

Flipper made in Bologna

FEDERICO CROCI
FONDATORE DELL'ASSOCIAZIONE "TILT!"

Bolognese, noto appassionato e collezionista nel settore dell'intrattenimento automatico, Federico Croci ha pubblicato articoli e servizi su riviste italiane e straniere. Nel 1995 ha organizzato una presentazione al "Pinball Expo" di Chicago dedicata ai costruttori di flipper bolognesi. Nel 2004 ha dato alle stampe il volume Pinball Machines For Italy. Senza Ripetizione Della Partita (Padova, Ed. Facto).



Il flipper è il gioco da bar per antonomasia. Fino a non molto tempo fa, questi cassoni ingombranti occupavano gli angoli dei locali pubblici, utili con il loro piano di vetro per fare colazione e leggerci il giornale, in alternativa al frigo dei gelati Algida, ma anche per passarci alcuni minuti di svago, che potevano aumentare se chi giocava era abbastanza abile.

Qualcuno, ogni tanto, si sarà soffermato anche a pensare, osservando l'apparecchio: "Da dove proviene? Chi l'ha costruito? Che storia ha? Ha le scritte in inglese, lo vediamo nei film americani, quindi, è sicuramente made in USA".

Vero, ma non sempre. Pur avendo origini americane - Chicago, in Illinois, nella maggioranza dei casi - pochi sanno che fino a qualche decennio fa buona parte di questi apparecchi era costruita anche in Europa, più precisamente nel circondario di Bologna. Un piccolo nucleo di aziende conquistò in breve tempo una fetta di mercato, al punto da arrivare a vendere il flipper made in Emilia persino negli Stati Uniti, patria del gioco. Un po' come se un'azienda di Detroit aprisse una concessionaria di auto sportive rosse a Maranello.

Origini lontane

Il flipper, come il biliardo, ha origini antiche, dal nobile passatempo della *bagatelle* francese. Si trattava di una specie di biliardo inclinato, dove si tiravano delle biglie verso l'alto e le si osservava ridiscendere, sperando che finissero in certe buche, situate nella parte bassa del piano, identificate da diversi punteggi a seconda della loro difficoltà nell'essere raggiunte.

Il gioco non era molto vario, ma le biglie nella loro discesa si trovavano ostacolate da chiodini contro cui rimbalzavano in maniera imprevedibile, con un simpatico rumore. Persino Beethoven ne fu ispirato, componendo nel 1802 *7 Bagatelles. Opus 33*; in particolare, la *Bagatelle n. 5* ricorda, appunto, il rumore di una partita. Questo gioco diventò il passa-

tempo più diffuso in tutti i circoli, compreso il famoso circolo Pickwick descritto da Dickens.

Fu poi quasi automatico coprire il piano di gioco con un vetro trasparente, per evitare che qualcuno barasse, aggiungere una gettoniera ed una molla per lanciare le palline che fino ad allora venivano tirate in alto nel piano con l'ausilio di una stecca, oppure a mano.

Arriviamo così ai primi anni Trenta del secolo scorso, quando l'elettricità faceva la sua comparsa anche in questo gioco, pure se solo per accendere poche piccole lampadine. Abbiamo già sottolineato come, fino a questo momento, il suo ingombro fosse considerevole; lo spazio nei bar era prezioso, quindi il mobile del gioco fu realizzato in dimensioni più ridotte, per poterlo tenere sul bancone del locale. Così piccolo, era però facilmente sollevabile dai giocatori che tentavano di influenzare la caduta della pallina; venne quindi inserito un dispositivo che, se si inclinava il tutto, faceva accendere una scritta per avvertire il barista che si stava cercando di barare. La scritta era TILT, dall'inglese *to tilt*, inclinare.

