

FLIPPER



FRA SAMLINGSPUNKT
TIL SAMLEROBJEKT



Fig. 1



fig. 2

FRA SAMLINGSPUNKT TIL SAMLEROBJEKT

Johan Fredrik Urnes

FLIPPERSPILLET SOM SOSIALT OG ESTETISK OBJEKT

Flipperspill er underholdningsmaskiner, én del underholdning og én del maskin.

I tradisjonell kulturkritikk rangerer *underholdning* som det motsatte av *Kunst*: Den er et tidsfordriv for massene som ikke evner å ta ansvar for sin individualitet, sin personlighet og i ytterste konsekvens: sin menneskelighet. *Maskinen* er allerede i utgangspunktet et uttrykk for det umenneskelige. Den som lar seg *underholde* av maskiner må anses som tapt for den høyere kunstens åndelige bestrebelser. Flipper kan være besettende. Det frister, forleder ungdommen, tar pengene deres, leder oppmerksomheten bort fra skole og andre nyttige sysler. Selv om det ikke spilles om pengepremier, peker det lukt ned i pølen av øyeblikkets fornøyer (se fig. 1). Flipper, *maskinen* som *underholder*, er i dette perspektivet et grotesk vrengebilde av alt *Kunsten* og *produksjonsmoralen* står for, en konsentrert motsetning til klassiske borgerlige dyder.

Helt nøkternt er flipper i følge Bokmålsordboka "et spill der en kule triller fram og tilbake i en monter og kan støtes omkring når en trykker på knotter på utsiden av apparatet." Men alle som har sett et flipperspill, for ikke å snakke om spilt på et, vil smile mildt hoderystende over en så blodfattig fremstilling. Selv den praktiske beskrivelsen må utvides: Kulen settes i bevegelse fra nederste del av en skråstilt plate, *spilleflaten*, ved hjelp av en *utskyter* som sender kulen til toppen. Herfra triller den ned og settes i videre, voldsomme og tilfældige bevegelser etter hvert som den kommer i kontakt med diverse *bumpers*, *utskyterhull* og andre mekaniske innretninger på spilleflaten. På sin videre ferd nedover treffer kulen forskjellige blinker som gir spilleren poeng. I bunnen av spilleflaten, på hver sin side av det fryktede *uthullet* (der kulen forsvinner ut av spillet), finner man *flipperne*, to mekaniske køller som støter kulen "når en trykker på knotter på utsiden av apparatet".

Fra pinball til flipper

Det er flipperne som har gitt spillet dets navn og som definerer det som et ferdighetsspill snarere enn et sjansespill. På engelsk har man holdt fast ved den arkaiske benevnelsen *pinball* som skriver seg fra en forløper for flipper, opprinnelig kalt *bagatelle*, et spill de fleste kjenner som en tilsvarende skråstilt treplate med stifter, *pins*, spikret opp til å danne ledegjerder, hindere og "lommer" med poengangivelser, som kulen havnet oppi etter tilfældighetsprinsippet. *Bagatelle* er kjent helt fra 1700-tallet, etterhvert også under navnet *pinball*, som altså henspiller på stiftene som var spikret inn i platen. Den mekaniske utskyteren for kulen, *plunger* som den heter på engelsk, ble innført i 1871. *Bagatelle/pinball* holdt seg noenlunde uforandret frem til 1930-årene da de ble gradvis mer avanserte ved at man innførte elektriske og mekaniske komponenter for å bevege kulen på spilleflaten, angi poeng og ikke minst blinke med lys og lage lyd som fungerte som spillets egenreklame. Flipperne ble oppfunnet i 1947 og omdannet spillet til det vi kjenner i dag: et ferdighetsspill med høye krav til reaksjonsevne og presisjon.



FLIPPER SOM ESTETISK OBJEKT OG OPPLEVELSE

Som møbel betraktet er flipperspillet oversiktlig nok: Det består av et *kabinett* og en *bakboks* som tar omtrent like stor plass som et piano. *Kabinettet* står på fire ben, det har en glasstopp som gir et sikt ned på spilleflaten. Flipperknottene befinner seg like under glasstoppen, på hver sin side i den laveste enden av spilleflaten. I motsatt ende finner vi *bakboksen*, et "skap" hvor displayet for spillernes poengsummer er innfelt i en glassplate. Denne er dekorert med motiver fra spillets tema og utgjør det såkalte *bakglasset*. Hele innretningen forholder seg til kroppen omtrent som et arbeidsbord i ståhøyde, ergonomisk rasjonelt og oversiktlig.



