

Due secoli di flipper

di Enrico Castruccio

B. A. STEVENS, TOLEDO, OHIO.

THE TIVOLI PEG POOL TABLE.

A Money Maker for Saloons, Billiard Halls, Hotels,
Restaurants, and Cigar Stores.



PRICE, - - \$29.00.

TERMS, \$10.00 Down, Balance 30 and 60 Days.

IF CASH ACCOMPANIES THE ORDER, WE WILL PREPAY THE
FREIGHT TO YOUR STATION.

The Table is entirely new and the design original. It is made of clear, well seasoned Oak with the latest Golden Oak finish. The size of the table is 3 feet wide by 7 feet long and the top is covered with Billiard Cloth from which projects the rubber covered pegs, and in which are laid the round drops. Underneath these drops is a padded box in which the ball rolls.

THEY WILL EARN THE PURCHASE PRICE IN A SHORT TIME.

These Tables are the Greatest Money Makers of anything ever placed in a Saloon or Billiard Room and bring a great many customers to a resort who otherwise would not come.

The price of \$29.00 is all we ask for this Table, and with the small down payment of \$10.00, balance in 30 and 60 days, the Table would readily pay for itself in this time.

In fact, you will find it one of the best money makers you ever had in your place.

We send the Table giving the customer the privilege of inspecting the same, and if not found entirely satisfactory on arrival, it can be returned to us, and we will remit to him whatever is over and above the freight charges on the same.

*L'insolito e complicato biliardino fatto installare
nel 1777 dal futuro re Carlo X di Francia nel castello
di Bagatelle può considerarsi l'antenato
delle sempre più perfezionate e avvincenti «macchine
da divertimento» succedutesi fino ai nostri giorni
e oggi insidiate dai sofisticati ma «freddi» videogiochi*





Locandina del flipper Harmony (Gottlieb, 1967). A destra, flipper Derby Day (Gottlieb, 1956). Nelle pagine precedenti, biliardino Tivoli (Stevens, 1899) e flipper Sky Dive (Gottlieb, 1974)

rizzandosi e diventando un gioco da tavolo. A fine secolo, per non rimettere a posto ogni volta i birilli, si iniziò a sostituirli con buche poco profonde nel piano di gioco.

Intanto, alla corte francese erano già presenti i giochi da camera derivati dal croquet: piano di panno verde, archi di legno, stecche il biliardo; ma altre variazioni venivano via via tentate, sempre alla ricerca del nuovo. Tra l'altro si provò a foggare ad arco uno dei lati minori del rettangolo per facilitare il ritorno della palla, e la novità piacque agli inglesi, che la adottarono.

Anche l'uso della stecca e di altri arnesi per proiettare la palla passò la Manica; come pure quello degli archetti. I francesi, a loro volta, accolsero l'idea delle buche associandola, nel 1690, a una leggera inclinazione del piano; su di esso, vent'anni più tardi, fecero la loro apparizione piccoli pioli o punte o spilli piantati in verticale che, ostacolando la palla, ne rendevano la corsa più movimentata.

Quando il conte d'Artois volle qualcosa di speciale per il suo *salon de jeu* erano già disponibili parecchie buone idee; ma, sia egli stato l'inventore o semplicemente l'ispiratore, va detto che quelle idee furono utilizzate nel migliore dei modi.

Il nuovo biliardino, con il bordo superiore ad arco, era leggermente inclinato; un po' sotto all'arco stavano le buche, in gran parte circondate da aghi. Solo un piccolo varco nella barriera permetteva alla palla di accedervi dall'alto verso il basso. I punti così guadagnati variavano da buca a buca. Si lanciava con un arnese a testa piatta cercando di graduare la forza; ma quando la palla lasciava l'arco superiore e iniziava la sua discesa fra spillo e spillo, non restava che affidarsi alla sorte.

