

Flipperautomaten - Flipperspiele

Constanze Kirchner

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Kirchner, Constanze. 2003. "Flipperautomaten - Flipperspiele." *Kunst + Unterricht*, no. 274/275: 54–57.

Nutzungsbedingungen / Terms of use:

licgercopyright

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under these conditions:

Deutsches Urheberrecht

Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:

<https://www.uni-augsburg.de/de/organisation/bibliothek/publizieren-zitieren-archivieren/publiz/>



Flipperautomaten – Flipperspiele

CONSTANZE KIRCHNER

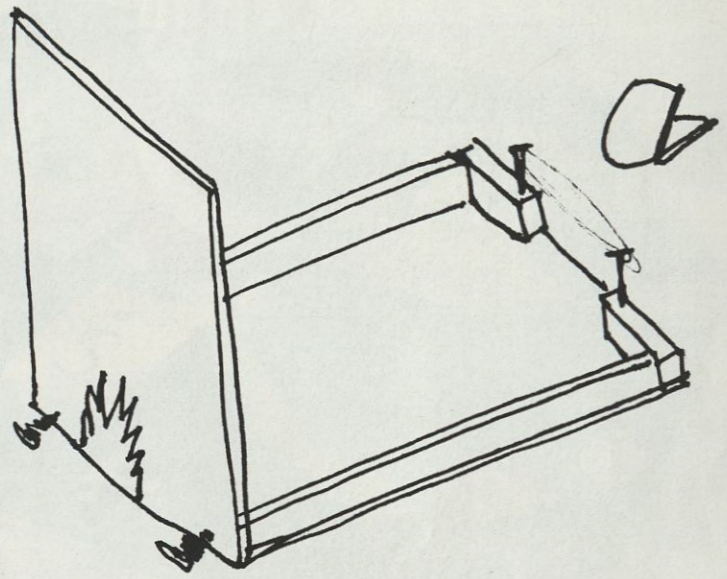
«... und dann haben wir den ganzen Sonntag geflippet!», erzählt Markus im Montagskreis.

Ein angeregtes Gespräch entsteht unter den Viertklässlern. Die meisten Kinder kennen Flipperautomaten, haben zum Teil bereits damit gespielt und erklären, wie man die Geräte bedient, die Bälle zielt, festhält usw. Insbesondere die zahlreichen Effekte mancher Flipperautomaten, die leuchten und sprechen oder sogar Videosequenzen einspielen können, werden hervorgehoben. Einige Schülerinnen und Schüler haben ein Flipperspiel auf dem Computer, das sie manchmal nutzen. Julia berichtet, dass sie schon mal ein ähnliches Spiel selbst gebastelt habe: «... mit Gummis und Pappstreifen haben wir dann geschossen.»

Im Kunstunterricht wird der Impuls aufgegriffen, «auch so was zu basteln». Zunächst überlegen wir, aus welchen Elementen ein Flipperapparat bestehen sollte. Wir einigen uns auf ein Kopfteil als Zielpunkt und eine ebene Fläche als Flugbahn, die miteinander verbunden werden müssen. Hinzu kommen sollte eine stabile Möglichkeit, den Haushaltsgummi zu befestigen, damit der geknickte Pappstreifen sorgfältig geführt werden kann: zwei im Holz verankerte Nägel. Ohnehin standen im Bereich Werken erste Erfahrungen mit der Holzbearbeitung an, so dass einer Lösung, das Flipperspiel aus Holz zu bauen, nichts im Wege stand.

Herkömmliche Flipperautomaten nutzen ein bestimmtes Motiv, das mit dem Spiel korrespondiert. So gibt es Apparate, deren Spielintention sich an Science-Fiction-Geschichten anlehnt oder an bekannte Comic-Szenen, an Filme wie Terminator 2, an Motocross-Rennen, an Billardspiele usw. Die Spielregeln sowie die äußere und innere Gestalt des Gerätes, die Sound- und Videotracks sind auf das jeweilige Thema des Flipperspiels abgestimmt.