Dunque il flipper, in origine, era formato principalmente da una biglia - *ball* - e da uno o più chiodini - *pin* - per rendere imprevedibile il moto della palla durante la partita nel suo spostamento dalla parte alta del piano a quella bassa. Ecco perché il vero nome del flipper, in inglese, è PINBALL. Negli anni Quaranta la Gottlieb, uno dei colossi americani dell'epoca per la costruzione di flipper, insieme alla Bally ed alla Williams, tutte aziende con sede a Chicago, inventava delle "palette" comandate a distanza dal giocatore tramite due pulsanti situati ai lati dell'apparecchio. Queste erano identificate con il loro nome inglese, *flipper*, cioè pinna, con una scritta bene in evidenza. Negli anni Cinquanta, quando i bigliardini arrivarono per la prima volta in Italia, in Francia ed in altri paesi europei, venne subito spontaneo chiamare il gioco con l'unica scritta sempre presente in tutti i modelli, di tutte le marche: FLIPPER, appunto, termine del resto facilmente pronunciabile anche in italiano.



La documentazione che illustra l'articolo proviene dall'Archivio dell'Associazione "Tilt!"

Flipper "Solitaire" costruito per il mercato italiano dalla Gottlieb, 1967

Sullo sfondo a sinistra, bozzetto grafico per il vetro del flipper Zaccaria "Earth Wind Fire", 1981

Volantino del flipper "Grande Domino" prodotto espressamente per il mercato italiano dalla Gottlieb di Chicago (USA) e importato dalla bolognese NAT, 1968

Copertina di una brochure in lingua inglese della Zaccaria, 1982

Il flipper in Italia

Sono questi gli anni in cui il flipper conosceva in Italia un incredibile successo. Al prezzo di una moneta, concedeva un giusto tempo di svago e, se si era abili, si riusciva pure a prolungare il divertimento, vincendo partite gratuite. Non erano pochi quelli che passavano ore a questo moderno gioco elettrico. Ben presto arrivarono le prime discussioni e i primi problemi, i benpensanti che puntavano il dito contro questo nuovo passatempo che - recitava testualmente un giornale dell'epoca - "distrae i ragazzi, li distoglie dallo studio, spingendoli a spendere fino all'ultima lira come nel peggiore dei giochi d'azzardo". Nel 1965 tutto questo sfociava in una nuova legge esclusivamente e squisitamente italiana, protesa a vietare "il giuoco tipo flipper" oltre ad una moltitudine di altri passatempi che con il flipper avevano poco o nulla in comune, tipo le slot-machines.

Il flipper sembrava destinato a scomparire, in quanto gioco d'azzardo, ma subito le industrie americane erano corse ai ripari per non perdere un importante mercato come quello italiano. Dal momento che la legge vietava il gioco chiamato flipper, sui modelli destinati all'Italia era stato cancellata la scritta "flipper" e, anzi, sul vetro della testata era stato scritto ben chiaro - ed in italiano - che si tratta di un "Nuovo Bigliardino Elettrico". A questo punto il divertimento era salvo, ed il flipper, pur sotto falso nome, poteva continuare ad essere presente nei locali italiani.

I nuovi modelli potevano essere dunque utilizzati e messi a noleggio nei locali pubblici senza problema, in quanto "Nuovi Bigliardini Elettrici Senza Ripetizione della Partita"; ma che fare dei vecchi flipper, fermi in quantità nei magazzini degli operatori?

Alcuni non ebbero dubbi, riempirono interi *containers* di questi apparecchi ormai giudicati inutilizzabili, svendendoli a prezzo di realizzo nei Paesi dell'Est europeo, oppure in Africa. Qualcuno, studiata la situazione, vide che comunque sarebbe stato possibile modificare il funzionamento di alcuni degli appa-

PINBALL MACHINES MADE IN BOLOGNA

Pinball, a typically twentieth century game found in bars and recreation rooms everywhere, has its origins in the noble pastime of the French bagatelle. Built predominantly in the United States, in Italy in the 1950s it was met with notable resistance particularly from the more moralist sectors of society. In 1965 a law was approved that regulated its use, in particular prohibiting the repetition of games. In Bologna, where the chief of police was very conscientious, many laboratories sprang up to adapt the old pinball machines to conform to the new rules; the same operations were carried out in the 1970s when the electromechanical appliances were replaced by electronic ones. Some firms of Bologna also produced their own models, which were much appreciated by enthusiasts. These pinball machines made in Bologna were successfully marketed not only in Europe, but also in America.