Rispetto ai giochi precedenti fare punti era più difficile per via degli aghi attorno alle buche: ci volevano abilità e fortuna. Inoltre le regole del gioco erano complesse e ricche di colpi di scena. Per la mentalità del conte questo era il massimo; ma anche i suoi ospiti in primo luogo, e poi un pubblico ben più

Maledetta pallina! Quanta gente è finita male per colpa del flipper? Quanti giovani di tutto il mondo hanno traviato, le infernali macchinette? Quanti gangster, la camicia a righe e le scarpe bianche, hanno attinto a quelle formidabili miniere di spiccioli? Qualcosa di vero ci sarà nelle accuse dei benpensanti, ma tutto lascia credere che l'odore di zolfo sia (almeno ai nostri giorni) frutto in gran parte della loro immaginazione. Eppure un po' diaboliche lo sono davvero queste macchinette tutte luci, suoni, colori che ancor oggi reggono il confronto con altri più tecnologici cassoni luminosi: vere palline, autentici bumper e flipper contro video-realtà tutte artificiali, ma proprio per questo più verosimili e totalizzanti. Macchinette le cui origini risalgono all'ultimo dopoguerra; o meglio, agli anni Trenta; o forse all'Ottocento, al Settecento, o addirittura agli antichi Egizi?

Per non esagerare, partiamo dal-

l'estate del 1777 quando, con uno sfarzoso party sull'erba, il conte d'Artois, fratello minore di Luigi XVI e futuro Carlo X re di Francia, inaugurò il suo Château de Bagatelle nelle immediate vicinanze di Parigi. Il conte era uno sconosciuto ventenne dedito alla bella vita, al gioco e alle scommesse, che appunto per scommessa (in sole sette settimane e grazie a novecento operai che lavorarono giorno e notte) aveva costruito il «castello»: una piccola costruzione pensata per le feste e dotata, fra l'altro, di un *salon de jeu*. In quel salone gli ospiti trovarono una specie di biliardino, leggermente inclinato e dotato di buche.

In assoluto, non era una novità. Per migliaia di anni la gente aveva lanciato palle più o meno grandi contro formazioni regolari di birilli: un passatempo da svolgere all'aperto che però, nella seconda metà del Cinquecento, cominciò a entrare nelle taverne inglesi miniatu-



GOTTLIEB'S
2-Player

Sea Side

**BIGLIARDINO
ELETTRICO**

**DOFFIO
BERRAGLIO MOBILE**
che somma fino
a 500 punti

4 BERRAGLI FISSI
danno un maggiore
punteggio

I punti
dei bersagli gialli e rossi
si sommano ai punti
dei bersagli
mobili

Una stella
sul bersaglio mobile
da maggiore punteggio

Nuovo sistema
scelta dei
supporti POP

NOVITÀ
ENTRATA MONETE
ILLUMINATA

Migliore
illuminazione
nel quadro giocato

**ALFABETTO
AUTOMATICO**
DOFFIA GETTONIERA

**Il meglio
della
qualità
e
originalità**

Una locandina pubblicitaria del flipper Sea Side (Gottlieb, 1967) per due giocatori. Nella pagina a fronte, flipper Solitaire della stessa Gottlieb per un solo giocatore (1968)

grave o dei suoi numerosi imitatori. Ma sulla scena erano presenti molti altri giochi e passatempi a basso costo: una marea montante che faceva concorrenza agli spettacoli dei saltimbanchi, macchinette di tutti i tipi, che iniziarono a un certo punto a incorporare una slot dove inserire un coin.

Vendeva cartoline il primo meccanismo «a moneta» brevettato nel 1883 da Percival Everett, inventore londinese. L'anno dopo fu la volta di un pesapersona. Nel 1885 Everett emigrò negli Usa portandovi la sua scoperta. In poco più di due anni fu il boom delle macchine automatiche: in America ma anche in Francia e Germania, in un'avvincente gara di perfezionamenti. La slot divenne parte integrante di bilance, vending machines, misuratori di forza muscolare, oracoli automatici, congegni vari di intrattenimento e giochi più d'azzardo che di abilità.