Nach längeren Überlegungen in der Klasse, welchem Inhalt «unsere» Flipper folgen sollten bzw. auf welches Ziel geschossen werden soll, einigen wir uns auf das Stichwort



«Monster». Die Kinder zeigen sich gegenseitig ihre Vorstellungen der Monster mithilfe von einigen Zeichnungen an der Tafel. Das Kopfteil sollte schließlich aus einem witzigen Monsterkopf bestehen, in dessen aufgerissenes Maul das Wurfgeschoss fliegt. Scharfe, zackige Zähne erschweren den Einlass. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen auf einem DIN-A4-Blatt ihre individuellen Monsterköpfe. Hierbei müssen sie unbedingt darauf achten, den Papierbogen möglichst großflächig zu füllen, um später ein stabiles und ausgewogenes Pendant zur Flugbahn, der ebenen Fläche, zu erhalten. Der untere Bereich des Kopfes muss in der gesamten Breite erhalten bleiben, sonst lässt er sich später nicht mehr mit der Spielfläche verbinden.

In der Holzwerkstatt

Die nächsten Stunden sind wir im Werkraum beschäftigt. Die Kinder übertragen ihre Zeichnung formatfüllend auf eine etwa DIN-A4-große, leicht zu bearbeitende Holzplatte (japanisches Sperrholz, zu beziehen z. B. bei Gerstäcker). Nach einer Einführung in den Umgang mit der Laubsäge sowie der entsprechenden Sägevorrichtung, beginnen die Viertklässler vorsichtig, den Umriss des Kopfes und der Zähne auszusägen. Einige Kinder arbeiten sehr geschickt, andere benötigen Hilfestellung. Es bilden sich kleine Gruppen,

um sich gegenseitig zu unterstützen. Aus den Abfallstücken werden zusätzlich Ohren, Arme, Hände, Mützen usw. gesägt und mit dem Kopfstück verleimt. Hierfür – wie auch für die weitere Arbeit – sind zahlreiche Schraubzwingen erforderlich. Alle Sägekanten werden sorgfältig gefeilt und mit Schmirgelpapier bearbeitet.

Im nächsten Schritt wird die Spielfläche vorbereitet. Die zur Verfügung gestellten Vierkanteisen (aus dem Baumarkt) müssen auf die Länge der Bodenplatte bemessen und gesägt werden. zwei kürzere Stücke bilden das «Eingangstor» mit der Gummivorrichtung (s. Konstruktionszeichnung, Abb. 1). Es ist notwendig, die Leisten akkurat aufzuleimen (mit jeweils zwei Schraubzwingen befestigen), da sie später auch zur Stabilisierung des Kopfteils dienen.

Es folgt der handwerklich schwierigste Teil: die Montage des Kopfelementes an die Bodenfläche. Zunächst bohren die Schülerinnen und Schüler mit einem Handbohrer zwei kleine Löcher rechts und links am Fuß des Kopfelementes vor, ganz knapp am unteren Rand. Dann wird ein wenig Holzleim aufgetragen und das Kopfelement mit zwei kleinen Schrauben angeschraubt. Auch nach mehrmaligem Vorführen benötigen einige Kinder für diesen Arbeitsgang Unterstützung. Wenn das Schrauben nicht gelingt, können weitere Vierkanteisen auf die Bo-

1 Konstruktionszeichnung für ein Flipperspiel



denplatte bzw. innen an die beiden Kopfteilseiten geleimt werden, um Instabilität zu vermeiden.

Flipperautomaten als Phänomen der Alltagskultur

Bevor wir mit der farbigen Gestaltung unserer Flipperspiele beginnen, betrachten wir einige Flipperautomaten (www.flipper.de – Abb. ausgedruckt auf Folie für OHP), um einen Eindruck von der Entwicklung der Flipperapparate sowie der Vielfalt ihrer Erscheinungsweisen und Spielideen zu erhalten. Darüber hinaus sollte der kindliche Blick auf die einheitliche Gestaltung unterschiedlicher Segmente der Automaten gelenkt werden – verbunden mit der Hoffnung, dass die Kinder diese Erkenntnis auf ihre eigene Arbeit übertragen würden.

«Ballyhoo» (Abb. 3, S. 57) war einer der ersten kommerziellen Flipperautomaten aus den USA, gebaut im Jahr 1932. Das Spielgerät zeichnet sich durch seine schlichte Form, die einfache Bedienung und eine klar gestaltete Spieloberfläche aus. In den 70er-Jahren des 20. Jahrhunderts entstanden die ersten elektronischen Flipper, wie z. B. das Modell «Evel Knievel» (Abb. 6, S. 57), das den Sprung mit dem Motorrad über den Grand Canyon thematisiert. Die Kinder erkennen leicht das Motiv: im Kopfteil ein Motorradfahrer, der zum Sprung ansetzt, das Gerät eingefasst von einem Band aus Stars and Stripes. Die schwarz-weiße High-Tech-Ästhetik der 80er-Jahre (besonders im Bereich der Musik-Video-Clips) spiegelt sich auch in den Flippergeräten dieser Zeit: «Centaur» (Abb. 4, S. 57) ist Ausdruck dafür. Den Schülerinnen und

