

U:

Il vecchio caro flipper. Lo ricordate? Più che un gioco uno stile di vita

PASSIONI

Lo Steve Jobs del flipper

Jack vive in New Jersey e ha resuscitato la storia

Con i personaggi del Mago di Oz, i suoi «pinball» stanno riconquistando i locali americani. Un'operazione nostalgia che ha già molti seguaci

GAIA MANZINI

IMMAGINATE COSA DEVONO ESSERE CERTE MATTINE IN NEW JERSEY.

SE NON CI RIUSCITE, NON È UN BUON SEGNO: VUOL DIRE CHE C'È POCO DA IMMAGINARE. E ALLORA FATEVI UNA DOMANDA: CHIEDETEVI COME DEV'ESSERE VIVERE LÌ. Non ha importanza se bello o brutto, conta la dinamica: che sentimenti ispira quel luogo rispetto a un paradiso terrestre. Per me in Nj (anche se posso sbagliarmi) si vive di nostalgia. Devi essere un sognatore per mettere in quello che vedi quello che non c'è.

Allora, immaginate un sognatore. Cinquantacinque anni, sorriso ampio come la diga di Bakolori, sneakers ai piedi: si chiama Jack Guarnieri. Ma non siamo in un film di Paul Auster, anche se il protagonista viene da Brooklyn.

Poi immaginate questa scena: in una mattina bianca come il latte, dove non si vede a un palmo dal naso, dove il mondo è decolorato e cancellato dalla neve, il sognatore fa un paio di telefonate e riunisce altri sognatori.

Il sognatore, coerente con un sogno tutto americano, dice: «Fate solo il meglio che sapete, senza pensare al denaro. Il denaro non è un problema». Lo so, non è facile immaginare una cosa del genere, soprattutto per un italiano. In questa specie di sequenza alla Coen, con una musica swing e la neve che scroccia sotto le scarpe, in una riunione fatta in un capannone vuoto con le pareti color guscio d'uovo, è successa una cosa semplicissima, per questo rara: dei sognatori si sono riuniti per fare dal niente qualcosa di eccezionale.

Ma cosa?

QUEL FUNGO ATOMICO

Un marziano sorge tra le palme di una spiaggia e si trasforma in un fungo atomico di acqua; una strega, con corpetto oro e mantello di serpenti, fa rimbalzare una palla tra i suoi tarocchi; ... Incubi? Semplicemente il chiodo fisso di Guarnieri, il sogno di una vita: i flipper. Jack è il nuovo messia del pinball. Il flipper resusciterà, non ha dubbi, e infatti ci ha investito tutti i suoi soldi.

Wizard of Oz - che in fatto di nostalgia non è roba da poco - è il nuovo modello con cui si propone di far rinascere un gioco troppo a lungo dimenticato. Oz sta a Guarnieri, come la Venere stava a Botticelli: stesso vento di rinascita - meno bellezza d'accordo - ma stessa allure di eccezionalità, di mitopoiesi senza alcun margine dialettico di discussione.

Sono affascinato da tanto coraggio.

Nella vita di ognuno di noi ci sono solo due categorie di oggetti. Quelli che si potrebbero definire ingombri - la maggior parte: occupano solo spazio -, e poi le presenze. Presenze vive. E infatti il solo evocarli fa spalancare finestre, porte e soffitte della memoria, tanto quanto una canzone riascoltata per caso.

Alzi la mano chi non ha giocato almeno una volta a flipper. Anzi, no. Alzi la mano

chi non si è servito almeno una volta del flipper. Sì, perché flipper è sempre stato più di un gioco. Con la sua voluminosità da bara pop, il suo aspetto ibrido - un po' tavolo, un po' giostra -, la sua eccentricità appartata (coloratissimo, rumorosissimo, ma sempre in un angolo), il flipper è stato per anni una presenza, un complice a cui affidarsi per le più svariate ragioni. Per giocare e avere la scusa di dimenarsi, mandare urla di giubilo e, seppur da un angolo in fondo al locale, farsi notare senza arroganza; per appoggiare un bicchiere che non si sapeva più dove mettere; per lasciare una conversazione noiosa con una scusa plausibile, nostalgica, non offensiva...

Guarnieri con la sua intuizione, ci costringe a rivivere le nostre prime birre, i primi amori, le timidezze, i brufoli, le felpette slabbrate. La voglia di stare da soli nell'angolo di una sala, senza avere il coraggio di ammetterlo.

Eppure del flipper non ci siamo chiesti niente fino a oggi. Prima c'era, da un certo punto in poi non c'è più stato. Tutto qui. E invece la sua è stata una vera odissea. L'apice tragico fu negli anni 70, quando nell'agone delle sale giochi, il sempiterno Pac Man mandò a gambe all'aria il business del flipper e si accaparrò (mangiò, fagocitò, inglobò?) un bilione di dollari di monete solo nel primo anno di vita. Poi, ancora basta: con le console e la tv via cavo il mondo delle sale giochi morì e il flipper si trasformò in una reliquia del pre moderno, insieme a Sognatore Jack.

Immaginate la solita mattina in New Jersey. È il 2011. Immaginate Jack mentre, con passo sonnambolico e pachidermica grazia, va in ufficio. L'unica specie di flipper sopravvissuti sono troppo ruffiani, troppo colorati, senza sostanza. Ha deciso di inventarne uno speciale: nostalgico e artigianale, costruito a mano pezzo per pezzo, con Dorothy, il Mago Oz e tutta la banda, mille animazioni, illuminazione Rgb, sfere di cristallo, streghe verdi e case che girano in cielo.

Immaginate il sognatore che prova una palla dopo l'altra. Immaginate che spenda come un oligarca russo o come Citizen Kane, ma che non sia convinto al cento per cento. Che dica che il gioco è quasi perfetto, che verrà ordinato in tutto il mondo, ma che per ora non è del tutto pronto... per il momento è ancora come il mago di Oz: un mistero.

In tutto questo, persino nei dubbi, c'è la gratuità del gesto, il pensare una cosa e farla, dal niente, per amore. Come nella scrittura, nella musica, nella pittura, con lo stesso tipo di presunzione e di follia. Così, leggendo di Sognatore Jack, ho pensato che questo signore stesse facendo arte. Non nel senso che i flipper sono arte (anche se scommetto che per lui lo sono eccome), ma che artistica e simbolicamente significativa è tutta l'operazione: l'entusiastica idea di riportarci a una pallina di metallo. Che da adesso in poi - come quella da baseball di Don DeLillo - continuerà ad andare avanti e indietro nel tempo.



BAMBINI : quante nuove versioni per gli intramontabili tre porcellini P.18

GIUSEPPE VERDI : intervista al maestro Roberto Abbado che dirige il «Macbeth» per

la regia di Bob Wilson P.19 RETE E POTERE: : l'hacker che liberò i saperi P.19