recchi, adeguandoli alla normativa così da renderli legali; quindi aveva iniziato il lavoro nel proprio magazzino, su quelli di cui disponeva. All'epoca, non esisteva un ente preposto al collaudo, atto a verificare se il funzionamento di un "bigliardino" era conforme ai requisiti di legge, non era richiesto un nulla osta alla commercializzazione ed all'utilizzo; a proprio rischio e pericolo le macchine modificate venivano riportate nei locali pubblici, aspettando il primo controllo dei Carabinieri per scoprirne l'esito. Dopo qualche mese, visto che le modifiche sembravano dare il risultato sperato, questi intraprendenti personaggi, chiamati "cantinari", perché era di solito negli scantinati che le studiavano e realizzavano, avevano iniziato ad effettuare tali lavori anche su apparecchi di proprietà di terzi, di colleghi; i quali, dietro pagamento di una modica cifra si ritrovavano un apparecchio "modificato" adeguato alle leggi vigenti. La salvezza per i loro investimenti!

Bologna e dintorni

Non è un caso che tutto questo sia avvenuto soprattutto a Bologna e dintorni. Il Questore di Bologna, all'epoca, era difatti tra i più assidui nel far applicare le leggi che regolamentavano il gioco, a differenza di altre zone, neanche tanto lontane, come la Riviera Romagnola, nelle cui sale giochi era ancora possibile utilizzare i flipper precedenti al divieto, con la ripetizione della partita. Quindi nel bolognese, dove le Forze dell'Ordine controllavano i locali e sequestravano gli apparecchi non in regola, la necessità di aggiornare al più presto il parco macchine è stata più sentita.

Presto erano nate le prime piccole aziende, per lo più a gestione familiare, che si occupavano di reperire apparecchi il cui utilizzo in pubblico era ormai vietato, li smontavano e modificavano profondamente, per poi rivenderli magari allo stesso noleggiatore che aveva portato il suo vecchio. In questo modo ottenevano uno sconto sul costo del "nuovo", del "modificato", del "ricostruito", ogni volta con l'aggiunta di nuovi particolari, a volte geniali. Alcune di queste realtà commerciali erano cresciute fino a raggiungere dimensioni ragguardevoli, conquistando mercati impensabili, come Inghilterra, Russia, Turchia, Arabia Saudita, Australia, oltre a quello principale americano.

Un nuovo cambio epocale si è avuto quando, verso la fine degli anni Settanta, i produttori americani hanno decretato il passaggio dagli apparecchi interamente elettromeccanici, a quelli elettronici, introducendo sul mercato i primi flipper controllati da una CPU, con il punteggio a led, effetti sonori sintetizzati e non più prodotti da campanelle. Fino ad allora c'era stata in effetti poca differenza tra un flipper costruito, ad esempio, negli anni Sessanta ed uno del decennio successivo; im-

provvisamente il divario diventava enorme, immediatamente visibile, anche agli occhi dei non esperti.

Si era di nuovo al punto di dover cambiare centinaia di apparecchi, diventati obsoleti, questa volta non per necessità dettate dalla legge, ma per un semplice progresso tecnologico. In quella occasione diverse aziende del settore erano state costrette a chiudere; la progettazione di schede elettroniche richiedeva infatti tecnici esperti ed attrezzature che non tutti potevano permettersi. Alcune erano riuscite invece a passare alla produzione elettronica, praticamente in contemporanea con le aziende americane, commercializzando apparecchi originali e di successo; altre avevano scoperto un nuovo mercato, legato alla necessità dei noleggiatori, che non volevano disfarsi dei loro apparecchi elettromeccanici, costruiti magari pochi mesi



innanzi. Ai flipper venivano quindi introdotte delle modifiche, cioè degli aggiornamenti, consistenti ad esempio nella sostituzione delle solite campanelle con una scheda audio molto semplice, ma in grado di far apparire il flipper più moderno; poi si sostituivano le vecchie ruote dei punteggi con display a led; ed altro ancora, sempre nell'ottica di un generale ringiovanimento dell'apparecchio, con una spesa molto ridotta, rispetto all'acquisto di un nuovo modello.