Flipperoperaen

For en nybegynner er allikevel flipper en overveldende opplevelse. Det første som møter en er en mengde blinkende lys i allehånde farger, en kakofoni av lydeffekter, musikksnutter og tale. Spillerens utsikt til spilleflaten og bakglasset åpenbarer et visuelt uttrykk som trekker veksler på alt fra tradisjonell grafisk formgivning, via design av fornøylesparker, scenografi og moderne installasjonskunst.

Som estetisk objekt, kan flipperspillet med fordel betraktes som et fortettet, industrielt gesamtkunstwerk, et artefakt med strukturelikheter til operaen. Slik operaen vanligvis oppfattes som et samspill mellom musikk og fortelling (librettoen), er flipper et samspill mellom *spilldesign* og *dekor*. Dvs. *design* forstått som utformingen av spilleflatens topografi og scoringsinnretninger med tilhørende regler, og *dekor* forstått som de visuelle bearbeidingene av spillet for øvrig. Dekoren iscenesetter elementer fra eventyruniverset som er antydnet i flipperspillet tittel. Den tjener som garnityr, "pynten" eller "tilbehøret" som definerer rettens "ånd" i kokekunsten. Dette utgjør flipperens *tema*. I produksjonen av flipperspill sorterer utforming av *design* og *dekor* under forskjellige profesjonsområder. I flipperopplevelsen forholder dekorens tema seg til spilledesignet på en måte som kan sammenlignes med librettoens forhold til musikken i en opera, underordnet, men like fullt et *sine qua non* for helheten det inngår i, dvs. den er uunnværlig. På samme måte som det er vanlig å kjenne til melodier fra en opera uten å kjenne historien i librettoen, er det mulig å være en racer for eksempel på en årgangsflipper som *Captain Fantastic* (Bally, 1976, dekor v. Dave Christensen) og kjenne verken til Elton John eller platene hans.

Eventyret kaller

Det ligger i sakens natur at temaet på en underholdningsmaskin som flipperspillet, bygger på eskapisme, en lengsel vekk fra hverdagens "her og nå". Temaene kan sorteres i flere sjangere, men blant de mest fremtredende, særlig fra 1950- og inn på 70-tallet, finner vi eksklusive fritidsgleder, sport- og gamblingmotiver (kortspill, rulett, biljard og lignende). Utover dette er det et nokså presist sammenfall mellom flipper og den øvrige populærkulturens sjangere: science fiction, fantasy/sword and sorcery, action, rock, krim, skrekk, humor og tema fra tegneserier. Fra siste halvdel av 1970-tallet er det blitt stadig vanligere at flipperspill utformes med såkalt *lisensierte* tema, dvs. med motiver fra kjente filmer, TV-serier rockeband og lignende. Dekoren serverer et forsterket destillat av populærkulturens stereotyper i en ramme av voldsomme fysiske utgytelser. Kulens bevegelser og spillets reaksjoner med blinkende lys og lyder er maskinens parallell til operaens regi og scenografi. Flipperens tema henviser alltid til det fjerne, det risikable eller sjansedyt, det storslagne, det komisk karikerte, det opprivende eller spenningsfylte. Denne operaens overflod, dens grandeur, er i flipperspillet fortettet og presset inn i et apparat på størrelse med en kommode. Flipper er operaen, det storslåtte utstyrsdramaet i lommeformat. Men det er nettopp dette uttrykket av forminsket storhet som har appellert til en tradisjonell kulturelites likegyldighet eller forakt. Den vitnet om manglende tilgang til "the real thing". Flipperspillet var alltid en "cheap thrill", pueril og korrumpende.

...i sitt lune hi

Flipperspillet grunnleggende drama utspiller seg i et lukket univers, under glass og ramme, som i et dukkehus. Dersom vi skriver dette inn i et resonnement som den franske sosiologen Roland Barthes har utviklet i en analyse av Jules Vernes fortellinger, kan man si at flipper som kulturfenomen representerer en kosmologi som er lukket om seg selv. De fantasiene som iscenesettes i flipperens dekor, svarer til en utforskning av det lukkede, og det som forbinder flipperspillet og det barnlige, gutteaktige er ikke en banal mystikk knyttet til den eventyrlige opplevelse, men derimot en felles lykke ved det avgrensede, som man gjenfinner i barnets forkjærlighet for hytter og telt: lukke seg inne og installere seg, det er barndommens og "flipperoperaens" eksistensielle drøm. Dette kan leses som drømmen om å beherske et lukket og fullstendig univers. Sett i sammenheng med hvordan en leser identifiserer seg med forløpet i et stykke skrevet litteratur eller hvordan kinopublikum gjør det samme i forhold til en film¹, finnes det også for flipperens del en beslektet identifikasjon mellom spilleren og spillet. I flipperlitteraturen speiles dette i en fascinasjon for fotografier av

