

Cambia la capitale del gioco. E anche da noi il rischio si scopre «interclassista»

■ LAS VEGAS. Se «scendete» al Mgm-Grand, passerete attraverso le fauci del leone (simbolo della Metro-Goldwyn-Mayer) ed entrerete nella Città di Smeraldo del *Mago di Oz*, accolti da Dorothy, dallo Spaventapasseri, dall'Uomo di Latta e dal Leone pauroso. Potrete anche farvi fotografare con loro.

Se «scendete» al Luxor, l'ingresso avverrà attraverso le zampe della Sfinge. All'interno della piramide, potrete fare un viaggietto in barca sul Nilo o gustare gli ultimi ritrovati in termini di realtà virtuale. Ma se cercate bene, nel fondo della labirintica sala giochi, troverete anche un reparto-flipper da sturbo. Consigliato agli europei.

Se «scendete» al Treasure Island, potrete passeggiare per un villaggio di pirati in purissimo stile Tortuga. Il villaggio dà su un laghetto (acqua portata, come in tutta Las Vegas, dalle dighe del vicino Colorado). Nel laghetto ci sono due galeoni. Ogni pomeriggio va in scena l'arrembaggio. Da non perdere.

Se «scendete» all'Excalibur, non avrete bisogno di uscire, la sera. C'è il torneo, i cavalieri della Tavola Rotonda (cowboys riciclati nel Medioevo) si affrontano a suon di lance e picche.

Attenti allo squalo

Se «scendete» al Mirage, attenzione allo squalo: nuota in un gigantesco acquario a muro, non tirate sassi contro il vetro! In un altro acquario ci sono i delfini, in una gabbia all'aperto due tigri albicane (dipinte? Il sospetto è forte). Nel giardino c'è un vulcano che ogni giorno, a un'ora prestabilita, erutta.

Se «scendete» a Las Vegas, non crederete ai vostri occhi. Il consiglio è: andateci in macchina, possibilmente arrivateci di notte. Viaggiando da Los Angeles - come è capitato a noi - si fanno circa 500 chilometri su un'autostrada nel deserto, circondati dal vuoto. Al confine fra California e Nevada, il Miraggio: dopo decine di cartelli di «welcome to Nevada», pubblicità di casinò, spettacoli e spogliarelli, si entra nello stato del vizio e c'è subito, nel deserto più deserto, un albergo di venti piani circondato da parcheggi e fast-food. È per gli asatanati. Per coloro che, dopo ore di macchina, non possono più aspettare per dare la prima «bottata» alle slot-machine. Poi il deserto riprende. Le luci di Las Vegas si vedono a 30-40 chilometri di distanza. Il fascio di luce più intenso è un potentissimo spot indirizzato verso la galassia, dalla punta della piramide del Luxor. Consuma più elettricità di mezza Italia. Las Vegas. È una città che non dorme, che forse non esiste. Eppure è la città dove si sta compiendo il più folle, curioso, affascinante progetto urbanistico-filosofico d'America. Las Vegas è l'America. E così vorremmo raccontarvela.

Las Vegas, si sa, nasce dal sogno di un gangster, Bugsy Siegel, emissario di Cosa Nostra nella Hollywood dei ruggenti anni '20, arrivò da quelle parti, vide un'oasi (palme, un po' d'acqua: il paesaggio è sahariano, con abbaglianti montagne sullo sfondo) ed ebbe una visione: un luogo dove tutti gli americani potessero venire a spendere i loro soldi. Casinò, bordelli, chiese e giudici di pace per sposarsi e/o per divorziare nel giro di 24 ore. Gioco, Sesso, Matrimonio, Divorzio: queste erano le quattro grandi Idee su cui si basava Las Vegas, grazie alle leggi speciali del Nevada, territorio immenso, desolato, e pressoché vuoto (e infatti l'altro grande business di questo

stato furono, anni dopo, gli esperimenti nucleari).