Schülern fällt auf, dass hier ebenfalls ein Motorradheld im Zentrum steht. Zudem erkennen sie im Vergleich mit «Evel Knievel», dass sich das Kopfteil sowie der Spielkörper innen und außen nicht nur farblich entsprechen, sondern dass sich auch Bild- und Schriftelemente in den einzelnen Gerätesegmenten wiederholen. Die äußere Gestaltung des Automaten ist vollständig einbezogen – weit mehr als nur mit einem umlaufenden Band angedeutet.

Außerordentlich witzig finden die Kinder «Bugs Bunnys Birthday Ball» (www.flipper.de), weil sie die bekannten Comicfiguren wiedererkennen und weil die Idee, dass die Geburtstagskerzen im Spiel ausgepustet werden müssen, lustig sei. Sogar die Neigung der Spielfläche nach hinten wird entdeckt und gerätselt, ob ein weiterer Spielfinger nötig ist, um den Ball wieder aus der

2 a–d
Schülerarbeiten (Kl. 4)
Flipperspiel «Monster»



Ecke zu holen. Eine kuriose Zusammenstellung verschiedener Elemente zum Motiv Angeln bietet der Flipper «Fish Tales» (Abb. 5, S. 57). Dort, noch deutlicher jedoch am Gerät «Creature from the black Lagoon» (Abb. 6, S. 57), zeigt sich für die Kinder die Gesamtgestaltung des Objekts. Sie sprechen über die Farbwirkung des großen grünen Monsters auf den Außenseiten von «Creature from the black Lagoon», über den Übergang zur Seite des Kopfteils, wo die Hand des Monsters nochmals auftaucht, über die Wiederholung der Farbpalette in Schrift und Bild, im Spielfeld und sogar auf der Tastatur. Im Zentrum des Kopfteils steht ein schwarzes Monster, das hinterleuchtet vor Kraft strotzend wirkt. «Wow, geil!» lauten die meisten Äußerungen zu diesem Automaten. Mit «Circus Voltaire» (www.flipper.de/pic00115.htm) be-

schließen wir das Anschauen der Flipper. Insbesondere den Mädchen gefällt die märchenhafte, verschlungene Gestaltung des Spielgeräts. Kritisiert wird der dekorative, bühnenhafte Aufsatz auf dem Kopfelement, das sei zu kitschig und passe nicht zu einem Automaten.