spilleflaten i froskeperspektiv, dvs. at bildet er tatt slik at det ser ut som om fotografen har stått inni spillet. Disse fotografiene viser gjerne kulen som en *betrakters stedfortreder* ikke bare i det bildet vi har for hånden, men også i flipperspillet i sin alminnelighet. Dette kompositoriske grepet er så vanlig at det finnes et eget faguttrykk for det: *kuleperspektiv* (se fig. 2). En spesialvariant av det samme er *uthullperspektiv* som gir en utsikt oppover spilleflaten tilsvarende den utsikten en fotballkeeper har fra sin posisjon mellom målstengene. Samme type identifikasjonsfremmende virkninger oppnås ved ekstreme nærbilder med trange utsnitt av spilleflaten som også florerer². Gitte Dæhlins skulptur *Tatt av spillet* tematiserer nettopp denne mentale sammenføyningen av spiller og spill som en parallell til leser og tekst eller publikum og film.³

Pøbelens adelsmerke

Flipperspillet gjør mange forskjellige ting, men i sin normale bruk inviterer det ikke umiddelbart til refleksjon. Men som et støyende motstykke til det vi tradisjonelt forbinder med estetiske objekter, er det egnet til å kaste lys over smaken som et sosialt fenomen.

Mens kunsten fortrinnsvis nytes i kontemplativ ro, i et nøytralt, hvitt og stille gallerirom av en taus betrakter, så ble flipper spilt i støyende lokaler av folk som gir seg hen til spillet med høy puls, svette, gledesrop og bannskap i takt med en reaksjonsevne som utfolder seg innen marginene av et mikrosekund. Disse gjenstandene med sine tilhørende opplevelsesformer, hørte tradisjonelt til i hver sin ende av samfunnsstigen: maleriet hos kunsten med sin kontemplasjon og refleksjon i galleriet hos det dannede borgerskap. Flipper hørte til underholdningen med uhemmet innlevelse og adrenalinrush hos den tøylesløse massens ungdommer, hos pøblene. Disse ytterpunktene av kulturelle preferanser illustrerer et skille mellom høy og lav kultur som har definert alminnelig kulturforståelse i Vesten gjennom det meste av det nittende og det tjuende århundre. I løpet av de siste tjuefem årene er motsetningsforhold som dette blitt beskrevet og analysert ofte og grundig av den franske kultursosiologen Pierre Bourdieu og hans akademiske følgesvenner. Blant de best kjente trekkene fra disse arbeidene er polariseringen mellom *ren smak*, den distanserte tilegnelsesformen som vektlegger form fremfor innhold, refleksjon og spill med egen kunnskap som en motsetning *den barbariske smaken*, som vektlegger umiddelbar, entydig forståelighet og virkning, gjerne et kick! Flipper er særdeles sanselig, bent frem fysisk involverende. Gjennom dekoren og den sosiale iscenesettelsen er det i praksis en idrett forkledd som tyggegummikultur. Sånn representerer det en perfekt negasjon til "finkulturen". Flipper er et utsøkt uttrykk for *den barbariske smak*.

...men inni er de like

Så forskjellige disse opplevelsesformene enn kan virke, så finnes det et grunnleggende felles trekk i den symbolske tilegnelsen av flipper og kunst, dvs. at man som spiller-betrakter klarer å ha en meningsfylt og givende opplevelse av gjenstanden uten å måtte eie den, og uten tanke for at man skal ha strategiske gevinster av det, dvs. en *ren glede*⁴. Man går på kunstutstilling fordi man har glede av å gå på kunstutstilling. Det er l'art pour l'art, kunst for kunstens egen skyld. Poenget med å spille flipper er å få nok poeng til å spille enda mer flipper; flipper for flipperens skyld. Det er en mental innstilling som kan minne om forelskelse eller jakten på kjærligheten. Både kunstelskere og flipperenentusiaster er godt kjent med at det kan være lenge mellom de helt store opplevelsene, men man slutter ikke å gå på utstilling eller spille flipper av den grunn. Og som med kjærligheten, er opplevelsen en belønning i seg selv. I sin handling har flipperspillet parallelle trekk med *kjærlighetsakten*: spilleren er normalt en gutt eller en mann hvis oppgave er å samle så mange poeng at "*det smeller*", dvs. at en mekanisk hammer inni maskinen slår en plate med et kraftig smell som signal for at spilleren har vunnet en ekstra omgang. *Smellet* er en av de ytterst få funksjonene i flipperspillet som ikke har latt seg "syntetisere", dvs. overføre fra mekanikk til elektronikk eller digital teknologi. Smellet lages av en metallbolt som dunker ordentlig til en jernplate med slik kraft at lyden er egnet til å skremme dem som ikke har hørt det før. Som spiller eller tilskuer, kan man et øyeblikk tro at maskinen knuses innenfra og et splintregn av ødelagte maskindeler vil ramme en. Men *smellet* er beviset på at spilleren har tilfredsstilt maskinens krav og nykker, den gir seg over og kvitterer med en lyd som tilsynelatende