Ma oggi Las Vegas sta cambiando. È sempre la città del casinò, dei grandi match di boxe al Caesar's Palace, dei night-club che hanno fatto la fortuna di Elvis Presley e di Jerry Lewis, del sesso a pagamento (nel Nevada la prostituzione è legale e le «case chiuse» sono, scusate il bisticcio, sempre aperte: vi trovate la pubblicità dei bordelli, tutti pagabili con carta di credito, anche in albergo). Ma la grande «drift» della Las Vegas post-reaganiana è la città del Divertimento Totale, per tutta la famiglia. Ecco dunque i parchi a tema in stile Hollywood (nel Mgm-Grand ce n'è uno costruito sui film della Metro), le attrazioni e i giochi per bambini, le convenzioni che ti consentono di dormire in hotel extra-lusso a 50 dollari a notte. E un'altra «attrazione», che per le metropoli americane è l'utopia più grande: la sicurezza. Las Vegas è forse l'unica città americana dove la gente gira con un sacco di soldi in tasca (servono per giocare, il bancomat fa parte del paesaggio urbano), ma non succede mai nulla. Los Angeles dista cinque ore di macchina e una gang potrebbe venire a rifornirsi di contante nel giro di una notte: qualche volta è anche successo, ma è rarissimo. Una polizia privata discreta ed efficientissima veglia sulla sicurezza dei giocatori. Ufficialmente la mafia non è più coinvolta nella gestione della città, ma comunque l'occhio che sorregge Las Vegas è vigile. La sensazione è che se i Bloods o i Crips - le due gang sioniche, e potentissime, di Los Angeles - tentassero di scorazzare sullo Strip, qualche giorno dopo troverebbero le loro ossa a biancheggiare nel deserto. Ed è grande, il deserto intorno a Las Vegas: grande abbastanza per sparire, come ai tempi del West, che qui non sono mai finiti.

Un po' di cifre

La famiglia, dunque. Un pubblico che non è più composto solo da giocatori incalliti. Un pubblico che riempie Las Vegas in tutti i suoi interstizi, e in tutte le ore. Un pubblico che la città è pronta ad accogliere. Le cifre, innanzi tutto: oggi Las Vegas ha 10 degli 11 alberghi più grandi del mondo. Il Mgm-Grand ha 5.005 stanze, ed è appunto il più capiente del pianeta. Secondo c'è un hotel thailandese, poi seguono Excalibur (4.032 stanze), Flamingo Hilton (3.530), Las Vegas Hilton (3.174), Mirage (3.049), Treasure Island (2.900), Bally's (2.832), Circus Circus (2.800), Imperial Palace (2.700) e Luxor (2.526). Il pubblico, naturalmente, è internazionale: nel 1992 Las Vegas ha avuto 2 milioni 646.000 visitatori non statunitensi, con in testa di gran lunga i canadesi (1.248.000) e gli italiani ben piazzati al sesto posto (81.000 presenze), dopo i messicani - che stanno a due passi - e prima dei francesi. Ma sono cifre destinate ad aumentare enormemente perché alcuni dei suddetti, immensi alberghi sono sorti nel '93, in coincidenza, appunto, con la «mutazione genetica» della città. Il Luxor, ad esempio, è stato inaugurato il 15 ottobre del '93, e da allora è forse l'elemento più caratterizzante del paesaggio urbano: la sua forma piramidale è visibile da tutti gli angoli della città, e il fascio di luce che parte dalla punta illumina fino a 10 miglia di altezza (lo si vede da Los Angeles, nelle notti limpide, dall'aereo).

