



Dies ist eine Leseprobe von Klett-Cotta. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter [www.klett-cotta.de](http://www.klett-cotta.de)

**Andreas  
Bernard**

# **Der Trost der Flipper**

Klett-Cotta

Klett-Cotta

[www.klett-cotta.de](http://www.klett-cotta.de)

© 2024 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH,  
gegr. 1659, Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten

Cover: ANZINGER UND RASP Kommunikation GmbH, München  
unter Verwendung einer Abbildung von © James Hamilton/

Pinball! by Roger C. Sharpe

Gesetzt von C.H.Beck.Media.Solutions, Nördlingen

Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-608-98768-3

E-Book ISBN 978-3-608-12293-0

## **1. Same Player Shoots Again**

Seitdem die Flipper verschwunden sind, haben sich die Städte gewandelt. Sie sind gläserner geworden, durchsichtiger. Im Zentrum und an den Ausfallstraßen reihen sich Läden mit breiten Fensterfronten aneinander, Dönerbuden, Nagelstudios, Coffeeshops, Shishabars, Asia-Bistros, Start-up-Büros – lauter Orte, die man zur Blütezeit der Flipper noch nicht kannte. In den Straßen meiner Kindheit, in der Abfolge von Mietshäusern, Geschäften und Lokalen, fand sich, wenn die Erinnerung nicht trügt, kaum eine transparente Stelle. Die vielen Stehausschänke des Viertels, die Konditoreien und die Gaststätten mit jugoslawischer oder »gutbürgerlicher« Küche (»deutsch« hieß das Essen seltsamerweise nie) hatten Türen aus Holz und waren mit gelblichen Gardinen verhüllt, und an den Fenstern der Supermärkte, Getränkehändler und Schreibwarenläden hingen großformatige Werbeplakate mit Sonderangeboten. Höchstens die Metzgereien gewährten vollen Einblick ins Innere des Geschäfts.

In den Cafés und Imbissbuden von heute würde man einen Flipper von außen sofort erkennen. Manchmal fällt mir im Vorbeigehen eine Stelle hinter den großen

Fenstern auf, die wie geschaffen wäre für einen Apparat – typische Flipperstandorte von früher, bei den Toilettentüren oder in der Ecke am Ende der Bar. Einmal, beim Blick in ein türkisches Lokal, schien der freie Raum zwischen Theke, Wand und Fenster so passgenau ausgespart zu sein – eine Lücke in Form eines Flippers –, dass mir die Silhouette des blinkenden Kastens einen Moment lang wie ein Trugbild vor Augen stand.

Als es noch Flipper gab, zeigten sich die wenigsten von ihnen auf den ersten Blick. Sie mussten im Innern der Kneipen und Gaststätten erst entdeckt werden, oft an entlegenen Stellen: in einem schmalen Durchgang nach hinten, wo sich die Toiletten und der Zigarettenautomat befanden, in einem Nebenzimmer mit Billardtisch, zu dem ein paar Stufen hinaufführten, oder sogar im Keller, im Vorraum der Kegelbahn. Diese Anordnung hatte den Vorteil, dass ich in einem Alter, in dem es mir noch lange nicht erlaubt gewesen wäre, alleine ein Lokal oder einen der schmalen Stehausschänke zu besuchen, halbe Nachmittage flippern konnte. Ich fragte vorne an der Theke, ob ich kurz die Toilette benutzen dürfte, ging voller Aufregung nach hinten zu den Maschinen und spielte unbemerkt. (Je öfter ich an einem Gerät stand, je vertrauter es mir wurde, desto länger hielt auch mein Budget von zwei oder drei Mark.) Die Wirtin hatte mich längst vergessen; nur manchmal kam einer der Trinker vorbei, um eine Schachtel Zigaretten aus dem Automaten zu ziehen, und warf mir im Weggehen einen komplizenhaften Blick zu.

