leggenda di Sargon servì da modello a quella di Mosè.

"Sargon sono io, forte re di Akkad. Mia madre era povera, mio padre non l'ho conosciuto; mia madre mi concepì, mi partorì di nascosto, mi pose in un cesto di canne e mi lasciò in balia del fiume, che non mi sommerse. E il fiume mi trasportò



verso Akki il giardiniere. Egli mi guardò con benevolenza, mi allevò come un figlio, mi impiegò per il giardinaggio. Mentre facevo il giardiniere, la dea Ishtar certamente mi protesse e mi amò. Io esercito la regalità" (8).

La dominazione accadica durò fino al 2150, quando, aiutati da altri popoli migrati dall'Armenia, i Sumeri si ribellarono e riuscirono a riconquistare la libertà. Il nuovo popolo formò il nucleo degli Assiro-Babilonesi, sui quali sono arrivate fino a noi molte notizie tramite tavolette d'argilla scritte in caratteri cuneiformi.

I documenti mesopotamici sono di vario tipo: esistono intere biblioteche di tavolette con liste di re, annotazioni storiche, cronache politiche, poesie, racconti epici, amuleti, inni, imprecazioni; ci sono poi le pietre di confine, con divinità o formule di scongiuro, e le incisioni sulle pareti dei templi.

Molte tavolette riportano riti e formule di ogni tipo: scritte con chiarezza e praticità, in alto si trova la parola "Siptu", incantesimo; una linea orizzontale indica la fine della formula, per passare poi ad un nuovo incantesimo; nel caso la formula vada letta accompagnata da un rituale del fuoco, un'altra parola lo indica.

L'elemento magico (9) permeava ogni aspetto della vita sociale nella civiltà mesopotamica ed era presente in tutte le cerimonie religiose. I riti erano sostenuti ed arricchiti da formule, incantesimi, purificazioni che cercavano di ottenere da dei e demoni, con mezzi magici, ciò che non si poteva fare con semplici preghiere.

Magia e medicina erano strettamente connesse, perché ogni malattia era frutto dell'azione malvagia di un demone o di un mago vendicativo; era questo il motivo per cui i testi magico-religiosi mesopotamici trasudavano di doloroso fatalismo: una sola parola o un gesto potevano essere causa di vendette a catena e di mali a non finire.

I demoni erano davvero potentissimi: "né porte né chiavistelli li arrestano", recitava uno scongiuro; sapevano infiltrarsi dappertutto, rendersi invisibili, travestirsi assumendo le sembianze più disparate. Sotto la superficie terrestre c'erano larve e lemuri; chi usciva di notte rischiava di imbattersi nei vampiri. Gli spiriti malvagi abbondavano nel mare, nel deserto, nelle paludi e nel vento; però coloro che ne erano diventati preda, sia che dovessero espiare un grave peccato, sia che fossero stati invasi per errore o vendetta, potevano salvarsi facendo un bell'esorcismo e rimettendo tutto a posto.

*"Al mio corpo non ti devi avvicinare,
non mi devi precedere,
non mi devi seguire,
dove io sono non ti devi sedere,
nella mia casa non devi entrare,
non devi assillare il mio tetto,
non devi posare i piedi sull'impronta dei miei passi,
dove io entro tu non devi entrare" (10).*

Alle formule si aggiungevano pratiche minuziose per ogni occasione; per esempio, sono stati trovati centinaia di rituali contro il mal di testa, che si deduce doveva essere molto diffuso e doloroso. Per liberarsene occorreva "coprire un cocomero selvatico con un panno, poi circondarlo di farina; il giorno dopo prenderne la radice al levar del sole ed annodare sulla testa del malato un vello di capretta; il male entrerà nel vello e fuggirà dal malato". Quando non soggiornavano nelle teste altrui, ai demoni piaceva scorrazzare per i deserti, nei luoghi oscuri, tra le rovine; erano molto rumorosi, tagliavano, grugnavano, belavano, ululavano ed erano praticamente infiniti. Con i demoni trattava abitualmente la strega, che era in grado far magie contro il cielo e la terra, infliggere mali fisici e morali, rendere impuro chiunque avesse a che fare con gli stregati sue vittime; ella correva ovunque con piede agile e poteva tutto, perché "l'universo è il suo dominio". Partendo da questi presupposti, gli abitanti della Mesopotamia vivevano in un perenne stato di terrore ed i sacrifici si sprecavano.