La «mutazione genetica» di cui parlavamo è duplice. Il primo

Un po' di cifre

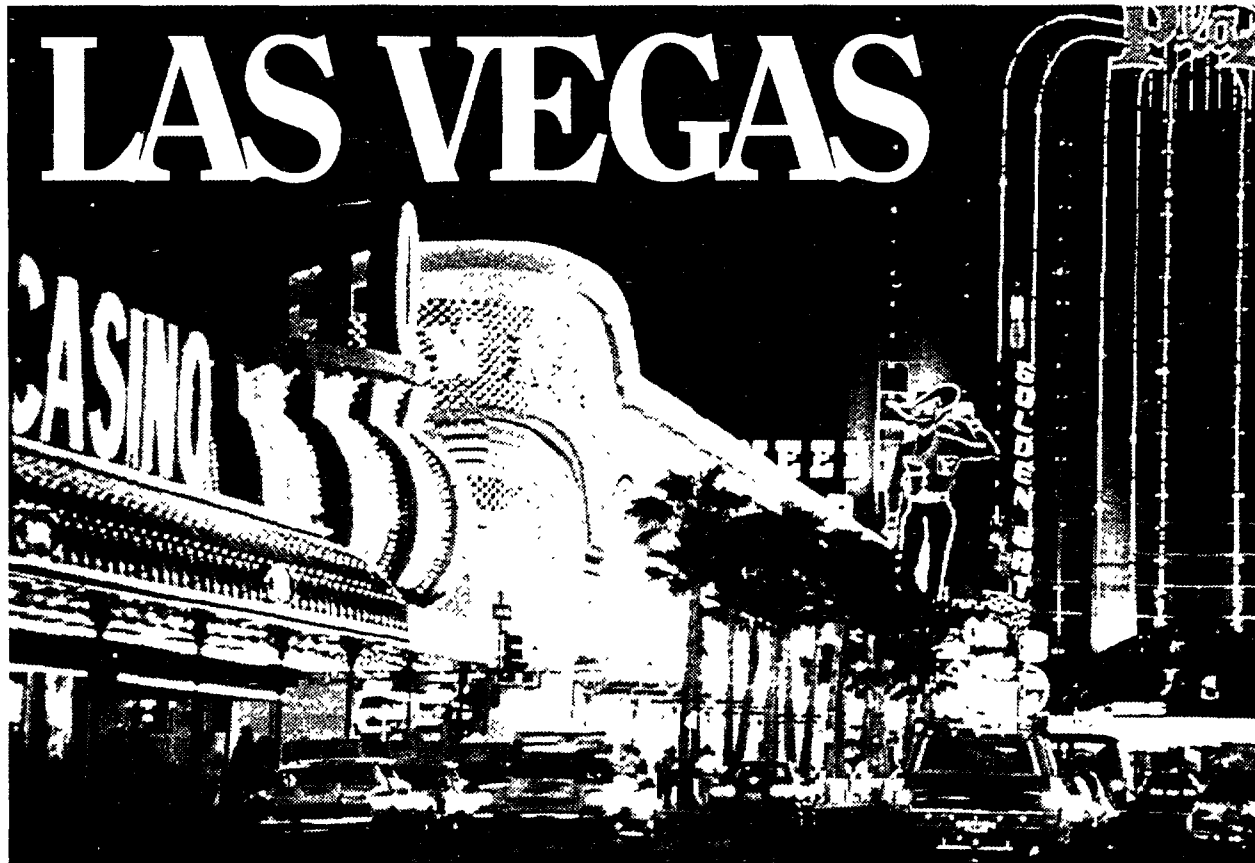
aspetto è demografico-sociale. Las Vegas sta attirando gente da tutta America non solo per turismo, ma anche per lavoro. La popolazione sta crescendo e i giornali cittadini, a cominciare dal vendutissimo *Las Vegas Sun*, traboccano letteralmente di offerte di lavoro. La presenza sindacale è fortissima. Pare che, da questo punto di vista, sia di gran lunga la città più avanzata e politicizzata degli Usa.

Il secondo aspetto, naturalmente, è filosofico. Puntare a un pubblico popolare, che incroci classi, generazioni e gusti, ha portato Las Vegas a trasformarsi da città «di servizi» (come dicevamo: gioco, sesso, matrimoni) e in vero e proprio «parco a tema» che racchiude in sé tutti i sogni e tutte le ossessioni d'America. L'idea del parco a tema, naturalmente, nasce a Disneyland, ma permea tutta la cultura americana. È la cultura dell'acquisizione e dell'assoluta riproducibilità. L'America non ha avuto Medioevo, ok? Però può ricostruirlo nell'Excalibur, con camerieri vestiti da paggi e negozi che vendono puccinellia da Tavola Rotonda, tutta «made in Taiwan», o in Corea. L'americano medio non ha mai visto le Piramidi, né alcunché di così «antico», ok? Però il gusto americano può ricrearle al Luxor, dove persino le slot-machine sono «a tema»: la vincita massima, centinaia e centinaia di dollari, è quando si fa un «ris» di Tutankamen, ovvero quando sulla macchinetta elettronica compaiono tre maschere di faraoni.

Un paese senza storia

È la filosofia di un paese senza storia, che ritiene però di poter ricreare questa storia all'interno di una cornice culturale che potremmo tranquillamente definire «disneyesmo», e che va al di là di Disney. Prima si crea un universo fittizio: il mondo di Disney, appunto, o il mondo del gioco d'azzardo e della vita notturna. Poi si «assumono» all'interno di questo universo tutti i periodi storici possibili, piegandoli alle coordinate della finzione: così Topolino e Pippo possono interpretare, in una storia, i faraoni, e così al Luxor vinci se totalizzi tre Nefertiti su una slot-machine. A questo punto, la Finzione - e la Storia riassorbita all'interno della Finzione - diventano un grande gioco iper-realista, un universo autonomo e autosufficiente.

