Georg Stanitzek

Theory Wizard

Marshall McLuhan über den Flipper

www.visualpharm.com

Erhard Schüttpelz zum sechzigsten Geburtstag

Befragen wir das medientheoretische Orakel. 1976, zur Zeit der Hochkonjunktur des Flipperspiels, ist Marshall McLuhan in der *Tomorrow Show* des Senders NBC zu Gast. Im Fernsehgespräch über das Fernsehen ist er in seinem Element und kommt en passant, konversationsweise und assoziativ auf den Flipper zu sprechen. Den Ausgangspunkt bildet eine These über erfolgreiche Unterhaltung. Jeder gelungene Scherz, jede lustige Geschichte komme nur zustande, wenn sie auf einem anders gearteten Grund aufruhe: „The funny story is a very ambiguous thing. It's always based on a grievance", so McLuhan. Sein Talkshow-Gastgeber Tom Snyder vertritt eine Art einfache Manipulationstheorie des Fernsehens oder bietet sie doch wenigstens seinem Gast als Hypothese an: „It's almost as if we're setting [the audiences] up as we go along."

McLuhan stimmt vorderhand zu: „I think so. They're manipulated",[1] aber nur um sogleich zu widersprechen und die Grenzen der Manipulierbarkeit herauszustellen. An dieser Stelle kommt der Flipper zur Sprache, und zwar gestalttheoretisch.

Hier ist es nützlich zu wissen, dass McLuhans Selbstverständnis zufolge seine eigentliche Originalität in einem inversen gestalttheoretisch angeleiteten Vorgehen besteht: „The ordinary study concentrates on *figure* minus *ground*," während doch gelte: „Communication theory for any *figure* requires the including of the *ground* for that figure and the study of the interplay between the *figure* and its *ground*",[2] mehr noch: „I have begun to realize that my peculiar approach to all matters has been to enter via the *ground* rather than the *figure*. In any gestalt the *ground* is taken for granted and the *figure* receives all the attention. The *ground* is subliminal, an area of effect rather than of causes."[3]

Entlang dieser dogmatischen Annahmen argumentiert McLuhan ebenso schematisch wie phantasievoll, wenn er das Flipperspiel einbringt, um das Verhältnis des Fernsehmachers zu seinen Zuschauern zu charakterisieren: „They're manipulated. They're part of the pinball machine, if you wish. You ping the ball at them. You hope they'll respond. It's a *figure/ground* situation. You play the *figure* against the *ground*. You rub them together. You hope something will happen. But the *ground* is always hidden."[4] Die Flippermetapher wird im Ansatz sogleich zu einer Allegorie des Massenmediums und seiner Rezeption ausgebaut. Der Sender adressiert den Empfänger in einer Weise, dass von einer simplen Manipulation keine Rede sein kann, so nämlich, wie ein Flipperspieler die Kugel in Richtung eines targets schickt. Wie genau es getroffen, auf welche Weise es reagieren wird, ist alles andere als exakt kalkulierbar, „the *ground* is always hidden." Tom Snyder oder wer auch immer kann die Resonanz seines Publikums so wenig determinieren wie ein noch so gut trainierter Spieler den Lauf der Kugel im Flipperautomaten. „The writer's audience is always a fiction", wie ein anderer zeitgenössischer Philologe und Medientheoretiker es pointiert hat,[5] das gilt auch für jeden massenmedialen Adressanten. Soweit McLuhans erster und metaphorischer Bezug auf die Flippermaschine.

Dabei bleibt es nicht, er fährt fort: „I was watching the pinball machine in your studio,"[6]