Anche i defunti potevano influire sulla vita terrena; per questo i funerali prevedevano spese cospicue allo scopo di far vivere la salma nell'Oltretomba con ogni comodità. La gerarchia nel mondo dei morti era rigida come in quello dei vivi; gli Inferi erano una città cinta da mura altissime, con sette porte sorvegliate da altrettanti guardiani; c'erano palazzi di nobili e di personaggi di rango, oltre a case di gente più umile; il sole non illuminava quel luogo tenebroso, ma i defunti trascorrevano comunque piacevolmente il loro tempo, mangiando, bevendo, ascoltando musica e conversando; per questo ognuno doveva raggiungere l'aldilà con una buona dote di oggetti a lui cari. Il defunto poco soddisfatto delle offerte aveva il diritto di perseguitare il parente vivente che si era dimostrato avaro, mandandogli guai a catena, malattie, disgrazie.

Sui morti governava Ereshkigal, che originariamente era stata una dea stellare, poi trascinata a forza negli Inferi dal malvagio drago Kur, che l'aveva data in sposa al re delle tenebre, Kutusumgal, al quale era sacra la città di Kutu, che ritroveremo parlando di un testo di magia nera medievale, il Necronomicon. La coppia infernale regalava agli uomini guerre, distruzioni, calamità naturali, carestie e morte.

Per proteggersi dai demoni non esistevano solo scongiuri ed esorcismi a male avvenuto, ma anche riti di prevenzione. Contro gli attacchi magici si invocava Marduk, signore degli incantesimi, protettore degli esorcisti, dio dalle orecchie larghe e dai grandi occhi chiari, che vedeva tutto.

I rituali d'amore chiedevano l'intervento di Ishtar, dea dell'amore, della bellezza e della fertilità, sorella di Ereshkigal.

*"Oh tu, bella delle belle, la profumata, la rosea, la bianca,
oh tu, i cui seni non sono mai avvizziti,
oh tu, il cui ventre è fecondo senza impurità,
tu che sai conservarti pura negli abbracci della carne,
tu che possiedi la chiave delle supreme ebbrezze,
tu, il cui nome mistico è il più puro dei profumi,
dammi ciò che gli altri mi rifiutano.*

*Dammi la fortuna,
dammi l'ebbrezza,
dammi la voluttà,
dammi l'oblio della terra!*

Ed io ti coprirò di fiori e sarò tuo fino alla morte" (11).

Spesso si chiamano gli Assiro-Babilonesi con il nome di Caldei, ma questo era in realtà il termine che veniva usato per indicare i sacerdoti-maghi. Essi passavano tutta la vita a studiare, in particolare l'astrologia ed altre mantiche, cioè discipline per prevedere il futuro; erano praticamente "figli d'arte", apprendendo tutto (come ci dice Diodoro Siculo) dai genitori; le loro conoscenze erano assai vaste e la loro fede profondissima.

"Essi si occupano molto della mantica, facendo predizioni sul futuro; in qualche caso con purificazioni, in altri con sacrifici, in altri ancora con l'uso di qualche altro mezzo, tentano di portare a compimento l'allontanamento di eventi negativi ed il compimento del bene. Sono anche edotti nella mantica legata al volo degli uccelli e danno interpretazioni dei sogni e dei portenti. Inoltre mostrano molta abilità nel