indikerer død og ødeleggelse, mens det egentlig dreier seg om et nytt spill, eller et nytt liv som det heter i terminologien for elektroniske spill. *Smellet* er klimaks, *la petite mort*, i flipperspillet. En dyktig spiller får maskinen til å *smelle* gjentatte ganger, og vinner dermed nye spill, slik at han kan få det til å smelle igjen og igjen osv. En klønete flipperspiller vil tilsvarende få et frustrerende kort spill når han ikke mestrer å bruke flipperne og slipper kula prematurt ut gjennom uthullet. En overivrig spiller kan få sin omgang ødelagt hvis han går for langt i sin fysiske håndtering av spillet slik at det *tilter*, dvs. at en mekanisme kutter strømmen dersom spillet utsettes for rystelser. Nest etter uthullet er tilten flipperens mest fryktede funksjon.

I nyere tid er dette macho-erotiske aspektet ved flipperspillet dekonstruert på en listig måte av billedkunstneren Martin Høyem. I skulpturen *Uten tittel* fra 1999 har han utstyrt en kvinneskulptur i naturlig størrelse med flipperknapper på brysvortene, en TV-skjerm på magen og en mekanisme som belønner betrakteren med synet av norsk scoring mot Brasil i fotball-VM når de gjør flipper-relevante bevegelser mellom bena på skulpturen.

Flipperentusiastene og kunstelskeres holdninger er påviselig parallelle i sin desinteresserte lidenskap. Dvs. interessen de legger for dagen er ikke strategisk, de drives ikke av et begjær etter rikdom, makt eller berømmelse. De jakter etter de opplevelsene som ligger i flipperen eller i kunsten som sådan. Hvilken relevans kan tradisjonelle rangordninger mellom disse gjenstandene ha?

FLIPPERSPILLET SOM SOSIALT OBJEKT OG STILUTTRYKK

Med utstillingen *Flipper* i 2005 har underholdningsmaskinen inntatt en nasjonal festning for kulturell kapital. Dette er ett av flere tegn på at flipperspillet har gjort en *klassereise*, det står ikke lenger for noe kulturelt likegyldig, lavt eller foraktelig. Det fremheves tvert i mot som noe interessant som offentligheten inviteres til å studere nøyere. Dette er selvsagt også et tegn på at den alminnelige forståelsen av kulturen i samfunnet har forandret seg.

Tommy

Mye tyder på at Flipperspillets klassereise begynte med det britiske rockebandet The Who's kraftfulle uttrykk for spillets verdighet da de i 1969 utfordret rangordningen mellom den borgerlige kulturen og ungdommens massekultur ved å sette rockemusikk inn i et operaformat. Rockeoperaen *Tommy* ble først utgitt som dobbel-LP'en, og senere omarbeidet til film og sceneoppsetning. *Tommy* er fortellingen om en blind og døvstum gutt som spiller flipper med en guddommelig presisjon. Gjennom sine ulykker, handicap og evner fremstår *Tommy* som et romantisk geni, en kryssning mellom den døde Beethoven og den lidende Kristus.

I løpet av historien vinner han en stor tilhengerskare som *The Pinball Wizard*, gjenvinner sine sansers bruk og blir en messias for tidens ungdommer. Rockeoperaen *Tommy* bidro til å gjøre flipperspillet til et ikon for en ungdomskultur og massekultur som var å betrakte som likeverdig, og med sin livskraft og spontanitet, helst overlegen i forhold til den borgerlige konsert- og gallerikulturen. Slik etablertes flipper som et kult spill og spillene som kultobjekter.