und gibt damit in actu Aufschluss über seine Methode, seine besondere dekonzentrierte Aufmerksamkeit. Ganz konkret verfährt er nach der Devise „to enter via the *ground* rather than the *figure*“.[7] Statt sich auf die Fernsehshow (figure) zu fokussieren, hat er sich für deren Mobiliar (ground) interessiert und dort sein Argument gefunden, um es sogleich in Richtung Moderator und Publikum zu spielen und beiden überdies einen Blick in seine Trickkiste zu gewähren. Wenn der Gegenstandsbezug bis hierhin nur im Dienst eines funktionalen Vergleichs gestanden hat, rückt der Flipperautomat in der Folge mit drei Argumenten als solcher, proprie, ins Zentrum. Erstens: „I was watching the pinball machine in your studio, and the hidden *ground* of the pinball machine is the old nostalgia of the 1940s, the days of the Depression. This is the hidden *ground* behind the new interest in the pinball machine“.[8] So entschieden der Duktus ins Assertorische wechselt, so erläuterungsbedürftig wird das Gesagte. Wiederum soll es der Grund (ground) sein, der die Sache (figure) aufschließt. Die 1940er als Jahre eines nostalgischen Rückblicks auf die Zeit der Großen Depression[9] sollen den Hintergrund bilden, vor dem sich das erneute Interesse am Flipperapparat der Gegenwart (figure) formt. Insofern McLuhan als gut Dreißigjähriger Zeitgenosse der genannten Ära war, wird er hier einfach aus seiner Lebenserfahrung schöpfen. Später Geborene können sein Argument anhand des Film noir nachvollziehen, in dem Flippergeräte gelegentlich eine Rolle spielen.[10] Hierauf bezogen wäre die Flipperkonjunktur um 1970 also Nostalgie in Potenz.

Etwas vom damit behaupteten ‚verborgenen Grund‘ dieser Konjunktur wird auch der junge Friedrich Kittler geahnt haben, als er kulturkritisch notiert hat: „Der Einzelne spielt, weil der Flipper sein einziger Partner auf dieser Welt ist; verlorenen Kontakt restituiert die Technik“, um das flippernde Personal – diese Einzelnen ohne Partner, ohne wirklichen Kontakt – wie folgt zu charakterisieren: „Das Stammpublikum der Flipper setzt sich zusammen aus jungen Leuten, die die soziale Bewährung fliehen oder denen keine Chance einer Bewährung geboten wird, und älteren Männern, deren Physiognomie ihr Gescheitertsein bezeugt.“[11] Anders als McLuhans Argument

unterschätzt das damit gegebene Bild von den herumgammelnden Tunichtguten und Erschöpften jedoch die romantische Reflexivität des Phänomens. Dass die genannten Spieler durchweg Gescheiterte sein sollten – dazu entspricht ihr Habitus zu genau der coolen Pose von „beautiful losers“.[12]

Wenn McLuhan die Flippermode der 1970er im Geist der 1940er Jahre verankert sieht, ist auch das kurz zu erläutern. Denn jener Spielautomat, der in den Siebzigern einen weiteren Popularitätsschub erlebt, existiert eigentlich erst seit der zweiten Hälfte der Vierziger. Nämlich nachdem 1947 die „Flipper“ genannten kleinen Hebel erfunden und in den Flipper *Humpty Dumpty* der Herstellerfirma D. Gottlieb & Co. eingebaut worden sind, mit denen die Spieler künftig die Kugel ins Spielfeld zurückschicken können.[13] Erst damit legt Pinball seinen Charakter als hauptsächliches Glücksspiel ab und wird zu dem Geschicklichkeitsspiel, als das wir es kennen. Sollte also das nostalgische Interesse der 1940er Jahre den Vorgängern des Flippers, jenen elektrifizierten Bagatelle-Spielgeräten der 1930er Jahre[14] gegolten haben, deren mechanische Manipulierbarkeit durch den in eben diesen Jahren eingeführten Tilt-Mechanismus[15] strikt begrenzt blieb? Vielmehr dürfte die zunächst einfache, dann potenzierte Nostalgie auf die – in den Vereinigten Staaten mit dem Glücksspielstatus verbundene – Aura des Verruchten und Verbotenen gehen. Denn in vielen Staaten ist das Flipperspiel nicht nur moralisch geächtet, sondern auch illegal und damit in semi-öffentliche Bereiche abgedrängt, Hinterzimmer, prostitutions- und kriminalitätsnahe Lokale, Casinos.[16] In New York City beispielsweise wird das 1942 ausgesprochene Verbot nach einem aufsehenerregenden Gerichtsverfahren erst 1976 aufgehoben,[17] wenige Monate bevor McLuhan den Flipper kommentiert hat. Auch nach seiner juristischen Anerkennung als Geschicklichkeitsspiel bleiben Jahrmarkt, Glücksspiele, Sex und Crime wichtige Motivspender der mit dem Flippergerät verbundenen Bildwelt.