divinare con le osservazioni delle viscere degli animali, e sono ritenuti in questo campo i più famosi. L'educazione ricevuta in tutte queste materie è diversa da quella seguita dai Greci che praticano queste attività. Infatti fra i Caldei lo studio scientifico è tramandato all'interno di ciascuna famiglia, il figlio ricevendolo dal padre, poiché esonerati da tutti gli altri servizi dovuti allo stato. Dal momento che i genitori sono i loro insegnanti, non solamente apprendono ogni cosa di buon grado, ma allo stesso tempo fanno attenzione ai precetti dei loro maestri con maggior fiducia. Perciò, educati con questi insegnamenti fin dall'infanzia, ottengono grande esperienza in questa scienza, proprio per la facilità all'apprendimento e per la grande quantità di tempo riservato allo studio" (12).

La magia caldea aveva un'essenziale componente astronomica, basata su una visione del mondo universale ed eterna, regolata dal moto infallibile degli astri. Il mondo non aveva avuto inizio, né ci sarebbe stata una fine; i corpi celesti generavano un'energia inesauribile ed agivano sugli uomini, sugli animali, sulle piante; tutto aveva relazione con il resto e l'uomo era dominato da queste forze ineluttabili.



Nel disegno sopra,
ricostruzione di una stanza del palazzo di un sovrano assiro
(da A. H. Layard, *Monuments of Nineveh*, Londra)

Le stelle mostravano i segni degli eventi futuri a coloro che erano soliti osservarle assiduamente; partendo da queste premesse i Caldei finirono con l'inventare l'oroscopo come noi lo conosciamo. Dapprima le previsioni furono fatte unicamente a scopo politico, per individuare il destino del regno; poi si aggiunsero le previsioni personalizzate per i membri della famiglia reale, in seguito gli oroscopi vennero volgarizzati e diffusi a chi ne faceva richiesta. Magia e religione andavano fianco a fianco: i rituali magici erano parte integrante del culto ufficiale e venivano celebrati nel tempio dai sacerdoti incantatori che, come gli indovini, erano una casta di dipendenti statali. Al contrario, gli stregoni non sacerdoti avevano un'esistenza precaria ed irta di pericoli, perché oltre all'odio dei colleghi sacerdoti, che scagliavano contro di loro ogni sorta di malefici, dovevano stare attenti a non finire nelle maglie della legge: fin dal 1800 a. C. Hammurabi, re di Babilonia, aveva emanato leggi severissime contro la stregoneria, che applicavano allegramente la legge del taglione: occhio per occhio, dente per dente. Essere accusati di aver ucciso mediante atto magico poteva avere conseguenze piuttosto spiacevoli.

MAGIA IN PERSIA: MITHRA E ZOROASTRO

Gli dei sumerici erano comuni a gran parte del Medio Oriente; magari cambiavano i nomi, ma le attribuzioni restavano le stesse, come Ishtar che presso i Fenici prendeva il nome di Astarte, pur restando sempre la protettrice delle donne e dell'amore.

Faceva invece eccezione l'Iran, in cui veniva adorato Mithra.

Il culto del dio aveva rituali segreti e sacrifici cruenti; i misteri mithriaci erano riservati ai soli uomini; nati come culto della vegetazione, erano basati su due divinità, una delle quali doveva morire per assicurare la fertilità e poi rinascere. Ripareremo più avanti di questo culto, che fu portato in Italia dai soldati dell'esercito romano nel I secolo a.C., e da qui si propagò nei paesi dell'area germanica, in Gallia, Britannia e Spagna, dove ebbe enorme fortuna. Zoroastro fu il fondatore di un movimento religioso nella Persia del VI-V secolo prima di Cristo.

Nato nell'odierno Afghanistan nel 630, egli desiderava diventare sacerdote, ma si ribellò all'imperante culto mithriaco, rifiutandosi di sacrificare animali.

Decise allora di abbandonare il sacerdozio per fare un lungo periodo di meditazione solitaria; all'età di trent'anni ricevette una rivelazione da Vohu Manah, un angelo mandatogli dal dio supremo Ahura Mazda. Egli divenne allora profeta della nuova religione e combatté con ancora maggior foga i sacrifici di animali, convinto che anche questi avessero un'anima.