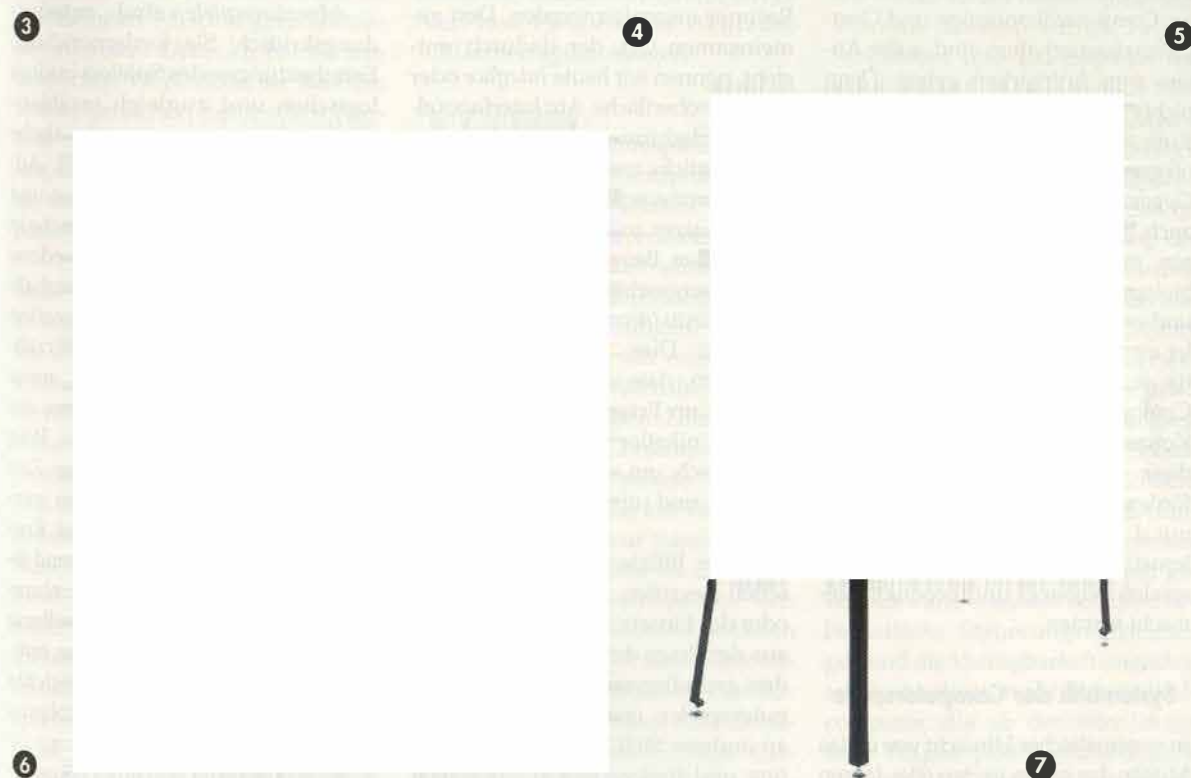
Farbige Flipper-Monster

Viele Aspekte der Flipperspiele können anhand einer Folienreproduktion nicht untersucht werden: weder die Spielsituation und -aufgabe, die akustischen Signale, noch die Videoeinspielungen. Ansatzweise diskutieren wir die Funktion der Spiele: Zeitvertreib, Entspannung, Kommerz, Lust und Sucht. Im Zentrum bleibt zweierlei Erkenntnis: einerseits, dass sich die Geräte in ihrer Gestaltung immer weiter entwickeln – abhängig von den jeweiligen The-

men und von der Zeit ihrer Entstehung und andererseits, dass bei der Gestaltung offenbar außerordentlich viel Wert auf eine Kongruenz von Spielintention, Spielinhalt und Aussehen des Gerätes gelegt wird.

Für die farbige Gestaltung unserer Flipper-Monster erarbeiten wir vor dem Hintergrund der diskutierten Flipperautomaten folgende Kriterien: Die umlaufende Vierkante sollte farblich in das Spielfeld integriert werden, Monsterkopf und Basis sollten zusammenhängend gestaltet werden. Konkret bedeutet das, Farbflächen, Muster, Spielleitlinien usw. z. B. aus der Spielfläche heraus über die Vierkante zu ziehen. Oder Farben und Formen, die im Monsterkopf vorkommen, auf der ebenen Fläche wieder auftauchen zu lassen und umgekehrt (Abb. 2a–d). Die Schülerinnen und Schüler überlegen grafische und far-

<https://de.wikipedia.org/wiki/Flipperautomat>



bige Elemente für die Aufteilung und Gliederung der Spielfläche, die dann zunächst mit Bleistift vorgezeichnet werden. Auch das Gesicht zeichnen die meisten Kinder sorgfältig vor. Das Malen mit Dispersionsfarben erfordert, genau zu planen, welche Farben wohin sollen, ein späteres Übermalen ist kaum möglich – die Leuchtkraft geht verloren.

Wenn alles getrocknet ist, werden die letzten Spielvorrichtungen angebracht: zwei Nägel vorne in das Vierkantholz gehämmert und der

Gummi darum gewickelt. Schnell schneiden die Viertklässler Pappstreifen zurecht und schon schießen sie um die Wette. Es stellt sich dabei heraus, dass es ziemlich einfach ist, das große Maul zu treffen. Darum muss noch eine Verbesserung des Spiels bedacht werden. Wir entschließen uns, eine kleine Glocke an transparentem Nähgarn ins Monstermaul zu hängen, die getroffen werden muss. Der Faden wird auf die Rückseite des Kopfteiles montiert, indem wir ihn einfach unter ein kleines Stück Restholz schieben und

dies mit dem Hinterkopf verleimen. Die weitere Zeit ist geprägt durch das Erfinden von Regeln für das Flipperspiel, durch Ausprobieren der verschiedenen Spielregeln und vor allem durch Lachen und Freude am Spielen.

Hinweis

Einige Windows-Betriebssysteme bieten ein Flipperspiel an. Es ist zu finden unter Programme, Zubehör, Spiele, Pinball.

3 Flipperautomat
«Ballyhoo» Bj. 1932

4 Flipperautomat
«Centaur» Bj. 1981

5 Flipperautomat
«Fish Tales» Bj. 1992

6 Flipperautomat
«Evel Knievel» Bj. 1977

7 Flipperautomat «Creature from the black lagoon»
Bj. 1992