„This is the hidden *ground* behind the new interest in the pinball machine,“ – hat McLuhan damit die in die aktuelle Flippermode als deren verborgenen Hintergrund

eingeschlossene Vergangenheit herausgestellt, fasst sein nun folgendes zweites Argument die technische und mediale Gegenwart in den Blick. Zweitens: „and the pinball machine is now like the movie in the world of TV. The pinball machine is now in a world of electronic simultaneity, and whereas it's an old mechanical machine, one thing at a time, and it belongs to the old hardware days, now it also has a new *ground*."[18] Obwohl es sich seit seiner massenindustriellen Fertigung um ein elektro-mechanisches Hybrid handelt, charakterisiert McLuhan das Flipperautomatenspiel als im Wesentlichen mechanisches. Wurde das Gerät auch Jahrzehnt um Jahrzehnt mit mehr und mehr elektrischen Schaltungen versehen – und wuchs es damit sozusagen der Elektronik entgegen –, soll es doch im Kern den „old hardware days" angehören. Als die Firma Bally 1977 einen neuen Flipper, *Evel Knievel*, mit der Ankündigung „The first fully electronic commercial game!" bewirbt, straft die beigegebene Abbildung dies sogleich Lügen.[19] Mag auch das Zählwerk jetzt als elektronische Anzeige funktionieren – plunger und Metallkugel, die schiefe Ebene, Schlagtürme und targets, die Flipperhebel, das sind nach wie vor die entscheidenden Elemente des Spiels. Vollständig elektronifizierte Spielgeräte tauchen in den 1970er Jahren stattdessen in der Umgebung des Flippers auf und machen ihm zunehmend Konkurrenz.[20] Ihnen gegenüber erscheint er als Fossil.

Auch mit diesem Argument geht McLuhan also vom Hintergrund aus, nun aber von einem anderen. Ihn bildet die neue Medientechnik, in deren Umgebung (ground) die mechanische Kausalität, der physische Transport der Flipperkugel im Kasten mit seinem Hindernisparcours, auf neue Weise sichtbar wird: „one thing at a time",[21] auf der Zeitachse klar nacheinander situierte Ereignisse, im Gegensatz zur elektronischen Gleichzeitigkeit. Der überkommene Hintergrund erhält also selbst einen, wechselt damit seinen Status, wird Figur (figure). Mit anderen Worten: die Gewöhnung an Elektronik „creates a new hidden environment while simultaneously pushing the old invisible ground into prominence, as a new figure."[22] Der aus den angestammten zwielichtigen Spielstätten als Accessoire ins Fernsehstudio gewanderte Flipperautomat

macht das anschaulich.

Drittens: „It's the old *figure* in a new *ground,* which makes it an art form. It's now an art form."[23] Der Flipper als Kunstform, das ist McLuhans drittes und abschließendes Argument zum Thema; der Interviewer lässt keine weitere Ausführung zu. An dieser Stelle gehen Kürze und Auslegungsbedarf Hand in Hand, die erstaunliche Wendung lässt einen ratlos, das Orakel ist perfekt.[24] Wie verhalten sich Kunst und Flippern, Kunstwerke und Flippergeräte zueinander?[25] Seit etwa 1960 stehen sie in spektakulärem Austausch, und Pop ist das wesentliche Medium ihrer Interaktion. Ken Russell hat dieses Verhältnis 1962 in Szene gesetzt. In seinem für die BBC-Reihe Monitor gefertigten Fernsehfilm *Pop Goes The Easel* stellt er eine junge englische Pop-Künstler*innen-Gruppe vor, zeigt, auf wie vielfältige Weise sie in die zeitgenössische populäre Kultur involviert sind – über einen Jahrmarkt streifend, in ihren Ateliers Illustrierte lesend, Science Fiction-Literatur zitierend, Corn Flakes-Reklame und Hollywoodfilme kommentierend, Twist tanzend und so fort. In der dem Flipper gewidmeten Episode betritt Peter Phillips rauchend einen Raum seines Ateliers, in dessen Ecke eine Freundin einigermaßen lässig flippert.[26] Er gesellt sich zu ihr, wirft einen kurzen Blick auf ihr Spiel, macht es sich auf einer Liege im Hintergrund des Raums bequem. Die Kamera schwenkt über die Spielfläche, dann hoch zur backglass art des Gottlieb-Flipperautomaten vom Typ *Kewpie Doll,* benannt nach einer drolligen Hartplastikpuppe, wie man sie auf einem Rummelplatzschießstand als Trophäe gewinnen konnte. Dagegen schneidet Russell von Automatenspielen inspirierte Formdetails auf Phillips' Gemälden. Die Szene endet agonal, indem sie das Schießbudenmotiv aufnimmt: Der Künstler drückt eine ungeladene Pistole in Richtung der Flipperspielerin ab; diese wendet sich umgekehrt ihm zu, feuert gestisch mit ihrer zur Pistole geformten Hand zurück, pustet den Rauch von der Mündung.[27]