Hinsides godt og dårlig: Kalkun og camp

De færreste filmvitere vil vurdere *Tommy* som en viktig film i en tradisjonell filmhistorisk sammenheng. Den krysser elementer av Ødipus og Det Nye Testamentet med et britisk arbeiderklassesmiljø som skli ut i 1960-/70-tallets rock- og psykedeliakultur. Filmen bærer kalkunens kjennetegn i en himmelstormende ambisjon parett med enorme ressurser i produksjonen og et storslått, surrealistisk-komisk resultat. Filmens fascinasjonskraft treffer det publikum som med Susan Sontags ord "... ser suksess i visse uttrykk for det lidenskapelig mislykkede." Den har kvaliteter som *camp*, en holdning preget av vilje til glede snarere enn vilje til å felle estetiske dommer, og som kan oppsummeres i utsagnet: "det er bra fordi det er redselsfullt..." *Camp* står for en følsomhet med særlig "kjærlighet til det unaturlige: det tilgjorte og overdrivelsen"....

Camp er "the good taste of bad taste", den prediker alle gjenstanders likeverd, slik Oscar Wilde formulerte det: "Et dørhåndtak kan være vel så verd å beundre som et maleri."

Flipperestetikken er grunnleggende camp. Med sine dypdykk i den barbariske smakens gleder hever den seg over snerperiet til den rene smak, som tradisjonelt har satt standarden for hva våre museer og skoler skulle formidle.

Campens opphav finner vi i overgangen mellom 1600- og 1700-tallet da etikette ved de europeiske hoff forlangte en omgangsform hvor "naturlighet" og "spontanitet" var uønsket og umulig. Idealet var det kunstige og (overdrevent) forseggierte. Holdningen har levd videre som en oppriktig ironi i europeisk kulturhistorie og utviklet seg med senere generasjoners påfunn. I romantikken kan camp spores for eksempel i byggingen av kunstige ruiner, gotiske romaner, karikaturer, kineserier og andre utflukter i det eksotiske. Flere av sjangerne som ble etablert i campens barndom har levd videre og utviklet seg innenfor det populærkulturelle feltet.

Det er en kulturhistorisk sammeheng mellom Mary Shelleys gotiske roman *Frankenstein* fra 1818 og filmen/flipperspillet *Terminator 2 Judgement Day* fra 1991.

Kunststrategier

Jeg holder det for tvilsomt om høykulturelle ambisjoner har vært særlig utbredt blant illustratører og designere i flipperverdenen. Allikevel ser man i løpet av 1970-tallet at en praksis fra høykulturen så smått gjør seg gjeldende ved at enkelte illustratører begynner å signere sine kreasjoner som kunstverk.

Dave Christensen, innledet praksisen med å snike sin signatur sin inn i et bakglass første gang i 1973. Senere har flere fulgt etter, og i dag er det vanlig at hele teamet bak maskinen: illustratører, designere, lyd- og musikkdesignere, programmerere osv. har sine signaturer på maskinen, en praksis som fremstår som en emulering av billedkunstens signerte verk og filmkunstens rulletekster.

Ethvert flipperspill står i en historisk dialog med andre flippere og populærkulturelle fenomener. Dette er innlysende når det gjelder lisensierte produkter, men kotymen med å kjøpe rettigheter til figurer fra film, TV, pop, sport osv. ble ikke utviklet før på slutten av 1970-årene, og har ikke mye kunstnerisk over seg.

Selvsagt har krysshenvisninger mellom flipperspill, filmer, rockeband, tegneserier og generelle historiske fenomener alltid vært en del av en estetisk markedsstrategi, men de avslører også hvilke tema som har stått sterkt i tiden og i visse tilfeller særegenheter hos illustratøren. *Captain Fantastic* (Bally, 1976) er et flipperspill som har samme tittel som Elton Johns LP-plate som ble utgitt samme år. På bakglasset troner pop-stjernen ved et flipperspill på en teaterscene foran en fullsatt sal, presis slik han gjorde det i den best kjente scenen fra filmen *Tommy*, hvor han utkjemper en flipperduell med hovedpersonen.

Den første versjonen av Dave Christensens bakglass ble tatt ut av produksjon ganske raskt da menneskemengden i bildet viste seg å inneholde et par som var i overkant intime med hverandre.

Hitler, derimot, overlevde i heigjengen på siste versjon av bakglasset. Med sin fandenivoldske holdning hører Christensen med blant flipperverdens klareste profilerte illustratører.

Senere har vi fått flipperspill som uttrykker tankeganger vi normalt ville forbinde med formeksperimenter i moderne kunst snarere enn underholdningsindustrien. Et av flipperhistoriens merkeligste uttrykk for dette fant sted med *Orbitor* (Stern 1982) hvor temaet er asteroide og spilleflaten slett ikke er plan, men formet som meteorittisk kraterlandskap som gjør det nærmest umulig å kontrollere kulens bevegelser.

