

# TUTTI *in* TILT!

... per il flipper (o pinball). Passatempo molto popolare negli anni del boom economico, è stato soppiantato negli ultimi decenni da videogiochi ad alta tecnologia. Ma c'è chi non ha mai smesso di amarlo, come Federico Croci che ne ha collezionato centinaia di modelli ed è pronto a scommettere sulla sua rinascita

di Monica Caii

*Per i più giovani* resta avvolto nel mistero. O quasi. Al suo pensiero, invece, gli "over 40" vengono colti da un'ondata di nostalgia. Il flipper. Semplice, ma geniale – piano inclinato, pallina, colorata magia di luci, suoni e colori – era, a ragione, incoronato "re dei bar". Oggi ha lasciato il posto a videogiochi e videopoker, certo più remunerativi ma – diciamo pure – belli senz'anima. Nel frattempo, "Sua Maestà" il flipperone resta confinato nelle case degli appassionati o nell'ambito di fiere



Federico Croci

e manifestazioni. Ma i fan non hanno gettato la spugna: continuano a sfidare le sue palline e, talvolta, a collezionarne centinaia di esemplari. Come Federico Croci. Nato nel 1966, nel 1988 partecipa alla creazione di Simulmondo, la prima software house italiana di videogiochi. Nel '95 è invitato al Pinball Expo di Chicago per una presentazione fotografica e fonda "Tilt", associazione no-profit di cultori di flipper, il cui sito e organo ufficiale [www.tilt.it](http://www.tilt.it) diventa ben presto punto di riferimento per collezionisti italiani e stranieri.

**I giovani d'oggi conoscono ben poco il flipper.**

**Com'è nato?**

"Trae le sue origini dal nobile passatempo della bagatelle, una specie di biliardo inclinato, dove si tiravano delle biglie verso l'alto e le si osservavano ridiscendere, sperando che finissero in buche dai diversi punteggi. Non era molto vario, e presto le palline si trovarono ostacolate da chiodini contro cui rimbalzavano in maniera imprevedibile, con un simpatico rumore. Tanto simpatico che persino Beethoven, nel 1802, ne fu ispirato, componendo '7 Bagatelles – Opus 33', in particolare, 'Bagatelle n°5', la cui sinfonia ricorda appunto il rumore di una partita a bagatelle. Il gioco si diffuse in tutti i circoli, compreso il famoso Pickwick descritto da Charles Dickens. A questo punto fu quasi inevitabile coprire il piano con un vetro trasparente per evitare che qualcuno barasse, aggiungere una gettoniera e una molla per lanciare le biglie. Nei

primi anni '30, l'elettricità fece la sua comparsa per accendere poche piccole lampadine. Allora il flipper era piccolo – veniva tenuto sul bancone del bar – dunque, si poteva sollevare facilmente, nel tentativo di influenzare la caduta della pallina. Fu, quindi, inserito un dispositivo che, se si inclinava il piano, faceva accendere una scritta per avvertire il barista dell'imbroglio: ed ecco il "tilt" (dall'inglese "to tilt" = inclinare). Le palette furono inventate solo nel 1947".

**Una curiosità: come mai solo in Italia non si chiama pinball come nel resto del mondo?**

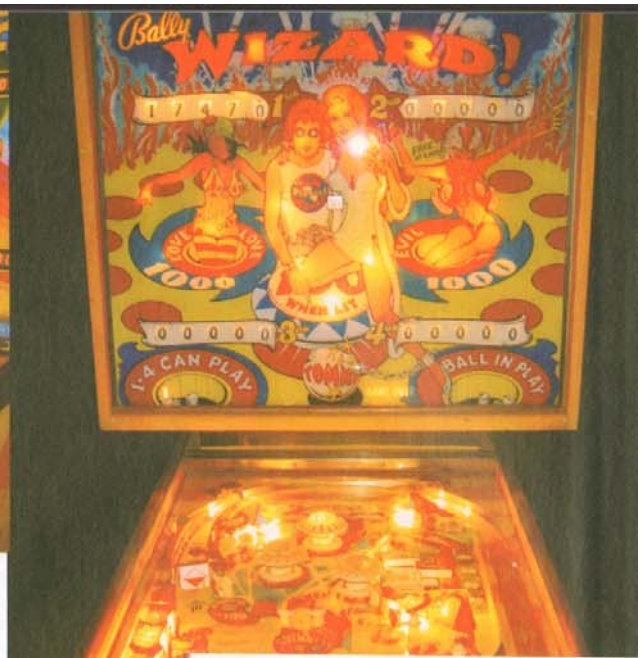
"Flipper era il nome delle palette, riportato su ciascuna di loro, qualunque fosse il modello e il suo nome reale. E la gente cominciò a identificare il gioco con quell'unica parola visibile".

**Com'è nata questa sua passione?**

"Ho iniziato in prima media, quando la parrocchia vicino a casa mia fece una raccolta di roba vecchia: non so come, trovarono un flipper e, dato che mi piaceva giocarci (amavo in generale tutte gli oggetti automatici), lo acquistai, scambiandolo con una stufetta. Fino a sedici, diciassette anni non ne ho presi altri, perché non disponevo di denaro per comprarli. Poi ho ricominciato, tenendone in cantina tre o quattro e ho deciso di collezionarli. Il mio lavoro – prima di programmatore, oggi di assistente di videopoker – mi ha facilitato notevolmente le cose".