Die damit ins Bild gesetzte Auseinandersetzung zwischen der Kunst auf der einen und der in weiblicher Gestalt[28] verkörperten Spielautomatenindustrie auf der anderen Seite

beschreibt treffend die Entwicklung der folgenden Jahre. Die Pop Art integriert Formen und Motive des Flippers auf vielfältige Weise in ihre eigenen. Um wenige Beispiele zu nennen: Peter Phillips bezieht malerisch targets und Zahlenanzeigen des Flippers ein; eine Reverenz gegenüber jenem Modell, das in *Pop Goes The Easel* seinen Auftritt hat, bringt eine Kombination ausgewählter Bild- und Schriftbildelemente dieses Apparats.[29] Wayne Thiebaud zeigt 1962 mit *Four Pinball Machines* wie in einem Spielsalon nebeneinandergestellte Geräte in dekorativer Affirmation.[30] Richard Lindners *42nd Street* von 1964/65[31] ist eine monströse Phantasie, die die typische Automatenbildlichkeit mit der weiblichen Gestalt von Prostituierten koppelt und überdies mit dem Bildtitel den Flipper klar im Rotlichtmilieu verortet, zwei Freier sind in der Position von Spielern platziert. Klaus Geldmachers Objekt *Gut Strom 1* von 1965 bildet bumper, slingshots und Zählwerkanzeigen in Plastik nach, obendrein mit elektrischer Beleuchtung; ebenso *Gut Strom 2* und das witzig betitelte *Moneymaker* von 1966.[32] Mit ihrem Triptychon *Dieu de guerre* von 1967/68 zieht Ulrike Ottinger eine Vielzahl von Registern der buntbespuckten Flipperformenwelt, zitiert aber auch ganz konkret die Ikonografie des 1965 von der Firma Williams herausgebrachten Flippermodells *Big Chief*, die sie mit Porträts ihrer eigenen Person sowie mit einem von General Charles de Gaulle anreichert.[33] Als Vorlage für das optisch verblüffende Diptychon *Flipper* von 1970 wählt Blinky Palermo die schachbrettartigen Strukturen und die Farbgebung auf der Außenhaut des Flippergeräts *Happy Clown,* das in einem oft von ihm besuchten Düsseldorfer Lokal, „Zur Uel“, stand.[34] Und so weiter.

Der Spielautomatenindustrie umgekehrt bleibt diese Art von Appropriationen selbstverständlich nicht verborgen, und sie spielt die Bälle zurück. So antwortet sie etwa 1968 mit einer, wenn man so will: super-populären Version von Pop, als die Bally Manufacturing Corporation das Modell *Op-Pop-Pop* projektiert, um es im folgenden Jahr à 1000 Stück in Serie zu produzieren, ein Modell, das seinem Namen entsprechend Op- und Pop Art-Motive inszeniert.[35] Und nachdem 1969 das Album *Tommy* von The Who

mit seinem Zentralstück „Pinball Wizard“ erschienen und 1975, verfilmt vom genannten Ken Russell, ins Kino gekommen ist, reagiert wiederum Bally, nun mit seiner von Greg Gmiec und David Christensen gestalteten Flippermaschine *Wizard!*[36] Noch näher kommen sich sodann, ja geradezu ineinander geschoben erscheinen Kunstwerk und Spielautomat in Kunstausstellungen, die den Flipper, insbesondere seine backglass-Scheiben, in der Art von objets trouvés präsentieren. So 1970, verbunden mit ideologiekritischen Texten, in der Mailänder Galleria Bréton[37] sowie im selben Jahr provokativer, weil fast kommentarlos, in einer Präsentation der Galerie Tobiès & Silex auf dem Kölner Kunstmarkt.[38]