Det er et flipperspill som motarbeider seg selv. *Orbitor* var ingen stor suksess. *Cirque Voltaire* (Bally 1997) kan leses som en henvisning til industristøybandet *Cabaret Voltaire* som hadde sin storhetstid med pønnen på slutten av 1970-tallet, og *dadaismen*, en opprørske kunstbevegelse som oppstod i tilknytning til teateret *Cabaret Voltaire* i Zürich under første verdenskrig. Flipperspillet *Cirque Voltaire* står i sin sjanger for et radikalt formeksperiment i det det bryter med flipperspillets etablerte designgrammatikk: Bakglasset er frarøvet sin tradisjonelle og praktiske funksjon i det poengdisplayet er flyttet ned på spilleflaten slik at bakglasset og -boksen står tilbake som en "unyttig" dekorasjon. *Tommy* (Data East 1993) alluderer, naturligvis, til The Who's fiksjonsfigur som nærmest tjener som flipperverdenes skytshelgen.

På samme måte som Cabaret V. har også dette spillet en særegenhet som saboterer flipperens etablerte logikk: For at den eksepsjonelt dyktige flipperspiller skal få matche historiens Tommy, har spillet en vifte som folder seg ut over, og skjuler flipperne og uthullet når man har kommet opp i en viss poengsum. Slik får spilleren, på samme vis som Tommy, merke hva det vil si å spille i blinde.

FRA SAMLINGSPUNKT TIL SAMLEROBJEKT

Smakshierarkiene fra 1960- og 70-tallet er i mange henseender snudd på hodet. I dag er flipper akseptabelt og attraktivt for de fleste som måtte ha en mening om fenomenet. Forestillingen om flipper som et symbol for en motstrøms dagdriver- og rockekultur lever bare som et minne, tett forbundet med forestillinger om kul og litt røff, europeisk kafe- og pubkultur (se fig. 3). Enten man kjenner begrepet eller ikke, så er camp, stilen og holdningene som preger flippers uttrykk, blitt nærmest mainstream.

Men parallelt med dette har flipper praktisk talt forsvunnet fra offentligheten. I dagens Trondheim kjenner jeg bare til to spill som er utplassert for et alminnelig publikum. For tjudefem år siden fant man flipper i en rekke kafeer, snackbarer, bensinstasjoner og andre møteplasser. I dag finnes de fleste spillene hjemme hos folk som har flippersamling som hobby. Flipperens klassereise har gitt spillet et nytt, mer spesialisert sjikt av utøvere: samlerne, og satt det inn i en ny sosial arena: hjemmet. En skematisk oppsummering av flipperens vandring gjennom samfunnet kan liste opp følgende tre hovedholdeplasser: Kafeen som åsted for *den dannede nytelse*, spillehallen som åsted for *orgien* og i forbrukersamfunnets tid er denne tidligere offentlige fornøyelsen blitt en *hedonisme i heimen*.

Den dannede nytelse

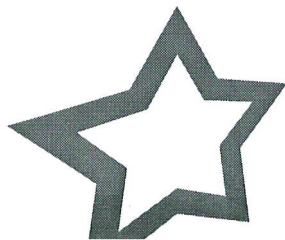
I europeisk flipperliv er kafeen spillets arnested. Eller mer korrekt: i europeisk kaféliv var flipperspillet den arne man samlet seg rundt. På 70-tallet var ikke flipper kafegjestenes primære anliggende. Man oppsøkte kafeen for å treffe folk over et glass eller en kopp, utveksle nytt, diskutere og spille en omgang flipper. Servering og samtale var hovedsaken. Selv om spillet var svært medrivende, og noen av stamgjestene var klart mer entusiastiske og betydelig dyktigere enn andre, så lå ingen under for begjæret etter å spille.

Det dreide seg om den dannede nytelse av et intenst spill, et måtehold (se fig. 3). Kafeen hadde bare ett spill, og det tjente som et samlingspunkt for stamgjestene. De kjente hver lyd det kunne frembringe siden det fikk stå alene, uten støyen fra andre, konkurrerende spill. Hver stamgjest var etter tur intenst involvert i det, men tanken på at noen skulle ha en slik innretning hjemme, ble vurdert som fullstendig absurd.

Flipper i private hjem var blant ingrediensene i de vildeste ryktene som gikk om Elvis. Helten i fortellingen om den dannede nytelse var den gode samtalepartneren som ga deg av ekstraspillene sine når du var blakk.

