

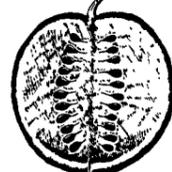


Esistono le isole della fantasia descritte nei romanzi come quella degli ammutinati del Bounty o quella di Venerdì? A/R le ha trovate

A PAGINA 13



VACANZE VIAGGI AVVENTURE E PICCOLI PIACERI



Si mangia, si beve e lava la faccia: cos'è? Parliamo dell'anguria che si può gustare anche al sapore d'insalata

A PAGINA 14

E io mi gioco il Ferragosto

Emozionatevi senza rischiare

PATRIZIO ROVERSI

In Italia il gioco d'azzardo, cioè il gioco in cui la vincita è «aleatoria», è proibito (art. 718/722 del Cod. Penale). I quattro casinò esistenti sono tollerati in deroga alle norme vigenti e mercè autorizzazioni prefettizie. Fatto sta che dentro il casinò si respira, oltre che un'aria da albergo di prima categoria, un profumo di para-proibito, di illegalità garantita, una «trasgressione» tutta in regola.

Se qualche croupier (da un punto di vista etico) indulge ancora ad una qualche relativa nostalgia e trae dal proprio bagaglio storico culturale qualche brandello di giustificazione, i responsabili amministrativi sono viceversa molto realistici e quasi clinici: l'azzardo è, d'accordo, un'attività socialmente nociva, ma esiste da sempre e sempre esisterà, tanto vale che sia lo Stato a garantirlo e controllarlo. Questa è la morale corrente. Non si vampirizzano i consenzienti clienti a puro scopo di lucro, ma c'è «l'impegno» di reinvestire gli utili in iniziative promozionali - turistiche, spettacolari - culturali o per ripianare tout-court bilanci comunali (Venezia). I reinvestimenti in termini di immagine spettacolare spesso si limitano a costose rassegne di nomi di «sicuro prestigio», qualche volta indulgono all'analisi culturale o alla promozione turistico - mondana - sportiva, ma sono comunque operazioni di «celebrazione sociale» che non concedono nulla alla promozione sperimentale. Il casinò sarà trasgressivo nella sostanza ma nella forma ci tiene ad essere a piombo, «fine», inappuntabile, tanto è vero che a Venezia hanno addirittura chiuso il night onde evitare deviazioni di stile. E comunque al casinò non c'è bisogno di attività ricreative collaterali, tanto ci pensa il gioco a polarizzare l'attenzione e a riempire di sé la mente di tutti, tanto da far dire ad un croupier di Sanremo: «Se vi mettessi una donna nuda sul tavolo della roulette, non se ne accorgerebbe nessuno».

Così «assoluti principianti», figli del popolo risparmiatore e moralista, pieni di pregiudizi e di trepidante gusto del proibito, ci siamo introdotti, protetti dalla nostra cravatta migliore (obbligatoria), nel mondo separato dei 4 casinò italiani al fine di redigere una sorta di guida pratica per non fare «brutta figura», per attraversare a testa alta questa caverna iniziatica fino al raggiungimento della saggezza. E vi proponiamo di andarci nel giorno di ferragosto. Se è vero, come è vero, che tutti prima o poi si deve morire è anche vero che tutti prima o poi si deve perdere: la fortuna può aiutare per un po' i neofiti e gli audaci ma poi invariabilmente si scoccia. Questo è confermato da tutti i croupiers e dai bilanci operativi dei Casinò (ogni cliente che entra perde in media 140-120.000 lire per volta). Quindi si perde, sempre, ma voi potete scegliere il modo. Il primo è una lenta agonia sadomasochistica: puntare poco sul pari o sui dispari o al massimo sulle dozzine della roulette. Il secondo implica un gesto eroico: puntare molto sui numeri pieni, e potrebbe preludere ad un ulteriore gesto eroico: se vi va dritta ritirate la vincita e scappate. Volete un consiglio per spendere poco? Mettetevi alle costole di un giocatore, tenete conto delle sue perdite e delle sue vincite, collegatevi emozionalmente in modo parassitario alla sua avventura: vi diverte senza correre rischi. Cercate di non perdere il contatto con la realtà lavorati dalla funzione simbolico - anestetico - astrante delle fiches: ricordatevi sempre che un dischetto di plastica gialla vale venti biglietti da mille lire, cioè un chilo di parmigiano o, se preferite, tredici chili di riso. I colori delle fiches non sono casuali: sembra che attraverso test psicometrici le fiches più alte siano state colorate con tinte «repellenti», che li portano a «disfartene» più volentieri. Qualcuno cadrà vittima del morbo sottile dell'azzardo ma gli altri usciranno purificati, vaccinati, e potranno tornare al Bar Sport o alla Mensa Aziendale «con quella faccia un po' così, quell'espressione un po' così, che abbiamo noi che abbiamo visto». Campione d'Italia, San Remo, Venezia e Saint Vincent. Una faccia quantomeno perplessa e un po' annoiata. I casinò hanno un fascino o per chi non c'è mai stato o per chi ci va tutte le settimane assatanato dalla febbre del gioco. Abbiamo in preparazione altri reportage dal titolo: «Lo yacht è una macchina per vomitare?», «L'idromassaggio fa solo il solletico» e «Portafino la schifo».