Es ist aber zu bezweifeln, dass sich mit solchen Hinweisen der Sinn von McLuhans Satz erschließt, der Flipper sei nunmehr Kunst, „an art form“.[39] Denn gerade die selektive Fixierung auf das mit ihm verbundene art work verfehlt diesen Sinn. Dieter Wellershoff hat Lindners *42nd Street* folgendermaßen kommentiert: „Kälter, starrer kann einen nichts anblicken als das verdoppelte Frauengesicht auf den Glücksspielautomaten, dessen lärmende Lichtblitze man sich hinzudenken muss, um die hypnotisierenden Zerrüttungs- und Überwältigungsreize zu ermessen, denen die Spieler ausgesetzt sind.“[40] Der Flipper ist bestimmt ein großer Kulissenschieber, aber er geht darin keineswegs auf. Er ist zum einen mit vielen weiteren ästhetischen Reizen, besonders auch akustischen, verbunden. Zum anderen aber dient dieses ganze optische, akustische, haptische elektromechanische Hypnosetheater vor allem der Ablenkung des Spielers und damit dem Gewinn der Automatenindustrie. Der Virtuose, den The Who als „pinball wizard“ feiern, ist ein „deaf, dumb and blind kid“, das sich nicht zerstreuen lässt; Erhard Schüttpelz hat erwogen, dass es sich um eine Variation des japanischen Sprichworts von den Drei Affen handeln könne.[41] Kurz, wenn der Flipperautomat in seinen Bild- und Zeichenkulissen keineswegs aufgeht, sie vielmehr umgreift und einklammert, welcher Begriff könnte dann die Kunstform bezeichnen, die mit ihm gegeben sein soll?

Statt es vorschnell zu verstehen, sollte man das Orakel respektieren. Aber wie? Indem man es verdoppelt. Im Anschluss an den spektakulären Auftritt des Flippers auf dem genannten Kölner Kunstmarkt von 1970 nimmt die Szene um die Kölner Zeitschrift *Interfunktionen* – Benjamin Buchloh, Friedrich Wolfram Heubach, Candida Höfer, Michael Oppitz[42] – die Arbeit an einer Reihe besonders durchdachter Projekte zum Thema auf.[43] In diesem Zusammenhang hat Heubach die Frage nach dem Sinn der Beschäftigung damit folgendermaßen beantwortet: „Es gibt zur Zeit keinen besseren Flaubert als den Flipper."[44]

[Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – SFB-1472 – A06]

1 [Tom Snyder:] Marshall McLuhan: What TV Does Best (1976), in: Marshall McLuhan: Understanding Me. Lectures and Interviews, hg. von Stephanie McLuhan / David Staines, mit einem Vorwort von Tom Wolfe, Toronto, Ontario: McClelland & Stewart 2005, S. 244–255, hier S. 246.

2 Marshall McLuhan an Barbara Ward, 9. Februar 1973, in: Letters of Marshall McLuhan, hg. von Matie Molinaro / Corinne McLuhan / William Toye, Toronto–Oxford–New York: Oxford University Press 1987, S. 457.

3 Marshall McLuhan an Morton / Caroline Bloomfield, 26. März 1973, ebd., S. 473 f.

4 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

5 Walter J. Ong: The Writer's Audience Is Always a Fiction, in: PMLA 90 (1975), S. 9–21.

6 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

7 McLuhan an Bloomfield, S. 473.

8 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

9 Vgl. Bernd Jürgen Warneken: Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur, in: Hanns-Werner Heister u.a.: Segmente der Unterhaltungsindustrie, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974, S. 66–128, hier S. 73 ff. Ein Promoter der Automatenindustrie hat pinball 1936 als „an undersized infant sired by depression and ingenuity“ bezeichnet (Silver Sam: Amusement Business, in: The Billboard, 26. September 1936, S. 80).