Questi ultimi, negli Usa, presero spesso l'aspetto di trade stimulators, stimolatori di commercio: il cliente inseriva la monetina e così facendo poteva giocare la sua partita. Se gli andava male aveva diritto a un sigaro o a una bibita; in caso di alti punteggi i sigari o le bibite aumentavano: era un modo per aggirare leggi e regolamenti sul gioco d'azzardo. I giochi proposti erano dei più diversi; ma alcuni, apparsi a partire dal 1891, avevano elementi presi dal vecchio «bagatelle» e dalle sue successive evoluzioni. In particolare il «Coin Game Board» brevettato nel 1892 da Charles P. Young, che gli esperti considerano la prima coin machine con tutte le caratteristiche fondamentali di un multi-ball pin game.

L'idea di flipper era ancora lontana, si configurava invece quella di pin ball (pallina e spilli) che per i seguenti cinquant'anni avrebbe caratterizzato questo tipo di giochi. Il «Coin Game Board» aveva un perfezionato meccanismo a moneta, il vetro di protezione sul piano di gioco, il plunger e un dispositivo automatico per il recupero delle palle a fine partita. Uscirono altri pin ball, ognuno con qualche variante o miglioria: il primo prodotto

vasto, gradirono la novità. «Bagatelle» divenne il nome di quel gioco e di tutte le sue successive varianti. Prodotto in quantità dagli artigiani francesi, rapidamente si diffuse dappertutto: anche in Nord-America.

E là, dall'altra parte dell'Atlantico, la situazione era in continuo movimento. A partire dagli anni Trenta nell'Ottocento il proliferare di saloon e altri ritrovi portò a una grande richiesta di giochi da tavolo o da sala. Idearne di nuovi o migliorare quelli già noti poteva fruttare molto denaro: uno stimolo potente alla creatività degli aspiranti inventori. Intanto la tecnologia sfornava in continuazione nuove idee, possibilità, strumenti.

Nel 1867 uscì la prima macchina capace di fabbricare molle d'acciaio: dapprima grossi molloni da ferrovia, qualche anno dopo molle più piccole, adatte a molti usi, anche a lanciare una palla... «Improvement in Bagatelle» (ossia

miglioramenti all'antico gioco del conte) si intitola il brevetto rilasciato il 30 maggio 1871 a un inglese di 24 anni appena stabilitosi negli Usa: Montague Redgrave. Aggiungendo a un pistoncino una molla a spirale, Redgrave aveva inventato il plunger, con il quale ancor oggi si proietta la palla sul piano del flipper.

L'arnese consentiva di graduare la potenza del lancio e rendeva il gioco più veloce. Ma i miglioramenti non si fermavano qui: barriere di spilli, archetti, cancelletti (gates) che rallentavano la corsa della palla, cupolette metalliche che tintinnavano se colpite erano presenti in quantità nei giochi che la nuova società di Redgrave iniziò a sfornare a tamburo battente. Di lì agli anni Venti si videro comparire «bagatelle» di tutti i tipi: con o senza plunger, in versioni ridotte (per famiglie) o più grandi per i locali pubblici, in tante diverse varianti, opera di Montague Red-



Williams
Smarty
 SINGLE PLAYER
 ADD-A-BALL or
 5 BALL NOVELTY GAME

Scoring the words Clew, Hone, Oven, Part, like bottom lines to score Special.

One Special lit for each word completed.

1 Extra Ball for ball thru any bottom line that is lit for Special.

Making any vertical word — Chip, Lead, Ever or Word, like center "Mansions" to score 500 points.

Williams ELECTRONICS, INC.
 3401 NORTH CALIFORNIA AVENUE • CHICAGO, ILLINOIS 60659 • CABLE ADDRESS: WILSON CHICAGO
 AVAILABLE FOR IMMEDIATE DELIVERY THROUGH YOUR WILLIAMS DISTRIBUTOR

Qui a fianco, una locandina pubblicitaria del flipper *Smarty* (Williams, 1968). Nella pagina a fronte, flipper *Farfalla* della italiana Zaccaria (Bologna) per quattro giocatori (1984)

più complessa e interessante.