Inmitten dieser zwielichtigen, fast versteckten Flipperorte gab es eine Ausnahme, einen Schauplatz, an dem sich die Maschinen offen präsentierten – die hell erleuchteten Spielhallen, die sich vor allem rund um den Bahnhof verteilten. Ihre großflächigen, mit Neonschriftzügen verzierten Fenster waren schon von Weitem zu erkennen, und es ist eine schroffe Umkehr im Erscheinungsbild der Städte, dass die verbliebenen »Spielotheken« von heute gerade die blinden Flecken der immer lichter gewordenen Ladenzeilen bilden; hermetische Orte mit schwarzbeklebten Fenstern, deren Fassaden, einem Gesetz von 2012 zufolge, »so zu gestalten sind, dass ein Einblick ins Innere der Räumlichkeiten von außen nicht möglich ist«. In der Zeit der Flipper waren die Spielhallen verheißungsvolle, durchlässige Orte, deren Geräusche – ein vielfach verstärktes Rattern und Sirren Dutzender Maschinen – sich den Passanten durch die offenen Glasschiebetüren schon in der Ferne ankündigten, wie bei einem in der Nähe aufgebauten Rummelplatz. Wer heute die Scheu vor den schwarzen Fenstern überwindet und die Tür zu einer »Spielothek« öffnet, betritt dagegen einen abgedichteten, beinahe sterilen Raum. Die Geldspielautomaten stehen auf gepflegtem Teppichboden (Flipper und andere Geräte *for amusement only* gibt es nicht mehr), und davor sitzen ein paar Spieler auf Barhockern mit Lehnen und drücken stoisch ihre Tasten. Ein Ghetto für die letzten, sorgsam von der Welt getrennten Suchtopfer, den Raucherbereichen in Flughäfen und Bahnhöfen vergleichbar.

Meine Orientierung in der Heimatstadt, vor allem in den südlichen Vierteln, ist noch immer von den ehemaligen Flipperorten geprägt; die Lokale und ihre Apparate – rund um den Schlachthof und die Großmarkthalle, am Fluss entlang Richtung Tierpark – setzen sich zu einem verlässlichen Stadtplan zusammen. Ich bewege mich zwar, wie der blaue Punkt auf der Karte des iPhones bezeugt, vom Rondell an der Großmarkthalle die Thalkirchner Straße entlang Richtung Süden und gehe links in die Brudermühlstraße, bevor ich kurz vor dem Mittleren Ring in die schmale Bruderhofstraße abbiege, die nach einer Weile in die Schäftlarnstraße parallel zur Isar mündet. Aber in meiner inneren Topografie besteht diese Strecke auch vierzig Jahre später aus Etappen von Flipper zu Flipper. Vom Pharaoh, in einer Gaststätte am Rondell, deren Namen ich vergessen habe, führt der Weg zum Medusa, den wir in einem dubiosen Trinkerlokal namens »Dudlhofer« spielten, zum Time Warp mit den bananenförmigen Schlägern im Wirtshaus »Herzog Siegfried« (oder hieß es »Herzog Anton«?), weiter zum Gorgar im Gasthof »Wasserturm« und zum Panthera, der in der Westernkneipe »Oklahoma« ganz hinten auf einer Empore stand. Keines dieser Lokale existiert heute noch. Im »Herzog Siegfried« zog irgendwann ein griechisches Restaurant ein, danach (unabwendbares Schicksal fast aller Griechen Ende der neunziger Jahre) eine Tapas-Bar. Das Wirtshaus am Rondell, der »Wasserturm« und das »Oklahoma« sind nicht einmal mehr als gastronomische Betriebe zu erkennen. Sie sind irgendwann umgebaut

worden, zu Erdgeschosswohnungen oder Büroräumen, und nur die Fugen an den zugemauerten und durch schmalere Türen ersetzen Eingangsfronten verraten, dass es hier einmal ein Lokal gegeben hat.

Aufbewahrt ist die verblassste Welt der Flipper in alten Spielfilmen und Fernsehserien. Gerade in der Zeit ihrer größten Popularität (den fünf, sechs goldenen Jahren vor der ersten Krise ab 1982, die mit meiner Entdeckung der Maschinen durch eine glückliche Fügung zusammenfallen) tauchen sie in Kneipen- und Gasthauszenen regelmäßig auf, einbezogen in die Handlung oder, häufiger, als bloße Kulissen, die von der Kamera nicht weiter beachtet werden. Abseits des Geschehens gerät kurz ein Flipper ins Bild, ohne Funktion, vielleicht sogar unabsichtlich – beiläufiges Kolorit der Gegenwart, wie eine Eis-am-Stiel-Tafel, ein Werbeplakat oder eine Plastiktüte mit dem Logo eines Kaufhauses.