10 Siehe die einschlägigen Passagen bei Dennis Göttel: Flipperautomat als Kinogeschichte, in: Nach dem Film, 7. Januar 2015; URL: http://www.nachdemfilm.de/content/flipperautomat-als-kinogeschichte (23. Februar 2021).

11 Friedrich Kittler: Flipper, in: Ders.: Baggersee. Frühe Schriften aus dem Nachlass, hg. von Tania Hron / Sandrina Khaled, München: Fink 2015, S. 58–59. Das ist nah an der Einschätzung seitens der zeitgenössischen Mainstream-Kultur: „‚Society‘ generally associates pinball playing with young toughs, school dropouts, and others with ‚nothing better to do‘.“ (Peter K. Manning / Bonnie Campbell: Pinball as Game, Fad and Synecdoche, in: Youth & Society 4,3 [March 1973], S. 333–258, hier S. 346) „Since its inception in 1930 the pinball machine, in all its different guises, has remained one of the most popular ways of misspending a youth.“ (Art. „Pinball machine“, in: Donald Clarke [Hg.]: The New Illustrated Science and Invention Encyclopedia: The New How it works, Bd. 14: Packaging–Pinball machine, Westport, CT: H.S. Stuttman 1987, S. 1945–1948, hier S. 1946)

12 Vgl. Leonard Cohen: Beautiful Losers, New York: Viking Press 1966, S. 4 f. / Ders.: Schöne Verlierer, übers. von Elisabeth Hannover-Drück, Frankfurt am Main: März 1970, S. 15.

13 Marco Rossignoli: The Complete Pinball Book. Collecting the Game and Its History, 3., verb.

Aufl., Atglen, PA: Schiffer 2011, S. 36 ff.

14 Hans-Otto Hügel: Art. „Flipper“, in: Hans-Otto Hügel (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart–Weimar: Metzler 2003, S. 195–198, hier S. 196.

15 Rossignoli: The Complete Pinball Book, S. 253.

16 Harry McKeown: Pinball Portfolio, London: New English Library 1976, S. 65 ff.

17 Daniel Reynolds: The Pinball Problem, in: Refractory. A Journal of Entertainment Media 17 (July 2010); URL: http://refractory.unimelb.edu.au/2010/07/18/the-pinball-problem-daniel-reynolds/ (23. Februar 2021).

18 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

19 Keith Temple: Pinball Art, London: Blossom 1991, S. 93.

20 Art. „Pinball machine“, in: The New Illustrated Science and Invention Encyclopedia, S. 1947.

21 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

22 Marshall McLuhan / Barrington Nevitt: The Argument: Causality in the Electric World, in: Technology and Culture. The International Quarterly of the Society for the History of Technology 14,1 (January 1973), S. 1–18, hier S. 2.

23 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

24 Vgl. Apollonios Rhodios: Argonautika II, 311 ff.

25 Mit dem medientechnischen Veralten der Geräte und des Spiels eröffnen sich Möglichkeiten nostalgischer Wertschätzung und Verwertung (im Sinne von Michael Thompson: Rubbish Theory. The Creation and Destruction of Value, mit einem Vorwort von E.C. Zeeman, Oxford / New York / Toronto: Oxford University Press 1979). Dennis Göttel: Pinball Politics, or, Cisgression, übers. von Erik Born, in: Katja Müller-Helle (Hg.): The Legacy of Transgressive Objects, Köln: August 2018, S. 38–63, hier S. 40 hat vorgeschlagen, hieraus auf ihren Kunststatus zu schließen.

26 Der extradiegetische Ton kombiniert Jazz von Ornette Coleman mit Flippergeräuschen (Thomas Hecken: Der Musikeinsatz *in Pop Goes The Easel* – ein früher Pop-Art-Film von Ken Russell, in: Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung 7: Musik bei Ken Russell [2011], S. 28–33, hier S. 32).

27 Pop Goes The Easel (GB 1962, Ken Russell), 13:42–17:50; URL: https://vimeo.com/39077512 (23. Februar 2021).

28 Im Sinne von Marina Warner: Monuments & Maidens. The Allegory of The Female Form, London: Weidenfeld and Nicolson 1985.

29 Peter Phillips: Kewpie Doll (1963/64), in: Ders.: Retrovision: Paintings 1960–1982, Liverpool: Walker Art Gallery 1982, S. 24.