Le aziende produttrici del bolognese

Ecco le principali aziende che hanno fatto la storia di questo settore.

- RMG, ovvero Renato Montanari Giochi. Con sede a Quarto Inferiore (Bologna), fondata da Renato Montanari negli anni Sessanta, è stata tra le primissime ad entrare sul mercato con i propri apparecchi made in Italy. Presente alle prime fiere di settore - l'ENADA, fiera periodica dell'automatico e di tutto ciò che funziona a moneta, nata negli anni Settanta, si svolge ancora oggi due volte l'anno, a Roma in autunno e a Rimini in primavera - mostrava con orgoglio i suoi apparecchi, la cui tecnologia era pressoché indistinguibile da quella USA; certi particolari venivano anzi notevolmente migliorati, sia nel mobile, che nel piano di gioco. Aveva iniziato adattando flipper ormai "illeghi", secondo le norme del

Finale del torneo nazionale di flipper organizzato dalla Zaccaria, 1983

Stand della ditta RMG, Renato Montanari Giochi, ad una fiera di settore, metà anni 1970

Sullo sfondo, reparto assemblaggio piano di gioco di un'azienda costruttrice di flipper, 1971



1965, ai nuovi regolamenti, per poi produrne di originali grazie all'esperienza acquisita. Gli apparecchi RMG si distinguono ancora oggi per l'incredibile longevità del piano di gioco, grazie alla particolarità delle vernici utilizzate; a distanza di quarant'anni, non è raro trovarne esemplari ancora in perfette condizioni.

- EUROPLAY, con sede in via Galeotti a Bologna, nasceva nel 1973 su iniziativa congiunta di Renato Montanari della RMG e di Giancarlo Ugolini, già importatore con il marchio NAT. I prodotti di questa marca sono stati tra i primi ad introdurre piccoli circuiti elettronici, per il sonoro e per la gestione dei punteggi. Produrrà flipper fino al 1979.

- Flli ZACCARIA, di Calderara di Reno, ovvero i fratelli Franco, Marino e Natale Zaccaria. Avevano iniziato l'attività, come tutti, "ricondizionando" e modificando vecchi apparecchi, per poi passare presto alla costruzione di modelli totalmente originali. L'originalità si rifletteva anche sulla grafica del gioco, decisamente colorata e particolareggiata, che le permetteva di distinguersi soprattutto sui mercati inglese ed americano. È stata sicuramente la più longeva di tutte le aziende del settore in Italia, essendo sopravvissuta fino ai primi anni Novanta, riuscendo a passare dalla produzione elettromeccanica a quella elettronica senza grossi traumi, praticamente in contemporanea con la concorrenza americana. Un proprio modello, il Pinball Champ, nel 1982 è stato terzo in classifica in USA, dietro a un Bally e a un Williams. Come curiosità va segnalato che la Zaccaria ha prodotto nel 1981 un flipper unico nel suo genere, il Locomotion, dedicato al mondo dei treni e delle ferrovie. Alla fine degli anni Ottanta l'azienda entrava in amministrazione controllata, quindi veniva rilevata dall'imprenditore Alfredo Cazzola, creatore del Motor Show, diventando MR.GAME. E proprio Motor Show era stato chiamato uno dei pochi flipper costruiti con questo marchio, prima della definitiva chiusura, nel 1991. Il mobile dei flipper Mr.Game era rivoluzionario, completamente diverso da quelli visti fino ad allora in Italia e all'estero; tra le varie novità, anche l'introduzione di un monitor a colori nella testata dell'apparecchio, per permettere di giocare alcuni brevi videogames in certi momenti del gioco.