In Filmen und Serien aus der Zeit um 1980 kann dieser schöne Moment jederzeit eintreten: das Pariser Einkaufszentrum in *La Boum*, in dem Vic und ihre Schulfreunde herumhängen und in dem man im Hintergrund einen Supersonic sieht; Helmut Dietls *Monaco Franze*, der spätabends in einem Spielsalon auf den Dienstschluss seiner jungen Freundin wartet und an einer Reihe von Flippern vorbeigeht; die Jugendfußballer aus *Manni, der Libero*, die sich nach dem Training im Vereinslokal um den Strikes and Spares scharen.

Aus Sehnsucht nach den Geräten, auf denen ich zu spielen gelernt hatte – den ersten elektronischen Flippern der Firmen Bally und Williams, mit roten Computerziffern anstelle der bis dahin obligatorischen mechanischen Punkteanzeige –, habe ich eine Zeit lang systematisch nach Filmausschnitten gesucht. Unbeachtet ließ ich dabei die wachsende Zahl der YouTube-Videos, in denen aufwendig restaurierte, in Hobbykellern oder Garagen stehende Maschinen vorgeführt werden. Diese zum Sammlerobjekt erstarrten Apparate, mit Schlüssel am Münzfach und ewigem Freispiel-Reservoir, waren für mich nicht von Interesse. Infrage kamen nur Filmszenen, die die Flipper noch in ihrer angestammten Umgebung zeigten, als öffentliche Geräte, an denen jeder nach dem Einwurf eines Geldstücks sein Geschick erproben konnte.

Als ergiebigste Quelle erschienen mir dabei die Krimiserien, denn die Kommissare und Inspektoren landen bei ihren Ermittlungen immer wieder an Schauplätzen, an denen Spielautomaten stehen könnten. Ich habe etliche *Derrick*-, *Kottan ermittelt*- und *Tatort*-Folgen aus den späten siebziger und frühen achtziger Jahren nach Flippern durchforstet. Vor allem von den *Derrick*-Fällen versprach ich mir viel, weil sie in München spielen und ich darauf hoffte, dass in einer Folge, die den Inspektor ins Bahnhofs- oder Schlachthofviertel führt, vielleicht ein Lokal zu sehen sein würde, in dem ich als Kind selbst einen Apparat entdeckt habe. Aber die Ausbeute war enttäuschend. Die Verbrechen in den *Derrick*-Krimis

ereignen sich, wie ich es ohnehin in Erinnerung hatte, häufig in den Villenvierteln Grünwalds oder rund um den Starnberger See; und auch wenn sie in der Innenstadt geschehen, sind eher großbürgerliche Gegenden wie Nymphenburg oder Bogenhausen betroffen. Es kommt ganz selten vor, dass Derrick und sein Assistent Harry Klein in Kneipen, Bars oder Spielhallen gerufen werden. In den zwischen 1978 und 1984 gesendeten Folgen bin ich überhaupt nur auf zwei Szenen gestoßen, in denen ein Flipper auftaucht: In »Ute und Manuela« spielt der junge Verdächtige, mit Lederjacke und strähnigem Haar, in einer Bowlingbahn an einem elektromechanischen Gerät; in »Das Mädchen in Jeans« steht zu Beginn eine Bardame am Pinball Champ '82 und wird plötzlich von einem Gast mit dem Messer bedroht.