30 Wayne Thiebaud: 1958-1968, hg. von Rachel Teagle, Oakland, CA: University of California Press 2018, Abb. 45, S. 119.

31 Richard Lindner: Catalogue Raisonné of Paintings, Watercolors, and Drawings, hg. von Werner Spies / Claudia Loyall, München–London–New York: Prestel 1999, Abb. 80, S. 81.

32 Klaus Geldmacher: Lichtkunst Objekte Montagen Skulpturen Installationen; URL: http://www.klausgeldmacher.de/index.htm (23. Februar 2021).

33 Ulrike Ottinger: Paris Pop, hg. von Marius Babias, Köln: König 2011 (= n.b.k. Ausstellungen, Bd. 11), S. 82 f.

34 Blinky Palermo: Die gesamten Editionen / The Complete Editions. Schenkung / Donation Ulrich Reininghaus, hg. von Julia Friedrich, Köln: König 2020, S. 61 f.; Susanne Küper: Straight (No Chaser), in: Blinky Palermo, Düsseldorf: Sies + Höke 2020, S. 47–49, hier S. 48.

35 The Internet Pinball Database: Op-Pop-Pop; URL: https://www.ipdb.org/machine.cgi?id=1722 (23. Februar 2021).

36 Michael Colmer: Pinball. An Illustrated History, Design by Alex Vining, London: Pierrot 1976, S. 36; Gary Flower / Bill Kurtz, Flippers: Paris: Books & Co. 2001, S. 67 f. und S. 112.

37 Gianni Emilio Simonetti / Antonio Pilati / Paul Lawson: „Tilt“: vetrofanie per una archeologia popolare degli anni ’50 (Galleria Breton, Milano, dal 18 dicembre 1970 al 20 gennaio 1971), Milano: Galleria Bréton [1970].

38 Verein progressiver deutscher Kunsthändler e.V. (Hg.): Kölner Kunstmarkt 70 / Cologne Art Fair 70, Köln: Verein progressiver deutscher Kunsthändler e.V. 1970, unpag. – Die Galerie Zwirner zeigt gleichzeitig Richard Lindners *Disneyland* von 1965 (ebd.); im Rahmen der Parallelveranstaltung Neumarkt der Künste präsentiert Abe Kuipers Fotos einer Aktion, bei der ein

als phallische Skulptur gestaltetes Flippergerät umhergetragen wird (Neumarkt der Künste Köln 12.–18.10.1970, Köln: o.V. 1970, unpag.).

39 Snyder / McLuhan: What TV Does Best, S. 246.

40 Dieter Wellershoff: Richard Lindner (1901–1978): Körpergrimassen / 42nd Street, in: Ders.: Was die Bilder erzählen. Ein Rundgang durch mein imaginäres Museum, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2013, S. 242; für ihren Hinweis hierauf danke ich Renate Matthaei.

41 Erhard Schüttpelz: A Commentary on The Who's Pinball Wizard, Universität Siegen, Kreuzer-Lecture N° 24, 20. Dezember 2017.

42 Dieter Hainz [d.i. Benjamin Buchloh]: Päng. Crack. Klumm. Zoff. Flopp. Blip. Kläng. Zachapp, in: Zeitmagazin, 25.12.1970, S. 20–25; Friedrich Wolfram Heubach: Der Flipper. Essay, in: Interfunktionen 9 (1972), S. 110–114; Candida Höfer: Flipper (1973), in: Dies.: Affinitier – Affinitäten – Affiniteter, München: Schirmer / Mosel 2012, S. 110–115; Michael Oppitz: Shangri-la, le panneau de marque d'un flipper. Analyse sémiologique d'un mythe visuel, in: L'homme 14,3–4 (Juli–Dezember 1974), S. 59–83.

43 Vgl. Markus Heinzelmann: Gegen den Apparat spielen. Das *Flipper*-Projekt, in: Candida Höfer: Projects: Done, Köln: König 2009, S. 201–209.

44 Friedrich Wolfram Heubach: Zur allgemeinen Rede von der Sprache als Besonderem, in: Sprache im technischen Zeitalter, H. 41–44 (1972), S. 241–244, hier S. 244.