

STORIA DI UNA PALLA E DI UNA PINNA

La lunga metamorfosi di un passatempo, dalla corte di Francia alle sale giochi di tutto il mondo, con un occhio all'abitudine e l'altro alla fortuna



Dibolica pallina. Corre, risale, devia, scivola giù, su, in un delirio di luci e suoni, concetti e passaggi volanti... Corre, scivola, devia, risale, si blocca, si sblocca, precipita... Gioca oves. Sarà questione di abilità, ma se la palla piovola in verticale esattamente fra le due "pinne", non è dritta? Comunque sia (le attese) consolano sempre), come è attardo hanno speso avuto a che fare con il flipper, specie prima della guerra, quando lo chiamavano "pin ball". O ancor più in là nel tempo, quando un aristocrate di questo gioco animava le giornate della migliore società francese. "Bagatelle" era un piccolo "cassello" per disennamenti che il futuro re Carlo X, fratello minore di Luigi XVI, aveva inventato vicino a Pa-

rigi nel 1777; accanto ad altre cose singolari, in quelle sale c'era un biliardino. Oggi del genere avevano iniziato a comparire verso la metà del Cinquecento, quando da alcuni giochi nati all'aperta (come il croquet e i birilli) erano derivate versioni ridotte e adatte alle esigenze degli ambienti chiusi. Anche al posto dei birilli (per evitare di rimetterli ogni volta a posto), sponde alte (per scongiurare pericolose proiezioni), anelli e spilli verticali per condurre la corsa della pallina, diversi tipi di stecche per lanciarla; per favorire il ritorno alcuni avevano inclinato leggermente il piano e ammantato uno dei lati minori. Il biliardino "bagatelle" (che dall'edificio parigino prese il nome) esprimeva molte di queste cose ma in una nuova combinazione. La palla,

di Enrico Castucci

40



Super ispirazione dal "back-back" del flipper "Coronation", produzione USA (Gottlieb) del 1956.

41



A sinistra: "Sky Dive", un flipper Gottlieb del 1954. A destra: "Solitaire", macchina Gottlieb del 1967 per il mercato italiano.

lanciatosi con un attore a testa pietra, risolve il tavolo inclinato fino a raggiungerne l'alto superiore e lì si scende verso buche quasi totalmente circolari da spelli... L'unico modo per centrare una era che la palla imboccasse uno stretto vasso orientato verso l'alto; i punti venivano da buca a buca, le regole erano complesse e piene di colpi di scena... Se l'abilità aveva il suo peso, la sorte decisamente prevaleva.

"Bagatelle" ebbe successo: non si contavano le imitazioni e le modifiche, ma non si vedeva giochi combinati per quasi cent'anni. Poi, nel 1867, apparve la macchina per fare delle "accie" all'Enrico grandi di ferrovia, in seguito più piccole e adatte a tutti i impieghi... Anche nel "bagatelle" una palla poteva servire abitualmente a un pistone: avrebbe permesso di lanciare la palla gradatamente più facilmente la spinta. Con un inventore americano del 1871 nasceva il "pin-ger". Seguirono i concetti metallici tintinnanti.

Nell'America di fine Ottocento un nuovo nome iniziò a proporsi per il biliardino a spilli: "pin-ball". Le esigenze dei locali pubblici portarono a produrlo anche in versione automatica: meccanismo di arrivo a moneta, dispositivo di recupero delle palle a fine partita, vetro di protezione del piano di gioco. Come gli altri giochi automatici ebbe anche un dispositivo che assegnava un premio ai giocatori più bravi. E questo complicò le cose. Una giustificazione in caso di vincita era logica, giocando a pagamento contro una macchina; quasi necessaria per attirare il pubblico; ma in questo modo che aveva fortuna moltiplicava le proprie fortune... Ed era attardo! Per sfuggire alle leggi che lo proibivano si cerca-



42

sono molte vie, fra le più battute, quella di simulare una vendita. La macchina (in cambio della moneta) offre un sigaro, una bibita o altro; poi, chi voleva tirare la pallina. Se andava male il cliente aveva comunque ricevuto una merce, in caso di colpo fortunato i sigari e le bibite si moltiplicavano. Ma era solo uno stratagemma, che nuove leggi avrebbero vanificato. Con il tempo la grande varietà delle macchine da gioco a pagamento subì una selezione naturale. Per alcune si puntò ancor più sul fattore fortuna, ed ecco le slot machines, per altre, come il pin-ball, si mise l'accento sulla varietà e sulla complessità del gioco: il cliente pagava per "compiere divertimenti", e l'eventuale vincita diventava un fatto secondario. Ci volle comunque molto tempo prima che il pin-ball convincessero giudici e poliziotti della propria "onestà", molto tempo e molti cambiamenti. I quali, arrivando uno dopo l'altro lungo i primi quarantasette anni di questo secolo, resero il gioco sempre più simile (ma mai del tutto) a quello che conosciamo.