Bei *Derrick* und den arrivierten, von Gustl Bayrhammer oder Hansjörg Felmy verkörperten *Tatort*-Kommissaren sind die Apparate kaum zu sehen, und wenn einmal jemand flippert, sind es immer die Delinquenten. Im Jahr 1981 jedoch nimmt ein *Tatort*-Ermittler aus Duisburg die Arbeit auf, der schon bei seinem ersten Fall selbst vor der Maschine steht. Horst Schimanski spielt mit seinem Kollegen Thanner in einer Imbissbude am Star Trek von Bally, und die in einem *Tatort* bis dahin undenkbare Hemdsärmeligkeit des Kommissars, der observierten Halbwelt immer näher als dem Polizeimilieu, zeigt sich auch an seiner Liebe zu den Automaten. In den 29 Schimanski-Folgen, die zwischen 1981 und 1991 ausgestrahlt wurden, tauchen regelmäßig Flipper

auf, vor allem in den frühen Filmen. Im ersten, »Duisburg-Ruhrort«, sind es neben dem Star Trek der Flash (in einer Rockerkneipe) und der Harlem Globetrotters (in einem türkischen Lokal); im zweiten, »Grenzgänger«, der Hot Tip; im vierten, »Das Mädchen auf der Treppe«, der Firepower, der in einer der ersten deutschen Burger-King-Filialen steht (»Kennen Sie den Typen am Flipper? Ich glaub', der folgt uns schon die ganze Zeit«, sagt Thanner zu der jungen Frau, die den Mörder ihrer Mutter sucht). In der fünften Folge, »Kuscheltiere«, ist zweimal der Black Knight zu sehen; in der achten, »Zweierlei Blut«, spielt Schimanski am Pinball Champ '82, bei verdeckten Ermittlungen in einer Fußballkneipe nach dem Mord an einem Fan des MSV Duisburg. Einer der Stammgäste nennt ihn einmal respektvoll »Flipperking«.

Die Frequenz der Flipperszenen ist in den *Tatort*-Filmen mit Kommissar Schimanski so hoch, dass der Einsatz der Maschinen fast programmatisch wirkt. Und tatsächlich gibt es in der Biografie von Hajo Gies, dem Regisseur der ersten Folgen und Erfinder der Figur, ein Indiz, das diesen Verdacht bestärkt. Gies gehörte ab 1967 dem ersten Jahrgang der neu gegründeten Filmhochschule in München an, neben Wim Wenders und Werner Schroeter. Die Bedeutung des Flipperns für die jungen Münchner Regisseure dieser Zeit ist vielfach dokumentiert, sowohl in Interviews und Lebenserinnerungen über die abendlichen Wettkämpfe in der Schwabinger Kneipe »Kleiner Bungalow«, in der drei Maschinen standen, als

auch in ihren frühen Werken, wie Klaus Lemkes *Strategen* von 1966, dem Kurzfilm *Same Player Shoots Again* von Wim Wenders 1967, in dem Hanns Zischler fünfmal dieselbe Szene durchlebt (damals waren die Geräte noch auf fünf Kugeln eingestellt), oder *Liebe ist kälter als der Tod* von Fassbinder 1970. Die Flipperleidenschaft der deutschen Regisseure war ihrerseits von den Filmen der Nouvelle Vague inspiriert, in denen die Geräte häufig eine Rolle spielen. Truffaut hatte 1962 auf die Frage nach der Gemeinsamkeit zwischen den jungen Pariser Filmemachern sogar gesagt, sie bestehেe einzig in der von allen geteilten Lust aufs Flippern.\* Hajo Gies' Schimanski-Krimis geben also über die Automaten ihre Einflüsse und Vorbilder zu erkennen, knüpfen den *Tatort* an das junge Münchner Kino und die Nouvelle Vague.

»Ich musste noch etwas Zeit totschlagen«, sagt Schimanski einmal, als er von Thanner zufällig beim Flippern in einer Imbissbude entdeckt wird. Und genau diese Funktion der Überbrückung ist den Apparaten meistens zugekommen. Natürlich habe ich mich abends unzählige Male zum Flippern in einer Kneipe oder einem Billardsalon verabredet. Aber die typischen, am stärksten in Erinnerung gebliebenen Flippermomente sind die, in denen das Aufsuchen der Maschinen in

---

\* Diese Interview-Stelle hat der Filmwissenschaftler Dennis Göttel in einem seiner Essays zur Kulturgeschichte des Flippers aufgestöbert. Den Funden und Ideen Göttels ist dieses Buch zu Dank verpflichtet.