Orgien

I spillehallen eller arkaden var hemningene kastet og man ga seg over til et utilslørt begjær etter spillet. "Er vi kommet for å prate, eller for å spille?" lød spørsmålet. Her stod flipperne på rekke og rad. Ingen brydde seg om at maskinene snakket i munnen på hverandre slik at det nærmest var umulig å oppøve gehør for akkurat din flipper. Med mengden av spill avtok også spillernes lojalitet til de enkelte spill. Det var alltid bare å ta en annen, mens man ventet på at en eventuell favoritt skulle bli ledig... Helten i orgien er råspilleren som topper hi-score'en, ekvilibristen, Tommy!



Hedonisme i heimen

Konkurranse fra elektroniske spill, utbredelsen av spill med pengepremier og i norsk sammenheng: momsreformen i 2001, er hovedårsakene til at flipper praktisk talt har forsvunnet fra offentligheten.

Samtidig viser velstanden i forbrukersamfunnet seg i det at stadig flere komplekse og relativt kostbare gjenstander, som tidligere bare var tilgjengelige med en større del av samfunnet som markedsgrunnlag, nå finner veien til private hjem, fra den offentlige til den private sfæren.

Den symbolske tilegnelsen av flipper, å spille, var tidligere bare mulig på møteplasser som fungerte som gamle dagers kirkebakker.

I våre dager forutsetter den symbolske tilegnelsen en materiell tilegnelse. Man må eie et spill, evt. inviteres hjem til en flippereier, for å kunne nyte det. Samleren må forholde seg til et dobbelt begjær: Trangen til å eie og trangten til å spille. Med flipper i heimen er man ikke lenger underkastet begrensningene som eventuelt måtte ligge i det at ens forhold til spillet vises på offentlig sted. Så lenge man kan betale, kjøper hva man vil, spiller så mye man vil og med hvem man vil. Helten i fortellingen om hedonisme i heimen er samleren og mekkeren (se fig.), den teknisk høykompetente nerden som uten videre forstår utsagn som:

Når maskina ble slått på så lyste alle segmenter i alle displayer. Dette er symptomatisk for at MPU'en ikke har klart å boote på grunn av en åpen slam-switch i kabinettet eller en lukket tilt-bryter eller at en av de uerstattelige Rockwell-IC'ene er ødelagt (U1-U6) på MPU-kortet...

og som kan bruke opplysningen til å gjenopplive vraket av en *Joker Poker* (Gottlieb 1978) før han inviterer deg til å spille (se fig. 4).

Selv om flipperspilling i vår tid nærmest er blitt en fullstendig privatisert syssel, så er det grunn til å anta at oppfatningen av flipper som samlingspunkt for et fellesskap fortsatt lever jfr. følgende uttalelse fra en flippersamler til Betroelser på www.spilledilla.com: "Jeg spiller omtrent aldri når jeg er alene. Flipper er et sosialt spill!" Dette er også nedfelt i det som fra 1960-tallet utviklet seg til å bli flipperspillets grunnleggende funksjonsform. Dvs. at spillene er designet slik at selv om en person kan ha glede av å spille alene, så kan opptil fire personer turnere mot hverandre. Det var en del av kafeens alminnelige omgangsform at man kunne utfordre hvem som helst, evt. be om å få være med, når noen var i ferd med å starte opp en spilleomgang, likegyldig om man kjente motspillerne eller ikke.

Møblerte hjem i en brytningstid

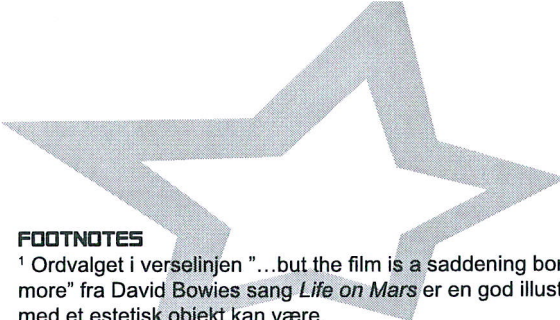
Det humoristiske munnhellet om å *komme fra et møblert hjem*, ironiserer lett over veloppdragne mennesker som er høflige, ressurssterke og kultiverte i den forstand at de kommer fra husholdninger med piano, som "møbel" betraktet, er det ultimate emblem for den klassisk konforme middelklassen.

I vår tid har flipperspillet vandret fra den offentlige sfære og flyttet inn i menneskers private hjem.