**Come mai lo preferisce ai moderni videogiochi di cui è, peraltro, esperto?**

"Perché, come il biliardo, è un gioco sempre diverso e più 'umano'. Data la sua tridimensionalità, resta unico, impossibile da riprodurre a livello virtuale. Nei videogiochi, inoltre, la sfida è contro il programmatore e si può imparare lo schema per vincere, mentre nei flipper conta l'abilità unita al caso. Lo stesso apparecchio può avere un funzionamento del tutto di-



verso a seconda della collocazione, delle inclinazioni del piano d'appoggio, del tipo di rimbalzi e dell'usura degli elementi".

**Ci parli della sua collezione. Quanti esemplari comprende e, date le dimensioni, dove li conserva?**

"Sono oltre quattrocento, meccanici ed elettronici, che custodisco, dovutamente smontati, in un grande capannone. Solo una trentina di pezzi restano in funzione e vengono utilizzati in occasione di mostre, fiere e manifestazioni. La maggior parte mi è stata regalata, man mano che andava in disuso, ma molti li ho acquistati, specie negli ultimi tempi. Possiedo anche una decina di prototipi".

**Non ha mai pensato di aprire al pubblico la sua raccolta?**

"Certò Ci stiamo pensando, in tal caso non ci sarebbe posto migliore di Bologna e dintorni per organizzare un'esposizione del genere. Qui, negli anni Sessanta e per oltre un ventennio, si sono concentrati laboratori e aziende specializzate in flipper e note a livello mondiale. Erano più numerose che a Chicago, patria internazionale del pinball".

**Con quali criteri un esperto sceglie i pezzi?**

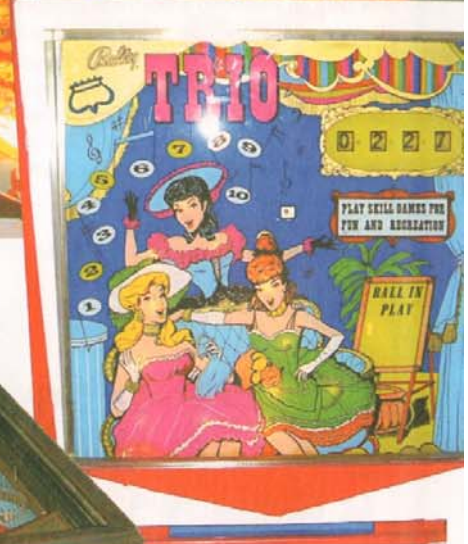
"Dipende, le variabili sono molte. In genere si guarda, innanzitutto, alla funzionalità, ma io sono attento anche all'originalità della grafica. Per questo prediligo i modelli di fabbricazione italiana, a differenza della maggior parte dei miei colleghi, che opta per gli americani. Ci sono poi i flipper di tiratura limitata, accanto ad altri non rari, ma molto richiesti, come quelli della famiglia Ad-dams".

**I modelli "preferiti" della sua collezione?**

"Molti, come il primo modello costruito dalla Bally, azienda attiva fino agli anni '90 o lo Xenon, il primo che parlava con una voce femminile, senza distorsioni".

**È vero che la grafica dei pinball rievoca spesso fatti di attualità?**

"Certò! Anche nella mia raccolta possiedo molti esemplari di questo tipo. Come Wizard, che raffigura i due protagonisti del no-



Qui sopra, il frontale del flipper Trio, il cui primo esemplare commercializzato in Italia grazie alla ditta Bally risale al 1965. A sinistra, il flipper Bally Ballyhoo del 1932. In alto, si intravede la versione Star Trek (1971), che malgrado il nome non ha nessun collegamento con la famosa serie televisiva, che tra l'altro in Italia non sarà trasmessa fino al 1979 (sebbene negli Stati Uniti fosse in onda già dal 1966)

# TUTTI inTILT!

to film 'Tommy' in cui Roger Daltrey interpreta il ruolo di un ragazzo cieco-sordomuto, abilissimo giocatore di flipper. O Williams Friendship 7, che rievoca la missione dell'astronauta John Glenn a bordo dell'omonima navicella spaziale per la prima volta in orbita intorno alla terra, nel 1962".

**Lei ha scritto un libro sull'argomento...**

"S'intitola 'Pinball Machines for Italy - Senza ripetizione della partita' (Facto edizioni, 174 pagine € 35) e si occupa delle versioni speciali di flipper commercializzate solo nel nostro paese dal 1965 al '79. Sempre sui giochi originali italiani, ne sto preparando un altro".

**Sul suo sito si trova una lunghissima sequenza di film italiani (e non solo), che "citano" il pinball. Come mai?**

"Per oltre un ventennio è stato il divertimento popolare più diffuso e a buon mercato. All'inizio bastavano solo 50 lire per giocare anche diverse ore (a seconda dell'abilità) aumentate a non più di 200 (quindi molto poco) a fine anni '70. È quindi normale che il gioco sia entrato nella storia del costume italiano del periodo e appaia nelle ambientazioni cinematografiche dei locali pubblici, allora rigorosamente vere, non ricreate sul set".

**Il destino del flipper?**

"Uscirà dalle collezioni e tornerà ad appassionare la gente. C'è da scommetterci!" . ●

Nei primi anni Trenta, compaiono i primi flipper illuminati elettricamente. Poi, negli anni '40, il produttore statunitense Gottlieb inventa le palette comandate a distanza chiamate "flipper", da cui in Italia prende il nome il gioco. A destra, partendo dall'alto, alcuni esemplari: Harmony (1967), Ice Show (1966), Elite Guard (1968), Grande Domino (1968), Space Orbit (1972), Super Duo (1967), Big Jack (1968), Pretty Baby (1965), Capt. Fantastic (1976), Bumper Pool (1969) e Paradise (1965). In basso, alcuni flipper della collezione di Federico Croci