einen Zwischenraum fiel, in eine Zeitspanne von ein, zwei Stunden (oder auch eines halben Tages), die unausgefüllt vor mir lag und deren bedrohliches Gewicht zerstreut werden musste. Der Nachmittag zwischen Gitarrenunterricht und Fußballtraining, den ich oft in einer weitläufigen Brauerei-Gaststätte neben der Wohnung des Lehrers verbrachte, weil dort im Keller ein Centaur stand. Ein paar verregnete Urlaubstage, die nur dadurch erträglich wurden, dass ich am Stadtrand des italienischen Ferienortes irgendwann eine *Sala Giochi* mit einer Reihe von Flippern entdeckte. Die Stunden in einer fremden Stadt, wenn der Freund, bei dem ich zu Besuch war, noch ein spätes Seminar hatte, und ich die Haupt- und Ausfallstraßen nach einer Spielhalle absuchte.

In solchen Situationen, in einer matten, zunehmend bedrückten Stimmung, waren die Flipper das Heilmittel, das mir über die prekäre Schwelle des Tages hinweghelfen konnte. Ob es diese Form von Langeweile und die zugehörigen Linderungsmittel heute noch gibt? Jemand müsste eine Geschichte des Zeittotschlagens schreiben, in der sich vermutlich erweisen würde, dass sich die Frequenz dieser Kunst in den vergangenen Jahrzehnten stark erhöht hat. Die Smartphones erlauben es, jedes noch so kurze Intervall der Leere sofort zu füllen; das Warten auf den Bus, das Anstehen an der Supermarktkasse, sogar die Rotphase einer Ampel kann mit ein paar Wischbewegungen auf dem Display überbrückt werden. Totzuschlagende Zeit wird längst in Minuten

und Sekunden berechnet. Für diese Mikrodosen stand vor dreißig, vierzig Jahren außer der Zigarette kein effizientes Werkzeug zur Verfügung (und sie wurden vielleicht auch nicht für derart betäubungswürdig erachtet). Mein Feind war dagegen der zähe Nachmittag im Ganzen, die Zeit nach Schulschluss und Mittagessen, wenn keine Verabredung zum Fußball zustande kam oder das Wetter sie durchkreuzte. In der Tristesse der endlosen Stunden leuchtete dann auf einmal das Vorstellungsbild eines bunten Kastens auf, der unbesetzt in der Ecke stand und nur auf mich zu warten schien, und ich machte mich auf den Weg, um ihn aufzuspüren.

Die Zeit der Flipper ist nun seit über zwanzig Jahren zu Ende. Mitte 1999 brachte die Firma WMS Industries das letzte Williams-Gerät auf den Markt; die beiden anderen großen Hersteller, Gottlieb und Bally, hatten bereits in den Jahren davor aufgegeben. Vergeblich bemühte sich WMS am Ende noch, mit *Revenge from Mars* und *Star Wars Episode I* – unter dem Motto *Pinball 2000* entwickelte Mischformen aus Flipper und Computerspiel – für eine letzte Renaissance zu sorgen. Doch die Flipperabteilung des Konzerns erlebte das heraufbeschworene 21. Jahrhundert nicht mehr und gab am 25. Oktober 1999 ihre Auflösung bekannt. Aufrechterhalten wird die Branche seither nur noch von der Firma Stern, dem ewigen Vierten der Flipperhersteller, und einigen neu gegründeten Kleinunternehmen, die ihre Maschinen für den Privatgebrauch eines Kreises von Sammlern und Turnierspielern produzieren. In der

Öffentlichkeit, in ihrem natürlichen Milieu der Kneipen und Spielhallen, der Bars und Imbissbuden sucht man die Geräte heute vergeblich. Das Gedächtnis derer jedoch, die über Jahrzehnte hinweg mit dem Spiel verbunden waren, hält die Flipper präsent. Es gibt Lebensgeschichten, durchzogen von Rissen und Irrwegen, in denen die Automaten die größte Konstante bilden. Eine Biografie als Abfolge von Flipperereignissen. *Same Player Shoots Again.*