***Pinball Wizards***

Nei quartieri più bui, nelle strade più losche, c’è un luogo in particolare che risplende nell’oscurità. In un piccolo blocco in marmo con un fungo a far da tetto e due finestre si affacciano fasci di luce multicolore. Così accecanti da notarsi fuori città, si ripiegano in maniera alternata in un pattern musicale. Strisce di luce verdi e gialle, viola e celeste ballano nel buio. Fasci di luce così forti da confondere uccelli distratti; ed alcuni di questi rimbambiti da tanto chiarore andavano sbattendoci contro, come a finire contro un muro e capitombolare sull’asfalto. Loschi figuri entravano nel fungo di marmo bussando all’unica porta in legno massiccio che blocca i curiosi dall’avvicinarsi. Il primo incappucciato bussò; inserì una moneta nella fessura e venne risucchiato nella maniglia come un lenzuolo tirato via! E così fece anche il secondo finché non si ritrovò dall’altro lato del fungo. Fungo che celava un incredibile sorpresa: era forse una setta che danzava per il ritorno di una figura primordiale? Un gruppo di ballerini che si vergognavano nel farsi vedere? Era un posto ben più magico, e magico è la parola che serve a descrivere ciò che accadeva nel fare tragicomico all'interno del quadrato. Ben più grande dentro che fuori, si fa spazio un gran salone dal colore pop alchemico e dall’odore fermentato di luppoli di birra, liquori artigianali, vini inebrianti. Luci stroboscopiche e musica assortita facevano da contorno a un gruppo di stregoni che giocavano a carte, usavano il biliardo, tiravano palle e castravano marmotte con un martello in forma poli espandibile. Un tricheco ubriaco sul punto di vomitare distribuiva bigliettini sul bancone posto all’entrata; tanti giochi disponibili per maghi, veggenti, indovini e fattucchieri. Il biglietto si fondeva alle mani, e si formava una scritta come inchiostro simpatico nei palmi di chi saggiava magia, leggendo a grandi lettere: “Pinball Wizards”. Si ammirava un tripudio di barbe e cappelloni a punta con stelle da cartomante che sollazzano i piaceri della mente e del corpo: sotto la macchinetta per il Pinball due maghi in miniatura leccavano rospi trascendendo in uno stato superiore; vicino il punching-ball a gettoni un conta-fagioli con bacchetta prova a truffare i proprietari della sala giochi lanciando un incantesimo di ruggine sul distributore di monete, per venire successivamente messo su una scopa e lanciato via dalla finestra più vicina. L’odore di alcool era talmente forte che provoca tremori e svenimenti, tanto che una fila di incantatori venne messa su di un lato a dormire sbavando. L’addetto alla pulizia passava ogni tanto a raccattare con una scopa di saggina chi di questi vecchi ubriaconi blocca il passaggio per i giochi più in vista. E difatti, vicino la gru per giocare a Tetris un bel mucchio di attempati sostava con fervore, facendo gocciolare l’intero pavimento di succo al mirtillo, fermentato e spiritato per raggiungere gradazioni alcoliche sotto la soglia delle tre cifre. All’interno del marchingegno un mago abbastanza sobrio -rimpicciolito per operare all’interno del gioco- spronava con un frustino dei pulcini per farli correre sul tappeto che azionava i blocchi da gioco. Il frustino in realtà era un extra, siccome dall’altro lato del semovente c’era un delizioso buffet di mangime, cortesia di allevatori per la gioia del mini-pollame. I blocchi cadevano verso il basso con la velocità di una piuma che svolazzava, mentre dall’alto della gru c’era chi muoveva i blocchi per posizionarli dove preferiva. E a mano a mano che la difficoltà veniva incrementata si aggiungeva velocità. Si proiettavano ancor più luci e uno stregone che sudava come un mulo azionava incantesimi su incantesimi per distruggere i blocchi che formavano una linea al di sotto del gioco. Era una gran notte per chi giocava, che non si lasciava per niente distrarre dall’altezza ove stazionava e dall’alcool che gli fluiva in corpo. Mancava poco per infrangere il punteggio del campione: il Gran Sacerdote Alexey l’imbrigliamenti! Ma la fretta è cattiva consigliera e le vertigini prendono possesso si chi sopra la gru vede verso il basso linee su linee scomparire tra i flussi. Inizia a girare la testa per quelle erbe infinite bruciare nella pipa. Erbe nella pipa di cui lui, ovviamente, diceva di non saperne niente; l’aria odorava come fermentato di mosto di malto d’orzo, che faceva il paio con profumi zuccherini di uva in forma gassosa e anche più liquida. Si affacciò per sentire il tonfo di un quadrato così grande che gli peggiorò il capogiro, frutto dell'ebbrezza, mentre il picco di instabilità raggiunto da suo fondoschiena su quella poltrona in pelle di camoscio raggiungeva il massimo possibile. Concluse il tutto con una colica di vomito, a sprizzare come una fontanella di budino alla mela verde che innaffiava senza pietà e senza un minimo di grazia. La cometa di rigetto toccò tutto senza fare distinzione e si fermò solo quando il povero giocatore ebbe un mancamento, cadendo nel sonno della sbornia. Gli addetti dovettero re-ingrandire il bevitore bloccato nel gioco, omettendo di avvertire chi di dovere sotto il tutto. Se da un lato il magone ammaestratore di pulcini s’era fermato, l’altro stregone distruttore continuava a rompere blocchi senza fare caso al tripudio fluorescente di alcool fermentato che aveva insozzato ogni singolo centimetro quadrato del meccanismo. Bastò una palla di fuoco sul versante orizzontale e le particelle di alcool magico lievitate in aria presero a bruciare. Un’esplosione gigantesca colpì i presenti bruciacchiando tutti come polli sotto spiedo.

Solo nell’aria v’era un fetore di fumo e malto che tappava i nasi di chi cercava di dormire, accasciato sul pavimento di una sala giochi senza eguali, e clienti con barbe sfoltite da una pira magica e vestiti abbrustoliti, rosolati.

Insert coin, Pinball Wizards.