LE FISCHES

In tempo per ferragosto ecco una proposta di Lupo Solitario Per la festa dell'estate andiamo tutti a giocare al casinò

Patrizio Roversi, insieme a Siusy e Davide, li hanno visitati Da Venezia a Sanremo Intanto Michele Serra fornisce utili consigli...



LA PALLINA

Due o tre cose che so del casinò

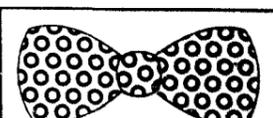
SIOUSY BLADY

La mia conoscenza del casinò è basata sulle vicende per esempio del film di Roger Siodmak «Il grande peccatore», dove Gregory Peck è uno scrittore in cerca d'ispirazione che per caso capita al casinò, per caso incontra un ex miliardario che si è rovinato e che si uccide con la pistola davanti ai suoi occhi e per caso entrando nella sala da gioco incontra una bellissima donna in abito da sera che, fanatica del gioco, cinica e sfrontata, lo prende come portafortuna. Lei è fidanzata con il padrone del casinò, non per amore ma per evitare la completa rovina del padre, incallito giocatore come lei. Si innamora però del nostro Gregory, che proprio per strapparla a quella vita e a quel malvagio contratto, gioca per vincere il denaro che serve per riscattarla. La fortuna aiuta gli ingenui e i principianti, e così vince, vince molto. Orgoglioso Gregory porta il denaro al padrone del casinò, ma la cassaforte è chiusa e lui non c'è. Tornerà all'indomani mattina. Sembra una cosa da niente, ma è il principio della fine: Gregory infatti torna a giocare, ha vinto una volta perché non dovrebbe vincere di nuovo? Ma invece perde tutto, si abbruttisce, si demonizza, diventa esattamente come l'uomo che si è sparato davanti ai suoi occhi quando egli arrivò in quel luogo diabolico. È una bella storia, no?

Questo per me era il casinò fino a quando non sono entrata in quello di Venezia, al Lido. Di fuori è un municipio fascista, dentro è un cinema con annessa sala ricreativa. In sala ci sono dei tavoli verdi con gente abbastanza grigia e inebetita. Al tavolo ci sono i croupiers, purtroppo hanno smontato gli anni 70 che anni 40. Le conversazioni però non sono brillanti. Si parla il francese ma con una dizione volgarizzata e la madame alla quale è indirizzato l'epiteto non è certo la nobildonna in abito da sera a cui ci ha abituati il cinema. Tutto sommato non mi viene voglia neppure di giocare, forse perché al gioco, come nella seduzione, è più bello vincere che perdere e per me perdere sarebbe come ricevere una grossa offesa. Sospendo il giudizio fino a che incontro il capo-croupier.