Dopo dieci anni di predicazione e di feroci dissidi con i sacerdoti di Mithra, egli lasciò il suo paese e raggiunse la Persia, dove ebbe la fortuna di convertire il re Ciro il Grande; la conversione appianò tutte le sue difficoltà ed egli rimase in Persia a fare proseliti fino alla sua morte, avvenuta a settantasette anni.

Lo Zoroastrismo era una religione basata sull'adorazione di Ahura Mazda, dal nome del quale fu detta Mazdeismo. Fu la prima religione dualistica, che definì il male non come manifestazione del divino, ma derivante da un principio del tutto separato.

Il dio supremo era l'incarnazione della bontà, della verità e della luce, creatore dell'universo, degli uomini e degli animali; alla fine dei tempi egli avrebbe giudicato le anime, premiando i buoni e punendo i malvagi.

Nell'arduo compito di badare al mondo veniva aiutato dallo Spirito Santo suo figlio e da sei santi immortali. I nomi di questi santi compaiono ancora sui calendari tradizionali iraniani; sono protettori della terra, degli animali, del

fuoco, dell'acqua, dei metalli e delle piante. Il culto del dio si svolgeva nei "Templi di fuoco", costruzioni a forma di torre, così chiamati perché vi ardeva sempre un fuoco, che veniva spento soltanto alla morte del re, per essere riacceso dal suo successore.

Antagonista di Ahura Mazda era Angra Mainyu, spirito malvagio, o Ahriman; egli era il dio del male, delle tenebre, della menzogna, di tutto ciò che era nefasto ed impuro; poteva causare ben 9999 malattie.

Come il dio del bene veniva aiutato dagli angeli, così il dio del male era circondato dai Devas, i demoni. Le milizie delle due parti si affrontavano in assetto di guerra, come due eserciti ben addestrati.

Il mondo, quindi, era diviso in due: l'uomo doveva scegliere da che parte stare. Se decideva di condurre una vita giusta concorreva alla vittoria del bene, che comunque era destinato a vincere sul male.

Al tempo del giudizio universale Ahura Mazda avrebbe diviso i malvagi dai buoni: i primi sarebbero sprofondati nel metallo fuso, i secondi avrebbero potuto vivere in eterno in un mondo senza dolore, malattia o morte.

Ahura Mazda aveva creato una sorgente di vita, il Toro, subito ucciso da Ahriman; ma dal suo seme sparso sulla terra erano nati il primo uomo e la prima donna.

Il malvagio Ahriman aveva sedotto la donna con offerte di frutti maturi e di latte; in seguito anche l'uomo aveva ceduto al peccato. Essi avevano così perso il paradiso ed in più si erano trovati la terra infestata da serpenti ed altri rettili, animali cari ad Ahriman.

Come si può vedere, lo Zoroastrismo influì su molte religioni, in particolare sul Cristianesimo e sull'Ebraismo: nelle tre religioni troviamo identici concetti di angeli, demoni, resurrezione della carne, paradiso e giudizio universale. Concetti derivati dal Mazdeismo si ritrovano nei Manichei, nei neoplatonici, nella Gnosi e nella religione islamica.

I sacerdoti del culto di Ahura Mazda si chiamavano Magi. Essi erano divisi in gradi successivi: apprendista, maestro e maestro perfetto. Tutti si occupavano di scienza della divinazione ed affermavano che la verità era l'oggetto dei loro studi; il loro libro sacro era l'Avesta, paragonabile alla Bibbia per i Cristiani.

Ma i libri più interessanti per le concezioni magiche del Mazdeismo sono i *Vendidad* (13), elenchi di pratiche contro i demoni e di precetti magici.

Una grandissima attenzione veniva prestata alle unghie ed ai capelli: una volta tagliate, se lasciate in giro queste parti diventavano preda del male.