Il Luxor, questo stupefacente albergo progettato (come Mgm, Excalibur e Circus Circus) da un geniale architetto che si chiama Veldon Sampson, è la metafora più totale di questo «disneyesmo». All'e-



Famiglie d'azzardo

DAL NOSTRO INVIATO
ALBERTO CRESPI



L'insegna di un Casinò e in alto una strada di Las Vegas

Archivio Unità

La «mutazione genetica» di cui parlavamo è duplice. Il primo

Gratta gratta la speranza

to. Al punto che famiglie al completo, che una volta tutt' assieme andavano solo al cinema o ai giardini pubblici, ora si ritrovano a «grattare» in compagnia dal tabaccaio.

La democratizzazione dell'azzardo non ha però solo il volto delle «sale corse» che non sono più oscuri antri dove s'aggiravano volpi grifagne e rovinati di professione ma invece una sorta di «giardini d'infanzia» dove tra un gelato e una bibita una folla molto normale gioca e attende i risultati delle corse. Tris. Tentare la fortuna in Italia, come nel resto dell'Occidente industrializzato, è diventato infatti uno sport nazionale praticato da un pubblico autenticamente interclassista oltre che assai consistente. Uno studio di due anni fa dell'Abacus, ad esempio, ha stimato in 32 milioni il numero degli italiani che almeno una volta all'anno

comprano un biglietto della lotteria, giocano la schedina o al lotto. Certo è che se lo Stato piange non è perché i suoi cittadini, anziché dedicarsi al lavoro e praticare la parsimonia, giocano e scommettono denaro, ma perché lo fanno troppo poco. Diversamente non si spiegherebbe perché ogni giorno venga istituita una nuova lotteria o si allunghi la lista delle città che hanno fatto richiesta di aprire un casinò.

Ma questa propensione alla liberalizzazione dell'azzardo non è prerogativa italiana. Anzi: in Inghilterra e negli Usa essa è molto più sviluppata e non da oggi. Alcuni anni fa ad esempio si stimava che nel primo giro d'affari per scommesse, giochi e lotterie fosse pari al 65% di quanto veniva speso nel set-

GIORGIO TRIANI

tore della difesa nazionale, coinvolgendo più del 40% di tutta la popolazione adulta (negli Stati Uniti tale percentuale saliva al 65%). È forse per questo che nel 1988 Margaret Thatcher propose di indire una lotteria straordinaria per sovvenzionare il servizio sanitario nazionale. Ma non se ne fece nulla perché mettere il funzionamento degli ospedali nelle mani dei giocatori di roulette era forse un po' troppo azzardato. Anche per la Grande Privatizzazione.

Le grandi dimensioni che la «fabbrica della fortuna» ha nei paesi più sviluppati (Usa in testa, con le sue rutilanti capitali di Las Vegas e Atlantic City) dimostrano però come la tradizionale «sociologia dell'agiatezza» sia inadeguata a spiegare il fenomeno. Perché la

teoria secondo cui «più si è poveri più si sfida la fortuna» se mai è stata vera, oggi non lo è più. Certe lotterie e scommesse sono tanto più rovinose nelle economie e nei paesi meno sviluppati (esemplare è il caso del Bicho in Brasile o del Lotto a Napoli) ma i volumi di spesa per il gioco d'azzardo (legale e non) sono direttamente proporzionali al benessere. Al prodotto nazionale lordo, ma anche al carico di maldesere prodotto da una società che è opulenta anche in questo. Non povera di pane e compatto ma di speranze di potere emergere dalla folla del senza nome, di sottrarsi a un destino professionale e sociale che per la stragrande maggioranza della gente può essere soverto solo da una fortuna facile e inaspettata.