- BELL GAMES, con sede in zona Roveri, a Bologna, si distingueva per la produzione di kit di modifica dei flipper elettronici nei modelli più recenti, riutilizzando tutto il materiale generico, con la sola sostituzione del piano di gioco e del vetro della testata, oltre che naturalmente del software di gioco. Aveva incontrato un discreto successo all'estero, specie in Germania e Francia. Produceva anche diversi apparecchi, sempre a moneta, per Luna Park e spettacoli viaggianti. È stata sul mercato dagli anni Settanta fino al 1988. Per i disegni degli apparecchi si avvaleva della



Bozzetto per il vetro della testata del flipper Zaccaria "Farfalla", versione europea, 1983. Per il mercato USA, la figura femminile fu disegnata con un abbigliamento più "casto"

Depliant dei flipper Gottlieb "Subway", 1966, e "Psychedelic", 1970, destinati al mercato italiano

Sullo sfondo, pellicola di serigrafia per la stampa del vetro della testata del flipper Zaccaria "Universe", 1977



collaborazione di giovani grafici appena usciti dall'Accademia di Belle Arti di Bologna; alcuni sono oggi artisti affermati.

- PASINI ha prodotto a Bologna, dalla fine degli anni Sessanta fino a metà anni Settanta, diversi kit di modifica per aggiornare flipper ormai vecchi, fornendo piano e serigrafia simili a quelli dei modelli più recenti. Non ha mai realizzato flipper completi, ma "ricondizionato" solo quelli portati dai clienti, che restituiva "aggiornati" nell'estetica e nel funzionamento.

- CEA (Costruzioni Elettroniche Automatiche), con sede a Villanova di Castenaso, ha realizzato verso la fine degli anni Settanta alcuni flipper davvero originali, sia nella concezione del funzionamento, grazie ad alcune schede elettroniche di sua produzione, sia nella forma del mobile, tentando di modificare le misure, rimaste peraltro standard praticamente dagli anni Cinquanta ad oggi.

- BALDAZZI PINBALL SHOP, con sede a Quarto Inferiore, ha prodotto negli anni Ottanta diversi apparecchi dalla grafica originale e anche kit di modifica per flipper di costruzione precedente, anche italiana.

- PLAYMEC, attiva negli anni Settanta a San Lazzaro di Savena, ha costruito una decina di modelli elettromeccanici diversi, tutti ispirati a modelli americani, ma adeguati alla legislazione italiana vigente.

- PAVONE, a San Lazzaro di Savena, ha effettuato più che altro modifiche per rendere legali i flipper. Gli apparecchi di questo costruttore, attivo fino ai primissimi anni Settanta, sono riconoscibili per la scritta Apparecchio Modificato Pavone, serigrafata sul fondo del piano di gioco.

- LORI, azienda di serigrafia con sede a Budrio, prendeva nome dalle iniziali del proprietario, Lorenzo Rimondini, grafico di grande bravura, già responsabile dei disegni originali per altri costruttori, come Zaccaria, CEA, Pasini, ecc. Ha prodotto in proprio alcuni kit di modifica, limitandosi a fornire il piano e le serigrafie necessarie al lavoro di aggiornamento.

L'importanza della grafica

La grafica ha reso il flipper attraente, richiamato l'attenzione con i suoi

disegni e colori, definito l'ambientazione del gioco. La sua importanza è stata quindi ovvia. Se ne sono occupate a volte persone estranee al settore, spesso studenti di Belle Arti, contattati per lavori saltuari e non continuativi. In altri casi, invece, i grafici si sono distinti per un lavoro accurato e particolareggiato, più dei loro colleghi americani.

Lorenzo Rimondini, grafico di grande abilità, titolare della serigrafia LORI, ha curato la grafica per i flipper e i videogiochi Zaccaria fino a metà degli anni Ottanta. Lavorando giorno e notte, aveva tempi di consegna spesso ridottissimi. Si occupava sia della grafica colorata e particolareggiata del piano di gioco e del vetro della testata, sia di quella stilizzata, a due-tre colori, del mobile dell'apparecchio. È stato uno dei pochi a nascondere le proprie iniziali, venendo identificato solo dagli addetti ai lavori; sue opere, con l'attribuzione "sconosciuto", sono apparse in libri e pubblicazioni straniere.