Questa superstizione si è conservata per secoli: in Turchia, in Armenia e nella pampa argentina i capelli tagliati vengono ancora oggi nascosti nei muri o negli alberi cavi; presso alcune tribù africane i capelli vanno consegnati allo stregone, che li seppellisce per evitare operazioni di magia nera sul proprietario delle ciocche.

Altri rituali erano diretti contro le mosche, che nei paesi a clima molto caldo possono rappresentare una tale calamità da dar ragione a Zoroastro, che le considerava entità demoniache.

Una cerimonia particolare contro le mosche veniva eseguita sui cadaveri, prima che fossero toccati, affinché la "*diavolessa mosca*" non li contaminasse; chi violava il tabù veniva costretto ad un complicato e sgradevole rito di purificazione, che durava nove giorni ed era fatto con aspersioni alternate di acqua ed urina di bue; il rituale era accompagnato da formule molto simili a quelle cattoliche di esorcismo per gli indemoniati.

I riti funebri consistevano nell'esporre la salma sulle "**Torri del silenzio**", finché gli avvoltoi scarnificavano totalmente il corpo; questa cerimonia impediva che il corpo contaminasse l'acqua, il fuoco o la terra, essendo esso preda di demoni malefici e quindi impuro. Il cerimoniale durava tre giorni ed era accompagnato da formule di scongiuro e di propiziazione; le ossa rimaste venivano raccolte negli ossari.

Autore: Devon Scott

La rubrica di "Storia della Magia nel mondo antico" è stata messa on line tra l'Ottobre e il Novembre 2000

Il testo è tratto da *Tradizioni perdute* di Devon Scott, edizioni Lunarix.

Note bibliografiche

- 1) Da *Magick* di Aleister Crowley, editrice Astrolabio, Roma.
- 2) Da *La magia nera* di Richard Cavendish (due voll.), edizioni Mediterranee, Roma.
- 3) Da *Scritti filosofici* di Francesco Bacone, a cura di Paolo Rossi, editrice UTET, Torino.
- 4) Da *Viaggio nella storia* di Lawrence Stone, editrice Laterza, Bari.
- 5) Da *Storia universale* di Diodoro Siculo, editrice Orsa Maggiore, Forlì.
- 6) Da *Storia sociale dell'arte* di Arnold Hauser, editrice Einaudi, Torino.

- 7) Sugli Assiro-Babilonesi si veda *Mesopotamia. La scrittura, la mentalità e gli dei* di Jean Bottero, editrice Einaudi, Torino; *I Sumeri alle radici della storia* di S. N. Kramer, editrice Newton Compton, Roma; *I Sumeri, la civiltà dei due fiumi* di A. Chierici, editrice Rusconi, Milano.
- 8) Da *La civilisation d'Assur et de Babylone* di Georges Contenau, edizioni Payot, Parigi.
- 9) Le notizie sulla magia antica sono tratte da *La magia nel mondo antico* di Fritz Graf, editrice Laterza, Bari; da *Storia della magia* di Maurice Bouisson, editrice SugarCo, Milano; da *Lo specchio della magia* di Kurt Seligmann, editrice Casini, Roma; da *Storia della magia* di Richard Cavendish, editrice Mondadori, Milano; da *Storia della magia* di Francois Ribadeau Dumas, edizioni Mediterranee, Roma; da *The Encyclopedia of the Occult* di Lewis Spence, editrice Bracken, Londra. Le citazioni sul diavolo sono tratte da *Il diavolo nel mondo antico* di Jeffrey B. Russel, editrice Laterza, Bari.
- 10) Da *I riti della magia* di Maurice Bouisson, editrice SugarCo, Milano.
- 11) Da *Dei e miti* di A. Morelli, editrice Melita, Verona.
- 12) Da *Storia universale* di Diodoro Siculo, editrice Orsa Maggiore, Forlì.
- 13) I *Vendidad. Legge di abiura di tutti i demoni dell'Avesta zoroastriano* si possono trovare a cura di A. Panaino, editrice Mimesis, Milano.