La democratizzazione o meglio la proletarizzazione del giocatore d'azzardo (basta vedere le facce e

le giacche dei frequentatori dei casinò: l'élite clientela di un tempo è irrimediabilmente persa) è appunto il riflesso di una società che legalizzando e dando una veste rispettabile alla sfida alla fortuna vuole dire che è lì, forse solo lì, che oggi si può sperare che i giochi non siano fatti. Al punto che non è casuale che in una società sempre più tecnologizzata, virtuale, a dispetto dell'informaticizzazione delle giocate (anche il Lotto ormai è nelle mani delle macchinette), sia proprio il Lotto l'azzardo più gradito e che più incassa in Italia. Un gioco che non conosce «sistemi», che ha sapori primigeni e nel quale più che al calcolo delle probabilità ci si affida alla cabala, ai numeri sognati, alla pura fortuna. Un modo questo (al pari della roulette e delle slot-machine) per riaffermare che come il *Giocatore* di Dostoevskij basta soltanto essere calcolatore e paziente, non fosse che per una volta nella vita. Basta soltanto avere del carattere, non fosse che per una volta e in un'ora posso mutare il mio destino».

ARCHIVI

G. T.

Con Giulio Cesare

Legali solo le scommesse sui cavalli

Alea iacta est: il dado è tratto. Gioca con la storia Giulio Cesare, a differenza dei suoi concittadini che giocano invece con la fortuna: a dadi, con gli ossicini (*tali*), a *navita aut capita* (a testa e croce) o *par impar*, alla *micatio*, un antenato della morra. Giocano naturalmente a soldi, in bische improvvisate nei retrobottega di locande e bettoliere, comunque sempre clandestine. Perché *glialetores*, i giocatori d'azzardo erano perseguitati alla stregua dei ladri dalla legislazione imperiale. Erano invece legali le *sponsiones*, le scommesse fatte al circo su cavalli e aurighi.

Nel Medioevo

Cresce l'offerta di casini e bordelli

Superfluo aggiungere che nei lupanari in cui a Roma come a Pompei si sfidava la sorte, il vizio del gioco s'accompagnava a quello dell'alcol e del sesso a pagamento: premio o consolazione di ricchezze vinte e perdute in un giorno. «Casini» o «bordelli» che nel Medioevo allargheranno ulteriormente la loro offerta integrando i dadi e la morra con i giochi di carte. Naturale che tali luoghi fossero tanto frequentati quanto perseguitati dai poteri pubblici ed ecclesiastici. Nel 1423 dalla scalinata di San Pietro, a Bologna, San Bernardino lanciò un pubblico anatema contro il gioco delle carte.

Venezia

È la Las Vegas del '600 e '700

Le carte da gioco «moderne» compaiono nel XIV secolo, appena prima in Italia che in Germania e Francia. Le minchiolate e i tarocchi (o tronfi), con le loro figure e semi, sono il nucleo originario di una serie infinita di giochi che dal puro azzardo vanno sino a quelli in cui è decisiva l'abilità del giocatore. Si giocava a bassetta o a faraone (era il gioco preferito da Casanova) a Venezia (l'indiscussa Las Vegas del '600 e '700). Mentre il Lotto era un'invenzione di Genova scaturita dall'ordinamento politico messo a punto da Andrea Doria nel 1576 che prevedeva che i cinque membri del governo fossero estratti ogni semestre da un'urna che conteneva 120 «bollettini» corrispondenti ad altrettanti candidati.

Il modello inglese

In vacanza ai tavoli verdi

Politica e azzardo: il binomio trova la sua più alta definizione nell'Inghilterra del '700. Dove soprattutto a Bath, la celebre stazione termale, membri della corte, avventurieri e borghesi arricchiti dai traffici coloniali si davano appuntamento attorno ai tavoli verdi durante la stagione estiva. E questo tratto del gioco d'azzardo come vacanza fu confermato da Napoleone che stabilì che la sfida alla fortuna fosse consentita solo nella città termale di Vichy. Bagni e roulette divennero la ricetta infallibile per rendere prestigioso un luogo di villeggiatura. Non è un caso che ancor oggi i più importanti casinò siano a Deauville, Baden, Sanremo, Venezia, Saint Vincent.

Tramonta l'Europa

E dall'America arriva la slot-machine

Ma il periodo d'oro della roulette, dello *chemin-de-fer* e degli altri giochi classici, dunque dei grandi giocatori e dei grandi perdenti (dai principi e arciduchi russi di fine Ottocento a re Faruk d'Egitto e a Vittorio De Sica), esiste ormai come fatto letterario. L'aristocratico gioco all'europea è stato soppiantato da quello democratico all'americana. Le slot-machine, le «macchinette» dove si rischiano pochi soldi ma si possono fare colpi grossissimi sono il simbolo più evidente di un azzardo di massa che lo Stato non persegue più ma addirittura incoraggia apertamente.