La pallina iniziò a essere d'acciaio (prima era stata d'avorio o di altri materiali); apparvero nuovi ostacoli, percorsi obbligati, meccanismi inediti per guadagnare punti; gli automatismi per segnalare il punteggio, recuperare le palle finite in buca e fornirle nuovamente al giocatore migliorarono. Anche la grafica del piano di gioco cominciò ad avere qualche importanza.

In quegli anni il *pin ball* uscì anche dall'ambigua filosofia del *trade stimulator*, mantenuta invece a oltranza dalle *slot machines*, delineando una sua propria immagine di «gioco e basta». Ma il vero boom, l'affermazione e la caratterizzazione definitiva dovevano ancora venire. A favorirli fu un'autentica catastrofe per l'economia americana: il famigerato *Black Tuesday* di Wall Street, il 29 ottobre del 1929.

Crollo in borsa, crisi dell'industria, disoccupazione di massa: milioni di persone sfiduciate, disperate, alla ricerca di un qualsiasi lavoro; o perlomeno di qualcosa da fare per trascorrere la giornata. Per i divertimenti a basso prezzo era un'occasione d'oro: ne approfittarono i produttori di *slot machines*, *juke-box* e altri apparecchi a moneta. Quanto all'industria del *pin ball*, era ancora tutta da inventare; ma trovò in quel clima un'impareggiabile terreno di coltura.

La richiesta così impellente di svaghi stimolò creatività e iniziative; a quelle valide corrisposero successo e incassi immediati (e insperati) su scala nazionale. Nell'inverno del 1930 il falegname Art Paulin aveva costruito un nuovo gioco per la sua bambina, prendendo spunto da un vecchio biliardino tipo «bagatelle»; il biliardino piacque, venne migliorato, dotato di slot e di gambe. In meno di un anno Paulin e i suoi due soci vendevano *Whiffle* in tutto il Paese.

Diversa la nascita di *Whoopee Game*, progettato e prodotto da una società già attiva nei giochi a moneta; uguale il successo di pubblico. Dal punto di vista costruttivo *Whiffle* e *Whoopee Game* erano varianti perfezionate di giochi *pin ball* già esistenti;

in quantità fu la «Automatic Billiard Table» del 1901, dotata di un meccanismo automatico a bandierine per l'indicazione dei punti.

L'economia e l'industria americane vivevano intanto un tumultuoso sviluppo, i ritmi di vita acceleravano, cambiavano le abitudini e i consumi e per le macchine a moneta fu un boom senza precedenti. Congegni di ogni tipo, sempre nuovi e diversi affollarono i ritrovi e le nuove sale giochi (*penny arcades*) aperte apposta per contenerli. Da questo mare emersero proprio allora le «mangiasoldi» a tre rulli, o *slot machines*; e la loro apparizione diede la scossa al mondo delle macchine da gioco.

Fino ad allora il confine fra azzardo e abilità era stato piuttosto labile; ma ora che le *slot* affidavano decisamente alla sorte l'esito della partita, come si sarebbero evoluti gli altri passatempi? Per comprensibili esigenze di diversificazione molti puntarono maggiormente sul

fattore abilità, anche per sfuggire alle restrizioni sempre più severe che si abbatterono sulle *slot machines*.

Intanto (1920) l'avvento del proibizionismo aveva inferito un duro colpo ai locali pubblici; anche le *penny arcades* erano in decadenza, stroncate dalla concorrenza del cinematografo. I giochi a moneta cambiarono collocazione, entrando negli *speakeasy*, nei ristoranti, nei negozi, nelle sempre più numerose stazioni di servizio. Per necessità di trasporto e di collocazione i modelli meno ingombranti ebbero vita più facile.

Erano giochi di tutti i tipi, *pin ball* compreso. Ma il *pin ball* non era ancora una categoria ben definita: solo oggi, andando a ritroso, si può ritrovarne le tracce ora qua ora là, in congegni che ebbero spesso rilevanza solo locale ma contribuirono ad abituare il pubblico alla dinamica del gioco, la quale con il passare del tempo si faceva sempre