Michele Martinelli è stato forse il più prolifico tra i grafici di questo settore. Le sue collaborazioni non si limitavano alle aziende locali, ma anche a quelle straniere. Non è difficile trovare le sue iniziali - Mike - anche in flipper costruiti, ad esempio, in Germania. I suoi primi lavori risalgono alla fine degli anni Sessanta, e la sua firma, sia sul piano di gioco che nel vetro della testata, era sempre completa dall'anno di realizzazione. Particolare, questo, che ha reso possibile datare ed ambientare molti apparecchi da lui decorati. Per questo motivo è tra i grafici più conosciuti dagli appassionati di tutto il mondo.

Luigi Corteggi - Cortez - è autore della grafica di diversi modelli anni Settanta. È conosciuto ai più per il suo lavoro alla Bonelli, la casa editrice di fumetti con cui ha collaborato fino al 1998.

Tempi moderni

La situazione presente, per il flipper, non è delle più rosee. Ormai lontani i fasti degli anni Sessanta e dalla successiva ventata di innovazione portata dall'elettronica, superata la fase della concorrenza dei videogiochi, apparsi verso la fine degli anni Settanta, il flipper ha trovato recentemente un nuovo temibile avversario: il gioco a premio, che dal 1995 ha fatto la sua comparsa legale nei locali pubblici italiani. A livello europeo la spinta verso il video-poker ha portato allo sconvolgimento di questo settore produttivo in diverse

nazioni. La Gottlieb, ad esempio, uno dei colossi americani, nel 1995 ha interrotto definitivamente tutta la produzione; i suoi principali clienti, più che negli USA, erano in Francia ed Italia. Poco più tardi la Bally-Williams, altra azienda storica con sede a Chicago, ha interrotto a tempo indeterminato la produzione dei giochi da divertimento per concentrarsi sulle macchine d'azzardo. Già da tempo, famosi costruttori di videogiochi, come Atari, hanno gettato la spugna, altri, come Sega, si sono concentrati quasi esclusivamente sul nuovo settore delle *consoles* di uso domestico. In Italia dagli anni Novanta non vi sono più costruttori di flipper e videogiochi, spesso riconvertiti in costruttori o distributori di macchine a premio. Il crollo degli ordini da parte dei paesi europei ha provocato la scomparsa anche delle grosse aziende straniere, al punto che oggi l'unica rimasta a costruire flipper, peraltro in numero limitato e con varietà di modelli decisamente ridotta rispetto ad un tempo, è l'americana Stern. Curiosamente i suoi prodotti sono oggi distribuiti in Italia da un'azienda di San Marino, la Tecnoplay, gestita dai figli dei dirigenti di quella che fu la più grossa azienda costruttrice di apparecchi da intrattenimento al di fuori degli USA, la Zaccaria di Bologna.

Discorso a parte merita il settore del collezionismo e degli appassionati che sta avendo grande impulso dalla diffusione di Internet. Sono nati siti, forum e mercatini-telematici dove gli appassionati si incontrano, si scambiano informazioni, ricercano apparecchi e pezzi di ricambio.

A Bologna dal 1995 è attiva "Tilt!", un'associazione no-profit che, con l'omonimo sito web (www.tilt.it), mette a disposizione dei soci, degli appassionati e dei collezionisti, molti dei quali stranieri, foto ed informazioni su questa produzione industriale tutta bolognese. Ha al suo attivo anche mostre, presentazioni, pubblicazioni specialistiche. La arricchiscono inoltre una collezione di circa 350 apparecchi dagli anni Trenta ad oggi, per la quale si è alla ricerca di un'adeguata collocazione, anche in forma espositiva, ed un'ingente documentazione su videogiochi, flipper ed apparecchi a moneta costituita da una biblioteca, la più fornita in Europa, con oltre 400 tra libri ed altri materiali a stampa, una raccolta di circa 1.300 depliant pubblicitari originali, italiani e stranieri, decine di contributi multimediali.

Particolare della grafica del flipper Zaccaria "Time Machine", 1983

Foglietto inserito, per disposizione di legge, nel vetro dei flipper

Sullo sfondo, pagina dal catalogo ricambi RMG, primi anni 1970



E' VIETATO IL GIOCO ai minori di 18 anni

E' fatto divieto di fare scommesse che corrispondano a premi anche sotto forma di consumazioni o vero di ripetizioni della partita.
Legge 507 del 20 Maggio 1965.