I en større kampanje markedsfører eiendomsutviklerne Hvidsten eiendom i Oslo et leilighetskonsept ved å vise en bolig med flipperspillet *Tommy* som en del av møblementet (se fig. 5).

Er det tenkelig at vi er inne i en utvikling, hvor pianoet endelig detroniseres fra sin posisjon som emblem for den absolutte alminnelighet, og at tidens rådende mentalitet vil la flipperspillet overta pianoets plass i stuen og blant våre sosiale symboler?





FOOTNOTES

¹ Ordvalget i verselinjen "...but the film is a saddening bore, 'cause she's lived it ten times or more" fra David Bowies sang *Life on Mars* er en god illustrasjon på hva et publikums identifikasjon med et estetisk objekt kan være.

² Hvor kraftfull en slik lesning av flipperspillet kan virke ser man i en reklamefilm for Ford Fiesta (regi v. Antoine Bardou-Jacquet), som gikk på TV i Storbritannia våren 2004, der bilen var filmet slik at den så ut til å kjøre rundt inni et flipperspill og demonstrerte sine kjøreegenskaper gjennom halsbrekkende manøvrer for å unngå kulen og uthullet kfr. fig. 2.

³ I boken *Pinball!* Beskriver Roger C. Sharpe opplevelsen på denne måten: ...I have a ball stopped on the playfield, cradled in the right flipper. I can feel myself merging with the machine,. Hands and eyes in perfect coordination. I take a deep breath... (Sharpe 1977: 24)

⁴ Flipperspillets historie i USA har vært svært omskiftelig pga. dets forhold til strategiske gevinster som for eksempel pengepremier. Selv om det ikke finnes noen tradisjon for flipperspill med premieutbetalinger, så har spillet vært gjenstand for *moralske panikker* som førte til at det faktisk var forbudt i New York mellom 1941 og 1976 (Sharpe 1977:48, 63).

KILDER:

Barthes, Roland (1975): "Nautilus og Bateau Ivre" i *Mytologier*, Gyldendal, Oslo

Grimstad, Hans Jørgen "Extreme Makeover" i *Betroelser* på www.spilledilla.com (2004)

Rolness, Kjetil (1992): *Vulgær og vidunderlig – en studie i utsøkt dårlig smak*, Aschehoug, Oslo

Rossignoli, Marco (2000): *The Complete Pinball Book – Collecting the Game and its History*, Schiffer Publishing, Atglen

Sharpe, Roger C. (1977): *Pinball!*, E.P. Dutton, New York

Sontag, Susan (1966): "Notes on Camp" i *Against Interpretation*,

Who, the (1969): *Tommy*, LP-plate

Russel, Ken (1975): *Tommy*, dvd

Tegneserierutene er sakset fra Ronnys bar - Rockegjengen, utgitt på SEMIC Nordisk forlag AS, Oslo 1990

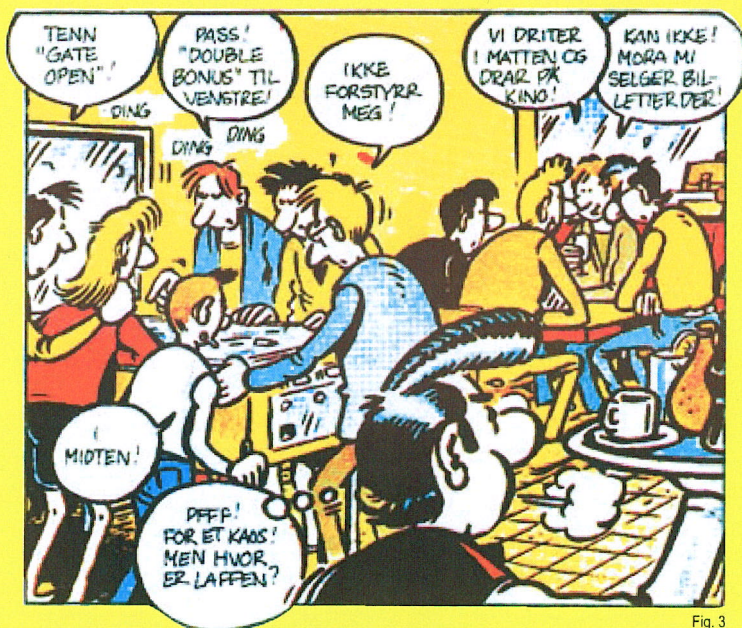


Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

FLIPPER
FRA SAMLINGSPUNKT TIL SAMLINGSOBJEKT
14. MAI - 12. JUNI 2005