Parliamo del gioco, dell'azzardo, del senso della vita e di quel che c'è di istintivo nel gioco. «È come in amore, non ci si conosce finché non si è di fronte alla propria reazione istintiva. L'azzardo è un gioco con il destino, non con un nemico umano, è un rapporto con la propria istintualità. Ci si rovina se si ha la personalità debole o se ci si vuole rovinare. Come la droga l'azzardo è una filosofia di vita, scegliere non di morire con agonia ma di vincere o perdere, è il sentimento al quale è stupido sottrarsi. Se si azzarda bisogna farlo per vincere e vincere molto. Il sistemista ha la mentalità dell'impiegato, vuole tentare la fortuna con un metodo e con il contagocce. La fortuna aiuta invece gli audaci. Il gioco ti rivela per quello che sei: un passionale vincente o un perdente sempre in vena di risparmio».

È un bel signore in smoking che assomiglia ad Humphry Bogart. La sua filosofia mi conquista, comincio ad interessarmi al gioco. Lui è brillante, affascinante, ed è eroico come i personaggi del film. Beh, allora qualche cosa di positivo c'è nel casinò. Più tardi a cena, in un paese pieno di zanzare, ho chiesto d'accendere a un gruppo di signori seduti al tavolo vicino. Sono lì perché nel pomeriggio sono andati a giocare al casinò. «Il gioco è bello - mi dice uno con la faccia da Celentano - ci vado due volte l'anno. È meglio così che giocare tutte le sere i soldi a carte con gli amici, che poi si perde anche l'amicizia. Così giochi con il banco e non ti conosce nessuno. Ci vado con i soldi contati perché l'ultima volta, preso dal gioco, ho messo sul tavolo una fiches da 500.000 lire, messo sapere cos'era. Il mio amico me lo rimprovera ancora. Comunque il gioco ti rivela per quello che sei, è una passione che mette a nudo l'istinto. A volte si giudica male un uomo che lascia la moglie per un'altra donna, ma se non si è mai provata la passione, non si può giudicare. Il gioco è così».



Per sapere tutto sui quattro casinò italiani e relative regole del gioco leggere la pagina seguente

IL CILINDRO

IL TAVOLO

LA PALLINA

NOIR

EN PLEIN

GLI ORFANELLI

CARRE'

ROUGE

CAVALLO

disegno di Remo Boscarin

Meglio soli che male accompagnati

MICHELE SERRA

Il casinò non è un luogo di perdizione. Piuttosto di perdite. Ma una volta accettata la sua funzione di redistribuzione dei redditi, è dato per scontato che se ne esce arricchiti solo interiormente, lo si può frequentare con un certo sollazzo. A patto di conoscere in anticipo, cautevolmente, l'esistenza di alcuni classici personaggi in grado di trasformare un'allegria serata dilapidatrice in un inferno. Vediamo di passare in rassegna gli esemplari più pericolosi.

L'AMICO CHE HA IL SISTEMA - L'amico che ha il sistema per vincere è generalmente un buon parlatore. Comincia a circuirvi mesi prima: in un primo momento, per dimostrarvi il suo disincanto, cita «Il giocatore» di Dostoevski e «L'elaborazione del lutto» di Freud, intrattenendovi lungamente sulla suggestiva ipotesi che il giocatore d'azzardo, nel profondo, sia dominato dal desiderio di rovinarsi, poi, gradualmente, vi insinua il dubbio che proprio da questa amara coscienza, maturata attraverso la completa rovina economica della sua famiglia, egli abbia saputo trovare il bandolo «scientifico» del gioco della roulette. «Basta accontentarsi di vincere poco per volta, e il gioco è fatto. Quelli che perdono sono i viziosi, i dannati del tavolo verde. E io ne so qualcosa. Ma poi ho imparato. E adesso so come controllarmi e come vincere». A questo punto estrae centinaia di foglietti, sui quali ha riportato complicatissimi diagrammi, calcoli delle

probabilità, enunciati dalla legge dei grandi numeri: «Si va con un milione di capitale, si torna a casa con una vincita di centomila lire. È matematico».

Vi trascina al casinò più vicino il giorno dopo, scusandosi per aver dimenticato a casa il portafogli. Ma voi lo rassicurate. «Te li presto io, facciamo un società».