Per seguire i punti appena visti storici congegni meccanici. Negli anni venti la pallina, che prima era in acciaio o altri



44



A sinistra: due macchine pubblicate negli anni sessanta per il mercato italiano. Sopra, da sinistra a destra: "Big Ben", produzione Williams, USA, 1975. "Coronation", Gottlieb, 1956.

materiali, diventò d'acciaio. Si aggiunsero nuovi ostacoli, percorsi obbligati, meccanismi studiati per guadagnare punti mentre la grafica del piano di gioco continuava ad avere qualche importanza. Dietro alla "macchinina" a moneta stava una serie di piccole industrie, spesso attive solo localmente, occupate a fornire (o a rubare) idee per un mercato in crescita lenta. Con la stessa prudente lentezza si evolveva il pin-ball, ma a un certo



punto, quasi senza preavviso, tutto accelerò. La crisi del '29 aveva gettato sulla strada milioni di senza lavoro persone con pochi mezzi e molto, troppissimo, libero. Era l'occasione d'oro per i divertimenti a basso prezzo. Ne approfittarono i produttori di slot machines, juke box, pin ball e altre darvedole a moneta; la concorrenza diventò più feroce e le novità non si fecero attendere. Quindi, dopo pochi anni, la macchina ebbe esaurito le sue inge-

45



Sopra: "Parade", un flipper italiano del 1960, della società Zanussi. A destra: "Derry Day", produzione Gottlieb, USA, 1956.



46

gnose meccaniche, entrò in campo l'elettromeccanica. Approcciati ad accomodatori sono del 1933, due anni dopo, grazie a trasformatori, fu possibile attaccare il pin-ball alla presa di corrente. Di lì i meccanismi del "ride" e tutti quei marciatori che, sfruttando le proprietà dell'elettromagnetismo, potevano dare "colpi" alla palla, questa, nella sua corsa, premiava pulsanti, chiudeva contatti, attivava le lampadine, scattava, rimbombava. Le buche ormai avevano poco importanza nel conteggio dei punti. Per modelli al giocatore apparve nel 1935 un piccolo frontale; l'anno dopo, i grandi "back-flash" illuminati. Gli apparecchi erano diventati più grandi, quattro gambe li tenevano alla giusta altezza mentre prima, spesso, li si metteva su tavoli o banchetti. A quel punto la grafica era fondamentale: i disegni fantasiosi del back-flash e del piano di gioco erano correlati a un tema, rendevano un'atmosfera, raccontavano una storia. Ma ancora non era "flipper". Si stava domando la forma della molla, si osservava l'eventuale decisa della palla accompagnandola con prudenti spinte laterali, ci si metteva il cuore in pace quando questa, arrivata in fondo, veniva inghiottita dall'apparecchio.

Fin dal 1947 un tecnico della Gottlieb (grande produttore di giochi a moneta) stava riproducendo una specie di backball in miniatura: la palla in acciaio andava colpita al volo con una sorta di pistola (la molla) per dirigerla verso una serie di torghetti. Come nel backball il colpo di molla si poteva effettuare, premendo un pulsante, una sola



volta per ogni palla. Ma quel tecnico aveva sbagliato i collegamenti, e la palla-molla si era messa a scattare ogniqualvolta si premeva il bottone... Però, che idea! Di lì a poco, sul piano di alcuni pin-ball, apparve una coppia di pinnocci: "flipper bumper". La cosa piacque, come si sa. Poco per tanto da cambiare il nome al gioco. Nessuno si metteva più il cuore in pace all'arrivo della palla: a un punto dall'essere inghiottita, un colpo al momento giusto la rimetteva in corso. Due pinnocci avevano modificato profondamente la filosofia del gioco, collocandolo senza merce fin quelli "di abilità".

Non si formarono qui i miglioramenti. Il "bumper", quella specie di fungo cilindrico, divenne "flapper bumper", accorciando la capacità di respingere violentemente la palla se toccata. Il back-flash, che fino al 1954 aveva segnalato il punteggio semplicemente accendendo lampadine dietro alla scritta, in quell'anno adottò i totalizzatori a rullo. Nel 1955, con l'arrivo dell'elettronica, si aprì la selva di fili elettrici che correvano sotto il piano collegando i vari congegni. Questa semplificazione ha permesso di complicare il gioco, che ora può svolgersi su vari livelli sovrapposti riservando sorprese di ogni genere ai frantumati ma felici (e paganti) addetti ai bottoni.

La foto a destra mostra per questo esempio una macchina della Gottlieb (USA), intitolata "Derry Day". L'81 mostra invece il modo con cui il flipper meccanico da molla, con il suo molla, può colpire la palla. L'82 mostra invece il modo con cui il flipper elettronico, con il suo molla, può colpire la palla.



47