Nel primo quarto d'ora di gioco l'amico, collocando con parsimonia oculata due pochissime fiches per volta, vince rapidamente, con i vostri soldi, due o trecento mila lire. Voi siete entusiasti: «Abbiamo superato l'obiettivo! Andiamo via!». Ma lui vi spiega che, sempre per la legge dei grandi numeri, la roulette in quel momento è vulnerabile. «È il momento giusto per insistere». Comincia a lanciare in ogni direzione manciate di fiches, giocando contemporaneamente su dodici tavoli, dando vigorose pacche sulle spalle ai croupiers, suggerendo i numeri giusti ai turisti che lo guardano ammirati. In due, tre minuti al massimo ha perso tutti i vostri soldi.

Mentre tornate a casa sperando che la beuzana sia sufficiente, calcolate che avete abbastanza soldi per fermarvi in autogrill a mangiare un panetto di patate fritte. Lui vi rimprovera: «Ma se aveva ancora cinquemila lire dovevi dimostrarci quello che ci sono manate per mettere in quozio la roulette!». Solo a

pochi chilometri da casa, verso le quattro del mattino, l'amico che ha il sistema ridiventa, all'improvviso, melanconico. Cita di nuovo Dostoevski e «L'elaborazione del lutto». Poi si addormenta.

LA VECCHIETTA SORDA - La vecchietta sorda è pericolosissima. Ha un vestito elegante ma un po' liso, un borsellino di lamé argenteo dal quale estrae solo ogni due o tre ore una fiche microscopica, pregandovi di «giocarla per lei che ha mal di testa».

La vecchietta sorda, in realtà, ci sente benissimo. Appena si rende conto che in un qualunque tavolo c'è una vincita contestata tra due altri giocatori, con veemenza inaspettata si fa largo a gomitate e proclama a gran voce di aver puntato lei quella fiche. «Me l'ha messa questo giovanotto», grida conficcandosi nel braccio cinque unghie acuminate e minacciando di sentirsi male nel caso venisse contraddetta. Voi non ricordate affatto di avercela messa, ma il forte dolore fisico e il rispetto per gli anziani vi impongono di non smentirla. E poiché gli altri due giocatori che reclamano la paternità della fiche vincente sono, generosamente, un prettore di Marsiglia che comincia a bestemmiare e a spuntare per terra e un grassissimo commerciante arabo che sorride e se ne frega perché di fiche, se vuole, ne compra

un Tir, il caposala finisce per dare ragione alla vecchietta ormai in lacrime. Lei ritira la vincita, la ripone nel borsellino di lamé e va a ripetere la scena due tavoli più in là. Solo dopo un'ora vi rendete conto che quella fiche, in realtà, non l'avevano messa né il prettore di Marsiglia né il commerciante arabo. L'avevate messa voi, ma non per conto della vecchietta. Per conto vostro.

IL CROUPIER DISPONIBILE - È, forse, l'insidia più terribile. Il croupier disponibile, a differenza degli altri croupier che di solito dimostrano l'affabilità e la disponibilità di una pianta grassa, è per l'appunto disponibile. Conversa, fa osservazioni sul vostro modo di giocare, vi racconta della sua famiglia e della sua infanzia. Voi cominciate a sentirlo come un possibile alleato in un ambiente ostile. Lui abbassa le proprie difese e si lascia andare. «Io giocherei lo zero». Voi allora giocate lo zero. Esce un altro numero. «Peccato, signore, che cosa vale, la ruota è ruota. D'altra parte se noi croupier sapessimo davvero i numeri che escono, a quest'ora non saremmo qui a lavorare perché saremmo miliardari. Comunque lo zero è nell'aria». Rigiocate lo zero, che non esce. Lo giocate per tutta la sera, fino alla nausea, fino alla leccia. Perdete tutto. Quando, sfatti dal sudore e dalla rabbia, ve ne andate e siete già all'ingresso, sentite il croupier che vi chiama, più festoso e amichevole che mai. «Signore! È uscito lo zero! Ve lo avevo detto di giocare!».